

**Carsten Jessen**

## **Fortolkningsfællesskaber**

### **Børns og unges reception af computerspil<sup>1</sup>**

*Kunstverket får mening og blir interessant bare for den som kjenner den koden det er kodet etter. ... De tilskuerne som ikke kjenner disse kodene føler sig fortapt, de "drukner" i dette, som for dem fremstår som et kaos av lyd og rytmer, av farger og linjer uten rim eller fornuft. (Bourdieu 1995:46)*

For en uindviet findes der næppe noget mere kaotisk og uoverskueligt end computerspil, hvor billedernes flimrende hastighed hen over skærmen kan udelukke muligheden for at få øje på meningen med det hele. Spillene, der virker ensformige og synes at leve op til alle fordommene om at være indholdsløse og for-dummende, er lige så lukkede og uforståelige fænomener, som abstrakte malerier eller modernistiske digte er det for uskoledede øjne og ører. Som bekendt fører den type fænomener meget ofte til misforståelser, og siden de første computerspil kom på markedet i slutningen af 1970'erne, er de blevet fremstillet som farlige for børn og unge. Indtil for få år siden var det almindeligt, at en stor interesse for computere og computerspil blev mistænkt for at være udtryk for en psykisk afvigelse, eksempelvis i form af en overdreven trang til stærkt strukturerede omgivelser.<sup>2</sup>

Et sådant standpunkt er blevet vanskeligere at opretholde i dag, hvor det ikke længere er et mindretal af børn og unge, der beskæftiger sig med computerspil og lignende digitale fænomener. De har opnået en central placering i børns og unges hverdagsliv på linie med en række andre medier. Den udvikling har gjort det vigtigt at forsøge at forstå de digitale fænomeners egen karakter i stedet for

---

<sup>1</sup> Også trykt i *Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur* nr. 39, Odense 1998.

<sup>2</sup> F.eks. hos Turkle 1987. Antagelsen er stadig central i forskningsprojekter i begyndelsen af dette årti, f.eks. hos Provenzo 1990, Nissen 1993 og Leu 1993, hvor den dog i stigende grad afvises som relevant forklaringsmodel.

som hidtil at forsøge at forklare de computerspillende børns og unges psykiske struktur. Det betyder ikke mindst, at computerspillene må trækkes ud af den forforståelse, som har omgivet computere op gennem 1970'erne og 1980'erne, hvor "digital" var synonym med noget koldt, rationelt, maskinelt og fantasiløst. Med mindre flertallet af den vestlige verdens børn og unge i løbet af en snes år er blevet fantasiløse, så må der være noget andet på spil i de digitale fænomener, end det, vi voksne umiddelbart kan få øje på. Vi må stille spørgsmålet: Hvad er det, børn og unge kan se i computerspil?

For at svare på det, er det måske bedre at stille spørgsmålet omvendt: Hvorfor fortolker de fleste voksne børns og unges interesse for digitale fænomener som noget negativt? En del af forklaringen kan findes i det, den amerikanske litterat Stanley Fish har kaldt "fortolkningsfællesskaber", og som han har placeret centralt i litteraturforskningen ved provokerende at hævde, at betydning og mening ikke uden videre er indlejret i litterære værker som en essens (Fish 1980). Kunst og andre kulturelle fænomener er afhængige af de øjne, der ser.

Fish anvender et banalt, men illustrativt eksempel på fortolkningsprocessens rolle: Da han skal begynde en time i litteraturanalyse står der helt tilfældigt en række ord på tavlen, som stammer fra en foregående time i historie. Ordene er placeret over hinanden, og de studerende accepterer dem uden videre som et digt, og tolker ordene ind i en forståelsesramme, hvor de ikke hører hjemme. Ikke desto mindre kan de i følge Fish præsentere en æstetisk tolkning med en vis succes. Stanley Fish' pointe med den historie er ikke, at de studerende savner kundskaber om digtning, men at de netop har sådanne kundskaber, fordi de som litteraturstuderende er en del af et særligt fortolkningsfællesskab af litterater, der kender og kan bruge litterære koder på sproglige fænomener.

