

Den kompetente gamern – några reflektioner

ANNE METTE THORHAUGE

Den 23. november 2007 arrangerede nordisk kulturforum en konference med titlen ”Den kompetente gamern” på Rosenbads konferencecenter i Stockholm. Konferencens centrale tema var de nye mediekompetencer, der opstår i takt med, at computerspil og nye medier får en voksende betydning i børn og unges hverdag. Konferencen blev indledt ved kulturminister Lena Adelsohn Liljeroth, der pointerede vigtigheden af, at voksne sætter sig ind i den virtuelle verden, børn i stigende grad bliver en del af. Herefter fulgte en række oplæg, der havde til formål at præcisere spørgsmålet om computerspil og mediekompetencer nærmere. Patrik Hernwall fra Södertörns Högskola satte fokus på spørgsmålet om digitale kompetencer, og hvad der overhovedet skal forstås ved denne størrelse. Ann-Katrin Agebäck fra Medierådet præsenterede de seneste tal og fakta omkring svenske børn og unges medieforbrug. Linus Feldt fra Datorspilinstitutet gav en generel introduktion til computerspillet og dets genrer og Jonas Linderoth fra Göteborgs Universitet fulgte op med en nærmere beskrivelse af computerspillets fascinationskraft med udgangspunkt i online spillet *World of Warcraft*. Efter dette oplæg fulgte et ungdomspanel, hvor fire børn og unge svarede på spørgsmål fra salen. Programmet omfattede også nogle alternative perspektiver i form af en præsentation af det Nordiske Datorspelprogram ved Erik Robertsson, en situationsrapport fra det norske Medietilsyn ved Thomas Hepsø og en præsentation af finske YLE’s eksperimenter med tværmedielle koncepter ved Jussi-Pekka Koskiranta.

Opsamling på konferenceoplæggene

Som det fremgår, bød programmet på en bred vifte af perspektiver på spørgsmålet om computerspil og mediekompetencer. Tre temaer gik igen i flere af oplæggene og kan tjene til at give et overblik. Først og fremmest blev spørgsmålet om computerspil og

mediekompetencer overvejende grebet an som et generationsspørgsmål. Det vil sige, computerspil og nye medier blev opfattet som noget, børn og unge beskæftiger sig med, og som voksne skal forstå og sætte grænser for. Desuden blev det i flere omgange diskuteret, hvad der skal forstås ved kompetencer i forbindelse med børns og unges brug af computerspil og nye medier. Er det noget, der skal afgrænses og nedfældes i skolerne curriculum eller er det nærmere en livsform? Endelig blev det gradvist klart, at en forståelse af børns og unges brug af computerspil og nye medier forudsætter en forståelse af de sociale fællesskaber, børn og unge etablerer omkring spilene.

Hvad det første tema angår, blev spørgsmålet om computerspil og mediekompetencer som sagt grebet an som et generationsspørgsmål. Det vil sige, ”den kompetente gamern” blev i vid udstrækning opfattet som et barn eller en ung, som voksne skulle forstå og forholde sig til. Dette tema blev allerede slået an i forbindelse med kulturministerens åbning af konferencen og gik igen i flere af oplæggene. Eksempelvis blev spørgsmålet om digitale kompetencer grebet an som noget, navnlig børn og unge er i besiddelse af, ligesom oplæggene fra det svenske medieråd og det norske medietilsyn specifikt beskæftigede sig med børn og unges medieadfærd. Dette perspektiv var for så vidt meget oplagt, eftersom konferencens oplægsholdere og deltagere for en stor dels vedkommende kom fra institutioner og organisationer, der har børn og unge som deres fokusområde. Generationsspørgsmålet er dog ikke den eneste relevante vinkel, man kan lægge ned over spørgsmålet om computerspil og mediekompetencer, og der kom også enkelte alternative perspektiver på banen. Eksempelvis er kønnets betydning for mediebrug og mediekompetencer et helt centralt perspektiv, ligesom betydningen af sociokulturelle faktorer for medieadfærd og mediepræferencer er væsentlig.

Hvad det andet tema angår, markerer konferencen i sig selv et skift i synet på computerspilleren. Som Thomas Hepsø påpegede i forbindelse med sit oplæg, er det relativt nyt at ordet ”kompetence” og ”gamer” optræder i sammenhæng. Computerspil er typisk blevet opfattet som noget odøst og underlødigt, men den aktuelle konference eksemplificerer en stigende erkendelse af, at computerspil også kan opfattes som en positiv aktivitet, der omfatter en bred vifte af kompetencer. Spørgsmålet er bare, hvordan man definerer disse kompetencer. Kan de beskrives og integreres i skolernes curriculum på linie med færdigheder som læsning og regning? Eller er der snarere tale om en livsform, en måde at omgås sin omverden og sine medmennesker på? I sit oplæg skelnede Patrik Hernwall eksempelvis mellem et teknisk og en socialt niveau af digitale kompetencer. Det første niveau vedrører den elementære håndtering af teknologien, og lader sig relativt let beskrive, mens det andet niveau vedrører en mere overordnet forståelse af teknologiens betydning i en social sammenhæng, det vil sige, hvordan teknologien tages i anvendelse som led i tilegnelse af information og samvær med andre børn og unge. Her er der ikke tale om nogle bestemte færdigheder, men om en måde at integrere computerspil og nye medier i sin hverdag på. Det peger også frem mod det sidste tema, som vedrører betydningen af de fællesskaber, børn og unge etablerer omkring deres spilaktivitet.

