

Bokanmeldelse

Børn, leg og computerspil av Carsten Jessen.

228 s. ISBN: 87-7838-585-7. Odense Universitetsforlag 2001.

Bokanmeldelse v/Helle Johnsen, Jydsk Pædagog-seminarium, Danmark, epost: helle.johnsen@jydskpaedsem.dk.

Erfaring fra undervisning, debat i medier (og livet generelt) siger mig, at alle voksne har en mening eller en holdning, når det gælder børns og unges brug af computer og computerspil. I et meningsmorads, hvor holdninger og overbevisninger længe har betydet mere end empiriske data, er bogen: ”Børn, leg og computerspil” mere end velkommen.

Bogen er skrevet af lektor Carsten Jessen, Mediepædagogik ved Danmarks Pædagogiske Universitet.

Kort fortalt er Carsten Jessens bog et bidrag til udvikling af en forståelseshorisont inden for hvilken, det er muligt, at finde en forklaring på computerspils popularitet blandt børn og unge. Carsten Jessen forsøger ikke at forklare børns og unges fascination af computer og computerspil ved analyser af datateknologi eller forskellige spilletyper. Han tager målrettet udgangspunkt i sin brede erfaring baseret på medie-etnografiske feltstudier i børnehaver, fritidshjem, opholdssteder og computerklubber.

Det fælles udgangspunkt for de mange feltstudier har været Carsten Jessens overbevisning om, at det er nødvendigt at vide, hvad det vil sige at spille computerspil i en konkret social og kulturel sammenhæng, før man som udenforstående vurderer specifikke computerspil.

I sin gennemgang af flere faglige retningers bud på datateknikkens betydning for børn og unge fastholder Carsten Jessen sit fokus på børns og unges sociale og kulturelle fællesskaber og netværk omkring computere og computerspil.

Forståelsen af det betydningssystem, som børn og unge indlejrer computerspil i, finder Carsten Jessen med leg og legekultur som perspektiv. På sine feltarbejder i børnehaver ser han, hvordan børn i tilgang til computeren bruger kompetencer og færdigheder, som de har fra deres egne lege-

kulturelle netværk. Og hvordan elektroniske medier og digitalt legetøj af børn integreres i en eksisterende legekultur.

Det er også i børns legekultur, at Carsten Jessen henter sin forklaring på, at computerspil i realiteten ikke er det samme objekt for piger som for drenge (for kvinder som for mænd).

I sin historiske perspektivering inddrager Carsten Jessen eksempler fra 12-14 årige drenges aktiviteter i en computerklub. Disse aktiviteter rækker langt ud over programmering og spil. Det handler om udvekslingssystemer og i sidste ende om etablering af selvforståelse.

Jeg har nydt bogens rige empiri, nostalgien i de historiske eksempler på "Larry Laffer in the Land of Lounge Lizzards" og "PacMan". Carsten Jessen burde have en præmie for sin evne til sproglig formidling. Bogen er en omskrevet udgave af en ph.d.-afhandling, med en struktur og et sprog, der gør den anvendelig for meningsdannere, der arbejder i det pædagogisk fagfelt.

Min anbefaling skal lyde: **PRØV DEN!**