## Voksnes tolkninger af digitale fænomener

Med et udtryk hentet fra Gregory Bateson (Bateson 1972) kan man sige, at de studerende i Fish' eksempel "framer" ordene på tavlen som litteratur, og det er denne rammesætning, der påvirker forståelsen på en helt afgørende måde. Jeg tror, det er præcist det samme, der gør sig gældende, når vi med vore voksne øjne fortolker, hvad de nye digitale medier betyder for børn og unge. Det seneste eksempel på dette er den måde, voksne har tolket "Tamagotchien", der som bekendt er en lille ægformet plastiktingest på størrelse med en tændstikæske, udstyret med en minimal grå skærm og tre små trykknapper. Den er blevet kaldt et "virtuelt" eller "elektroniske kæledyr". Den så dagens lys i Japan sidst i 1996 og er siden solgt i utallige millioner eksemplarer verden over, hvor den har fået en meget stor succes blandt både børn og unge. Den behøver nok ikke nærmere præsentation, for de fleste voksne i den vestlige verden har set eller hørt om det

elektroniske "kæledyr", som skal fodres, plejes, opdrages og leges med, hvis det skal overleve og tillige udvikle sig i en positiv retning.<sup>3</sup>

Når man betegner noget som et virtuelt eller elektronisk kæledyr, så må det naturligvis vække til undren, og Tamagotchien har vagt opsig, i alt fald i medierne. Det er sikkert ikke noget, som producenten beklager, men det er samtidig ikke alene et PR-trick. Tamagotchien indskrives i den lange række af digitale fænomener, som synes at bryde med de kendte grænser mellem det "naturlige" og det "kunstige". Tager man Tamagotchien bogstaveligt, så varslers den jo, at noget så ægte, varmt og følelsesmæssigt betydningsfuldt som forholdet mellem et barn og et kæledyr erstattes af en kunstig simulation. Det må naturligvis føre til frygt for følelsesmæssige skader på de opvoksende generationer. Om ikke andet så har de elektroniske "kæledyr" leveret nyt råstof til de evige beklagelser over den tabte, naturlige barndom og samtidig endnu en grund til at kritisere de moderne ufølsomme karriereførelse, som nu ikke engang vil give børn mulighed for samvær med et rigtigt kæledyr. "Giv dog børnene en hund", lyder det fra forargede og velmenende voksne, som føler sig kaldet til at beskytte børn og barndom, og som ukritisk opfatter børns interesse for Tamagotchien som et udtryk for en følelsesmæssig forarmelse og et råb om hjælp.<sup>4</sup>

Har man selv haft et "elektronisk kæledyr" i hænderne, må man undre sig over, hvordan det kan forveksles med et kæledyr i kød og blod. Tamagotchien har kun nogle få, formelle træk til fælles med ægte kæledyr, såsom det at den skal fodres og opdrages<sup>5</sup>, men den savner helt de sider, som er vigtige for børn i deres forhold til ægte kæledyr. At hævde at børn og unge skulle forveksle det ene med det andet, siger i realiteten meget lidt om børn og Tamagotchier. Men det siger meget om voksnes forestillinger om børn og barndom i dag.

Voksnes forestillinger om barndom kan være interessante i sig selv, men de har ikke nogen stor sandhedsværdi, når det gælder nye mediers betydning i børns og unges liv i dag. Sagen er, at vi voksne tilhører et fortolkningsfællesskab, som meget ofte ser den moderne barndom som et tab og et forfald i forhold til tidligere tiders (vores egen) barndom. At børn nu har "elektroniske kæledyr" eller endnu værre, "digitale kæledyr" er et godt nyt argument for barndommens forfald.

---

<sup>3</sup>For en beskrivelse nærmere beskrivelse af Tamagotchien og lignende kæledyr se Eisenmenger 1998. Tamagotchien har fået følgeskab af en ny type, "DigiMonster", hvor man skal træne sit eget lille monster op til med kamp mod andre DigiMonstre. Kampene udspiller sig automatisk, når man kobler DigiMonstre sammen.

<sup>4</sup> Kaarsted 1998.

<sup>5</sup> Det er rent faktisk de opgaver, som voksne ofte blive ansvarlige for, når man har kæledyr. Man har da også forsøgt at sælge Tamagotchien som et stykke pædagogisk legetøj, som kan lære børn omsorg.