Som tidligere nævnt stod det gradvist klart, at man ikke kan forstå betydningen af computerspil og nye medier uden at forstå de fællesskaber, børn og unge etablerer omkring dem. Computerspil og nye medier er et led i en social praksis og en integreret del af børn og unges hverdag. Computerspil og nye medier er for eksempel ikke et alternativ til samvær med andre børn og unge, men en måde at etablere samvær med dem på. Jonas Linderoths malende beskrivelse af sine oplevelser i *World of Warcraft* understregede netop betydningen af de sociale relationer og det samvær, spillerne etablerer omkring spilaktiviteten. Det fremgik også af flere oplæg, at det ofte er her man finder de største misforståelser mellem børn og unge og deres forældre. Hvor de voksne ser et monotont og meningsløst tidsspilde, ser børn og unge netop en meningsfuld og social aktivitet.

Alt i alt tjente de mange oplæg og diskussioner til at nuancere og udvide forståelsen af de aktiviteter, der udfolder sig omkring computerspillet. Computerspil optræder i mange forskellige former og lægger sig i forlængelse af mange forskellige typer af adspredelse, og hvis man vil forstå, hvad de går ud på, må man forstå det samvær, børn og unge etablerer

omkring spillet. Det vil danne udgangspunkt for den afsluttende perspektivering.

Perspektivering

Som sagt forudsætter en forståelse af computerspillet, at man forstår det samvær, der etableres omkring det. Det vil sige, at man forstår hvordan computerspillet indgår som led i samvær med andre børn og unge, og hvordan det integreres i den konkrete leg. Faktisk kan man spørge sig selv, om det overhovedet er muligt at se computerspillet uafhængigt af den sociale sammenhæng, det indgår i. I min perspektivering vil jeg således lægge ud med at spørge, hvad vi overhovedet skal forstå ved computerspillet: Det programmerede system eller den aktivitet, det indgår i? På det grundlag vil jeg komme ind på legekulturen og spillerfællesskabet som det sted, man må rette sin opmærksomhed imod, hvis man vil beskæftige sig med computerspillets eventuelle positive og negative konsekvenser.

Men allerførst: Hvad skal vi forstå ved et computerspil? Det programmerede system eller den aktivitet, det indgår i? Hidtil har fokus ligget på selve det programmerede system og den handling, der skildres på computerskærmen, mens selve aktiviteten omkring computerspillet har nydt mindre opmærksomhed, desværre, for det er her, man finder en væsentlig del af spillet. Hvad forstår vi for eksempel ved et fodboldspil? To mål og en fodbold eller den aktivitet, de indgår i? De færreste vil nok hævde, at to mål og en fodbold i sig selv kan gøre det ud for et fodboldspil. Når vi refererer til et fodboldspil, refererer vi almindeligvis til en aktivitet, der involverer to mål og en fodbold. Der behøver ikke engang at være tale om fodboldmål og fodbold i gængs forstand – målene kan udgøres af stole, træer eller noget andet, og fodbolden kan være en hvilken som helst type bold af acceptabel størrelse og tyngde. Fodboldspillet bliver til et fodboldspil, fordi fodbolden og målene tages i anvendelse på en bestemt måde. Og computerspillet er faktisk ingen undtagelse. Computerspil adskiller sig fra andre typer af spil og legeredskaber ved, at de involverer en computer og hermed også forskellige typer af fiktive universer, som indlysende nok etablerer nogle bestemte rammer for legen og spillet. Men en spildesigner kan ikke bestemme, hvordan hans eller hendes spil skal tages i anvendelse, og man kan heller ikke gætte det ud fra spillet i sig selv, det afgøres af de spillerfællesskaber og den legekultur, spillene indgår i. Det er derfor de så vigtige.

Det er spillerfællesskabet og legekulturen der skaber spillet. Strategispillet *Warcraft III* spilles på

én måde på fritidshjemmet og på en anden måde i de internationale turneringer, der er etableret omkring spillet. Der er tale om helt forskellige målsætninger, spillerrelationer og måder at tage spillet anvendelse på. Selvfølgelig kan større spillerfællesskaber være med til at opretholde en bestemt forestilling om, hvordan et computerspil skal spilles, på samme måde som fodboldspillet løbende opretholdes gennem spilaktiviteten på villaveje, i skolegårde og i internationale turneringer. Men computerspillet kan også blive integreret i alternative legekulturer og spillerfællesskaber, der giver det en ny betydning. Et rigtig godt eksempel er spillet *The Sims*, der i kraft af sin åbenhed kan danne udgangspunkt for mange forskellige typer af legeaktiviteter, der ligger langt fra de forestillinger, spillets designere oprindeligt gjorde sig. Med nogle simple snydekoder er compu-

terspillets grundlæggende begrænsninger sat ud af kraft, og spillerne kan tilpasse det den konkrete leg.

Hvis man ønsker at beskæftige sig med computerspillets eventuelle positive eller negative egenskaber, er det altså ikke nok at se på computerspillet forstået som programmeret system og som grafisk univers. Man må også se på den konkrete sammenhæng spillet indgår. De positive og negative egenskaber knytter sig nok så meget til selve den aktivitet, der etableres omkring spillet. Er den for eksempel et led i samvær med andre børn og unge, eller er det en kompensation for manglen på samme? Integreres den i andre typer af legeaktiviteter og socialisationsformer, eller træder den i stedet for dem? På den måde er det ikke computerspillet i sig selv, men de aktiviteter, der etableres omkring det, der bør være genstand for overvejelser og tiltag.