Sandsynligvis er der kun en meget lille og meget speciel del af børnene, som vil opfatte Tamagotchien som et kæledyr. Men børn kan naturligvis godt have følelser for plastiktingen, og et barn kan græde over en "død" Tamagotchi, lige så vel som over andre ting, barnet mister.<sup>6</sup> Det skiller sig bare ikke ud fra, hvad mennesker generelt kan have af følelser for ting som dukker, bøger, biler, malerier eller andre ting med affektionsværdi. Man kan uden tvivl også gå for langt i en følelsesmæssig tilknytning til materielle ting, men det gælder ikke specielt for digitale produkter, og det gør ikke et stykke elektronisk legetøj til et kæledyr.

Tamagotchien kan ikke seriøst betragtes som en erstatning for noget andet og bedre, sådan som det er underforstået i kritikken af den. De elektroniske "kæledyr" er blot ét af en lang række eksempler på nye medietyper, som umiddelbart mødes med undren og bekymring, fordi vi uden videre tager "indholdet" for pålydende. Men det er udtryk for en naiv aflæsning at sætte lighedstegn mellem, hvad de digitale fænomener simulerer, og hvad de faktisk er og betyder for mediebrugerne i de konkrete situationer, hvori de bruges. Derved forveksles det, Tamagotchien og andre digitale fænomener *forestiller*, med det den *er*, og fænomenerne bliver anbragt i en forståelsesramme, der er en ganske anden end den, børn og unge selv anbringer og anvender tingene i, og derved bliver de "meningsløse".

## Hvor er meningen i Pacman?

Reaktionen på og tolkningen af de elektroniske "kæledyr" adskiller sig ikke meget fra den, de første typer af populære digitale medier blev udsat for. Da de første hjemmecomputere bredte sig omkring 1980, gav de anledning til en udbredt frygt for, at børn og unge skulle lade sig "forføre" af det nye interaktive medie, og opfatte computeren som en partner, der kunne simulere og erstatte socialt samvær med andre. Et fremtrædende eksempel på denne frygt findes hos den amerikanske sociolog Sherry Turkle, som i en succesrig bog om computerkultur fra 1984 beskrev, hvordan drenge i pubertetsalderen kunne blive meget optaget, ja, nærmest bjergtaget, af computerspil og slutte med at foretrække spil- lenes ordnede, regelfaste og kontrollable universer frem for samværet med andre i en mere kaotisk realitet.<sup>7</sup> Hun kunne den gang uden besvær kæde denne optagethed sammen med de computerinteresserede drenges psykiske og seksuelle udvikling i puberteten, og hun kunne også få computerspillenes digitale og regelbaserede karakter til at hænge pænt sammen med en afvigende psykisk ud-

---

<sup>6</sup> Børns tilknytning til Tamagotchier er dog som regel slet ikke af samme følelsesmæssige karakter, som tilknytningen til dukker, bamser eller kæledyr.

<sup>7</sup> Turkles synspunkter har stadig betydning og stor indflydelse, og i sin seneste bog fra 1996 gentager hun en lignende argumentation om digitale fænomener som erstatning for socialt samvær i forbindelse med internettet.

vikling og med narcissisme hos unge. I den forstand passede hendes tolkningen af interessen for computere godt ind i et fortolkningsfællesskab, der i midten af 80'erne omfattede mange undervisere og behandlere inden for børne- og ungdomsområdet.

I teorien - eller måske nærmere i lyset af nogle bestemte teorier - kan en sådan tolkning se rigtig ud. Det kan synes at være en god forklaring på, hvorfor drenge i så høj grad kan være fascineret af computere og computerspil. Men denne udlægning af computerspillenes rolle holder kun sjældent til et møde med virkeligheden. F.eks. bygger Sherry Turkle sine teorier på en grundliggende antagelse om, at brugen af computeren er et individuelt forhold. Det er i overensstemmelse med den almindelige opfattelse, som antager at computerspil er en individuel og endda asocial aktivitet. Man behøver ikke bevæge sig længere end til det nærmeste fritidshjem, klub eller computercafé for at opdage, at det langtfra er tilfældet. Tværtimod er der en stor social aktivitet omkring spillene, som er tæt integreret i børns og unges sociale samvær og kulturelle netværk.<sup>8</sup>

Hverken de traditionelle computerspil og nyere typer som Tamagotchien giver mening, før de sættes ind i den rette forståelsesramme. Et meget illustrativt eksempel på det, er computerspillet Pac-Man (se illustration på næste side), et af de mest populære og kendte spil fra computerspillenes spæde begyndelse sidst i 1970'erne. Som mange andre fra den periode er spillet så enkelt, at det forekommer uforståeligt, at børn og unge har brugt ret meget tid på det, men Pac-Man er en ægte klassiker, som mange børn og unge også vil kende i dag. Set med dagens øjne er spillet ret primitivt med en grovkornet grafik på linie med Tamagotchies. Pac-Man består af ét fast skærmbillede med nogle små firkantede prikker fordelt mellem horisontale og vertikale streger, arrangeret i et mønster der med god vilje kan tolkes som en simpel labyrint.<sup>9</sup>

Formålet med spillet er at få en rund figur, Pac-Man (ofte kaldet "Osten" på dansk), til at "spise" sig igennem prikkerne i labyrinten. Når dette arbejde er udført, får spilleren en tilsvarende, men lidt mere avanceret labyrint på skærmen og kan så starte forfra. Der kommer en smule spænding og dynamik ind i spillet via fire trekantede figurer (ofte kaldet "spøgelse"), der bevæger sig rundt i labyrinten i et tilsyneladende tilfældigt mønstre. Rører en af figurerne ved Pac-Man, "dør" denne, og spillet er slut med den sædvanlig meddelelse: "Game Over. Do you want to play again?"

---

<sup>8</sup> For en uddybning af og for eksempler på computerspillenes sociale sider kan henvises til Jessen 1990, 1993, 1995a, 1995b, 1997a.

<sup>9</sup> Illustrationen viser den mest simple udgave af Pac-Man. Spillet findes også med andre figurer, men princippet er det samme, og den simple udgave er ikke ringere at spille end de andre.

Tager man Pac-Man på udseendet, så er der ikke som ved Tamagotchien en historie at gribe fat i, og det kan være svært at få øje på en anden mening med spillet, end den at optræne færdigheder hos spilleren i at bevæge sig rundt i labyrinter med størst mulig fart.<sup>10</sup> Det er vanskeligt at finde et udgangspunkt for en analyse, og det er vanskeligt at udlæse nogen betydning overhovedet. I modsætning til andre kulturelle fænomener, så er der ingen hjælp at hente i en almen kulturel ballast,<sup>11</sup> og Pac-Man demonstrerer tydeligt betydning af "fortolkningsfællesskaber". Man skal spille spillet, før det vil åbne sig, og det sker alligevel ikke for alle. Nogle falder for det, andre finder det ensformigt, kedeligt og ligegyldigt, men uanset hvilken holdning, man har til spillet, så holder interessen sjældent ret længe. Hvis man dyrker det individuelt, er Pac-Man nok umiddelbart spændende, men temmelig kedeligt i længden. Spillet får først et indhold i en social kontekst.

## Social og kulturel brugsværdi

Mange forsøg på at forklare computerspillenes betydning og påvirkning har måske i mangel af bedre taget udgangspunkt i datateknologien og har forsøgt at

---

<sup>10</sup> Undersøgelser har faktisk vist, at taxi-chauffører og flypiloter er bedst til at spille den type spil, fordi de i modsætningen til mange af os andre er vant til at bedømme objekters relative hastighed (dvs. konkret "spøgelsernes") (Greenfield 1984).

<sup>11</sup> Pac-Man er forsøgt analyseret mange gange, bl.a. af Bent Fausing for 15 år siden (Fausing 1984). Hans artikel er på grund af den tidsmæssige afstand et tydeligt eksempel på, hvordan en forståelsesramme kan forme en tolkning.

deducere spillenes betydning frem herfra. Det har til dato ikke ført til nogen overbevisende forklaringsmodel, af gode grunde tror jeg. Det svarer til at tage udgangspunkt i en bolds fysiske egenskaber, når man vil forstå fodbold som kulturelt fænomen. I fysisk forstand kan en bold i princippet hoppe, trille eller flyve, men det siger ikke meget om fodbold, og ud fra de fysiske egenskaber er det i alt fald ikke nemt at gætte sig frem til, at bolden er grundlaget for mange timers leg for børn og voksne samt for en stor underholdningsindustri. At tilføje en beskrivelse af fodboldbanen og af reglerne for spillet, hjælper heller ikke meget. Bolden kan ikke forstås meningsfuldt uden for den situation, den sociale og kulturelle praksis, den bruges i.

Forskellen på den fysiske bold og fodbold er slet og ret et kulturelt fællesskab, et fortolkningsfællesskab, der er rammen omkring fodboldspillet, og som består af andet og mere end bolden, banen og de officielle regler. I den forstand er kulturelle fænomener helt afhængige af levende kulturelle fortolkningsfællesskaber, og selv om der er en række forskelle på fodbold og computerspil, så er begge dele funktioner af sociale og kulturelle fællesskab.

Ovenfor er Bourdieu citeret for et udsagn om, at kunstværker først bliver interessante, når man kan afkode dem. Det er imidlertid kun den ene side af sagen. Nok så betydningsfuldt er det, at en afkodning af et værk ikke uden videre svarer til oplevelsen af det. Kendskabet til koderne er kun en nødvendig forudsætning.<sup>12</sup> Selv om man har lært sig koderne, behøver det ikke betyde, at man kan bruge (eller ønsker at bruge) værkerne. Ofte kan man "ikke bruge dem til noget", et problem som enhver underviser med kunst og kultur på programmet kender fra elever og studerende. Man kan muligvis lære at bruge kunst, men at afkode og forstå er ikke nok i sig selv.

Man kan spørge om kunstværker og populærkulturelle fænomener adskiller sig principielt fra hinanden i denne sammenhæng? Et digt eller en skulptur åbner sig ikke uden en forhåndsviden hos tilskueren, men computerspil og f.eks. musikvideoer åbner sig heller ikke uden videre for udenforstående. Jeg vil ikke hævde, at værdier og kvaliteter i henholdsvis et modernistisk digt og i et spil som Pac-Man er et og det samme. Tværtimod er de netop meget forskellige og ikke til at sammenligne, for de hører hjemme i hver sit register. Det er vi måske ikke tilstrækkelig opmærksomme på. Det er et fremtrædende problem i f.eks. undervisning, at voksne af i dag ikke kun mangler kendskab til koderne, men også sjældent har "noget at bruge" computerspil, Tamagotchier og musikvideoer til. Samtidig har kun et fåtal af voksne personlige oplevelser og erfaringer, som kan være med til at korrigere forkerte tolkninger af fænomenerne. I uddannelsessystemet forstærkes det af, at man først og fremmest har som opgave at beskæftige

---

<sup>12</sup> Hvilket er Bourdieus pointe.

sig med kulturel dannelse og derfor med en bestemt form for kulturel kvalitet, mens børn og unge bruger løs af populærkulturelle fænomener, hvis formål ikke er at være dannende - i alt fald ikke i den forstand, vi i uddannelsessystemet forstår det.

Når det handler om at forstå fænomener som computerspil, gælder det først og fremmest om at se igennem og ud over det filter, som dannelseskulturen udgør, og få øje på, hvad børnene og de unge selv gør med medier. En del af denne øvelse består i at forsøge at lade være med at fokusere på mediernes indhold, som det umiddelbart foreligger for vore "voksne" øjne. I stedet må vi se på brugen af dem, dvs. forsøge at få øje på, hvordan børn og unge tolker medierne i praksis.<sup>13</sup>

I én tolkningsramme er Tamagotchien en simulation, et "kunstigt liv", og dermed en simpel mekanistisk erstatning for noget ægte. Men Tamagotchier er kun rent teoretisk af interesse som eksempler på "kunstigt liv". De har ikke opnået popularitet, fordi de efterligner virkelige kæledyr bedre end andre fænomener, men fordi de fungerer og virker i det sociale fællesskab børn og unge imellem. Tilsvarende kan spil som Pac-Man eller mere nutidige actionspil som "Doom" og "Quake" i én forståelsesramme tolkes som simple og uhyre ensformige, og man må undre sig over, at nogle mennesker kan spille dem igen og igen - en undren, som nemt kan føre frem til spørgsmålet om, hvad det er i spillene, der skaber den "afhængighed", som synes at ramme i alt fald visse børn og unge.<sup>14</sup>

Det enkle og gentagelsen i actionspillene er imidlertid en væsentlig grund til deres popularitet. I den sammenhæng spillene bruges i, som videoarkader og spillehaller, er grunden til succesen relativt nem at få øje på, for spillene fungerer godt som grundlag for det sociale samvær. De passer perfekt til drengenes legekultur<sup>15</sup>, hvor kappestriden om at være "god" og at være den bedste, er et væsentligt omdrejningspunkt for samværet. Spillene er nemme at lære, og man kan derfor hurtigt være med i fællesskabet, mens det kræver lang tids øvelse at blive god. I det sociale samværs karakter af kappestrid har vi også en væsentlig del af forklaringen på, hvorfor pigerne ikke har interesse for de almindelige

---

<sup>13</sup> Jvnf. den måde antropologen Clifford Geertz' (1973) analyserer kultur, samt den såkaldte medieetnografi (se f.eks. Drotner 1993).

<sup>14</sup> Som f.eks. en dansk mediedebat om computerspil og ludomani i foråret 1997 (se bl.a. bladet *Komputer*, nr. 4, marts 1997).

<sup>15</sup> Med legekultur menes her børns og unges egen kultur og kulturelle netværk, der består af såvel udtryksformer som lege og samværsformer m.m., som danner rammen om en væsentlig del af børns og unges liv med hinanden. Det er ikke sædvanligt at betragte unges samvær som legekultur, men det forekommer mig at være frugtbart. For en grundig introduktion til begrebet, se Mouritsen 1996.



computerspil. Spillene passer fint til drengenes legekultur, men i mindre grad til pigernes samværsformer.<sup>16</sup>

De mere komplicerede spiltyper fungerer på samme måde som actionspillene, men de rækker langt ud over spillehallerne og den umiddelbare sammenligning af hvor mange point, man har opnået. Det drejer sig f.eks. om de såkaldte platformspil bestående af et antal "baner"<sup>17</sup>, som i 1980'erne især blev produceret til de populære Amiga-computere og i dag især til Nintendo, Sega, og Sony Playstation. Her kan man kappes om, hvilken en bane, man er nået til. Da man kun når gennem banerne ved at løse en række opgaver, finde hemmelige døre eller lignende, så giver spillene rige muligheder for at diskutere fremgangsmåder og for at bytte tips og tricks.

## **Legeværdi og bytteværdi i computerspil**

Spillene har med andre ord både legeværdi og en form for "bytteværdi", og det sidstnævnte er en vigtig del af det, man kan kalde børns og unges computerkultur, som fra starten også har omfattet andre typer af spil end de hurtige actionspil, herunder de såkaldte adventurespil, hvor spillerne er på opdagelsesrejse i spillets eventyrunivers. Et af de første i denne genre er "Castle", der næsten er på alder med Pac-Man. Det har en meget simpel og primitiv grafik, hvilket gør principperne tydelige. Nyere spil af typen har samme struktur og samme type handling, men en overdådig grafik og billedside, som umiddelbart stjæler tilskuerens opmærksomhed. Kendere af genren kan nok forholde sig til om grafikken er flot, men de forveksler ikke dette med spillet selv, og det er en væsentlig pointe, at de grafisk set primitive spil i sin tid blev spillet med samme entusiasme, som de nyere, flottere typer i dag. Det er med andre ord ikke udseendet, der er det helt afgørende for spillenes popularitet.

I Castle handler det ikke om at være hurtig, men i stedet om at finde rundt i et slot, som er på tre etager med hver 12 rum. På skærmen ses rummene kun ovenfra og med ret primitive aftegninger af mure, markeringer af døre og trapper, nogle få møbler og fjender, der f.eks. har form som en minimal rombe eller en trekant. Spillerne skal kæmpe mod forskellige typer af fjender, finde hemmelige døre og veje, for til sidst at slippe ud af slottet. Labyrinten er ikke overskuelig ved første øjekast, for man ser kun ét af slottets rum af gangen, og det er ikke

---

<sup>16</sup> Se Jessen 1995a og 1997a.

<sup>17</sup> Læsere uden kendskab til genren kan forsøge at forestille sig banerne som de "tegnefilm", man kan fremstille via en skotøjsæske med hul i og baner af papir. Cirka sådan optræder platformspilenes lange baner af landskaber på skærmen, og spilleren skal undervejs gennem banerne løse opgaver og kæmpe mod fjender.

muligt at få et oversigtskort. Derfor kan det være svært at holde styr på de 36 rum fordelt på tre etager.

Jeg har for nogle år siden fulgt en flok børn, der spillede Castle over en længere periode både hjemme og i klubben. De løste problemet med at få overblik ved at tegne slottet op rum for rum, etage for etage. Alene det gik der lang (og fornøjelig) tid med, men det var ikke i sig selv nok til at klare sig gennem spillet. Drengene gik ofte i stå, f.eks. når de ikke kunne finde en hemmelig dør eller kunne komme forbi en vampyr. Her hjalp deres sociale netværk med ideer<sup>18</sup>, og udvekslingen af tips og tricks var i en periode en central del af det sociale samvær i den nævnte drengeflok. Et godt tip havde stor værdi, og sådan et blev ikke bare givet videre, men blev ofte holdt tilbage som en hemmelighed, der kunne udleveres på det rigtige tidspunkt.

Computerkulturen omfatter altså andet og mere end selve aktiviteten foran skærmen. Spillene leverer bl.a. råstof til en udveksling, som bærer det sociale netværk. Dette begrænser sig ikke kun til spil, men kan dreje sig om computeren i sig selv. Teknikken kan for nogle voksne, børn eller unge være godt stof for samtaler og diskussioner om bits og bytes, Megahertz og RAM, som ikke indviede naturligtvis ikke forstår ret meget af. Både som samtalestof, som grundlag for udveksling af tips og tricks og som basis for socialt samvær har datateknologien spillet en central rolle siden de første hjemmecomputere kom på banen omkring 1980. Børns og unges store "datainteresse", der som nævnt ofte er blevet betragtet med bekymring, har for manges vedkommende måske ikke kun handlet om interesse for datateknologi, men i høj grad om det sociale samvær. Set i et sådant lys er datainteresse og interesse for computerspil i virkeligheden to sider af samme sociale sag.

## Computerkultur - fortolkningsfællesskab

Computerspil er i dag avancerede, og de har frem for alt en langt bedre grafik. Det er ikke længere firkanter og streger, man finder på skærmen, men tredimensionale figurer med naturlige bevægelser og såkaldt kunstigt liv. Computerspillenes billeder minder mere og mere om dem, vi ser på tv og film. Spillene er langt rigere i deres billedmæssige udtryk, og de er mere komplicerede end Pac-Man og Castle. Denne udvikling kan let få en til at betragte Pac-Man og Castle som de første primitive forsøg på at skabe et nyt medie, og som et overstået stadie. Det er ikke mindst fristende, når de nye spil rummer langt flere mu-

---

<sup>18</sup> Sådanne netværk omkring computere og spil består i dag næsten kun af børn og unge drenge, men da computerspillene var et nyt helt fænomen, omfattede det både børn, unge og voksne.

ligheder for at kaste sig ud i analyser af spillene som "tekster". Her er både fortællinger, personer og billeder, som vi har traditioner og redskaber til at karakterisere, analysere og tolke betydningen af.

Med ovenstående har jeg forsøgt at argumentere for, at man med den type analyser placerer spillene i en forkert tolkningsramme, fordi computerspil primært får deres betydning og deres indhold gennem den konkrete brug i konkrete situationer. I den forstand er de mere en art *redskaber* for det sociale samvær, end de er kommunikation af de budskaber, som man almindeligvis søger efter i medierne. Dermed vil jeg ikke påstå, at der ikke er indhold i computerspil, eller at dette indhold er ligegyldigt. Jeg vil blot pege på, at vi ikke kan aflæse et indhold uden for den konkrete praksis, som også leverer forståelsesrammen. Hvad der eksempelvis på skærmen umiddelbart fremtræder ekstremt voldeligt, kan i praksis have en helt anden funktion. Spillerne kan f.eks. plaffe hinanden og alt andet ned i et voldeligt spil som "Doom II", mens de samtidig har et yderst fredeligt og legende samvær, sådan som det som regel også er tilfældet i krigslege.<sup>19</sup>

Dermed stadig ikke sagt, at indholdet i computerspil er underordnet. Men spørgsmålet om, hvad "indholdet", "budskabet" og "betydning" egentlig er, bør besvares inden for den relevante tolkningsramme. Computerspillene eksisterer i og er afhængige af et fællesskab, som på én gang er et konkret socialt fællesskab og et fortolkningsfællesskab. I den forstand kan man tale om en "computerkultur" eller en "computerspilkultur", som er en integreret del af børns og unges hverdagsliv, naturligvis mere central for nogle end for andre. Denne computerkultur springer hverken ud af computerspillene eller ud af den blå luft. Den bygger på børns og unges legekultur, som former brugen af spillene.<sup>20</sup>

Computerspillenes funktion som grundlag for eller redskaber for socialt samvær adskiller sig ikke principielt fra den rolle, TV og video kan have, f.eks. for en flok drenge, der ser actionfilm sammen, for en flok børnehavebørn, der leger "Turtles", eller for en familie, der bruger TV som ramme for samværet fredag aften i familien.<sup>21</sup> I den sammenhæng har f.eks. quiz-programmer nogle væsentlige kvaliteter og kan noget helt andet, end de såkaldte kvalitetsprogrammer, der jo falder håbløst igennem en fredag aften hjemme hos børnefamilierne. Den type TV bør som computerspil og andre populærkulturelle fænomener vurderes på deres egne præmisser, dvs. som gode eller dårlige redskaber, og ikke som rigtige eller forkerte budskaber.

---

<sup>19</sup> Se Faurholt & Jessen 1997, samt om krigslege Mouritsen 1996.

<sup>20</sup> Se Jessen 1995a og Faurholt og Jessen 1997.

<sup>21</sup> Actionsfilmens rolle som redskaber læser jeg ud af Rasmussen 1995, mens eksemplet med TV-quiz i børnefamilier er hentet fra min kollega, kandidatstipendiat Jesper Olesen.

## Litteratur

- Bateson, Gregory. 1972. A theory of play and fantasy. I: *Steps to an Ecology of Mind*. New York.
- Bourdieu, Pierre. 1995. *Distinksjonen. En sociologisk kritikk av dømmekraften*. Oslo: Pax.
- Drotner, Kirsten. 1993. Medieetnografiske problemstillinger - en oversigt. *Mediekultur* 21.
- Eisenmenger, Ricard. 1998. *My little Cyberpet*. London: Prentice Hall.
- Faurholt, Lis & Jessen, Carsten. 1997. DOOM II i Havnbjerg. Computerspil, legekultur og uformelle kompetencer. *Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur* 38.
- Fausning, Bent. 1984. Fascination - sæt verden ikke mere er til. I: Holst, Nina m.fl., red. *N.I.T. - problem og løsning. En opslagsbog om Ny Informations Teknologi*. København: Christian Ejlers' Forlag.
- Fish, Stanley. 1980. Is there a text in this class. I: *Is There a Text in this Class? The Authority of Interpretive Communities*. Cambridge, MA: Harvard Univ. Press.
- Geertz, Clifford. 1973. *The Interpretation of Cultures*. N.Y.
- Greenfield, Patricia. 1984. *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games and Computers*. Cambridge Mass.: Harvard University Press.
- Jessen, Carsten. 1990. Børns kultur i en computerverden. (2. udg.). I: Jens F. Jensen, red. *Computerkultur - computermedier - computersemiotik*. Nordisk Sommeruniversitets Skriftserie 32.
- Jessen, Carsten. 1993. Børn, mediekompetencer og nye udtryksformer. *BARN 5/Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur* 28.
- Jessen, Carsten. 1995a. Computeren i børnehaven. *Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur* 35.
- Jessen, Carsten. 1995b. Børns computerkultur. *Dansk Pædagogisk Tidsskrift* 2.
- Jessen, Carsten. 1997a. Girls, boys and computers in the kindergarten. I: Henning Bentzen, red. *Forum on Children's Culture*. Danmarks Lærerhøjskole 1997.
- Jessen, Carsten. 1997b. *Børns computerkultur*. Artikler om computeren i børns legekultur. Center for Kulturstudier, Odense Universitet. *Komputer* 4, marts 1997.
- Kaarsted, Thomas. 1998. Så køb dem dog en hund! *Fyns Stiftstidende* 08.02.98.
- Leu, Hans Rudolf. 1993. *Wie Kinder mit Computern umgehen. Studie zur Entzauberung einer neuen Technologie in der Familie*. München: DJI Verlag Deutsches Jugendinstitut.
- Mouritsen, Flemming. 1996. *Legekultur. Essays om børnekultur, leg og fortælling*. Odense: Odense Universitetsforlag.
- Nissen, Jörgen. 1993. *Pojkarna vid datorn. Unge entusiaster i datateknikkens värld*. Stockholm/Stehag: Symposium Graduale.

- Provenzo, Eugene. 1990. *Video Kids*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Rasmussen, Tove Arendt. 1995. *Actionfilm og drengekultur*. Aalborg: Institut for Kommunikation, Aalborg Universitet.
- Turkle, Sherry. 1987. *Dit andet jeg. Computeren og den menneskelige tanke*. København: Teknisk Forlag.