

BOKMELDINGER



DIANE CARR, DAVID BUCKINGHAM, ANDREW BURN & GARETH SCHOTT: *Computer Games: Text, Narrative and Play*
Cambridge: Polity Press 2006

Boken *Computer Games: Text, Narrative and Play* er en artikkelsamling ført i pennen av medieforskeren David Buckingham, hans forskningsgruppe ved The Centre for the Study of Children, Youth and Media, University of London, og G. Schott fra University of Waikato, Australia. Buckingham, som jo vil være en av hovedattraksjonene på ITU-konferansen 2006, skulle være godt kjent for pedagoger, medieforskere og andre med interesse for medier, barn og unge. I denne boken utforsker han og hans medforfattere et fenomen som definitivt er i tiden, men hvor forskningen i høyeste grad befinner seg i støpeskjeen, nemlig dataspill.

I boken drøftes spørsmål knyttet til design, spillbarhet, fortellinger, konstruksjoner av karakterer, samarbeidslæring i og omkring spill og dataspills betydning for læring, og menings- og identitetsdanning mer generelt. Forfatterne har som ambisjon å løfte fram noen teoretiske og metodiske verktøy for analyse av dataspill. Perspektivene som introduseres er primært hentet fra film, litteratur, spill og medieteorier, og selv om forfatterne også til tider trekker på mer samfunnsvitenskapelig teori, er det likevel produksjon og konsumpsjon av

«tekster» som er i fokus. Når det er sagt, er boken likevel både relevant og leseverdig for pedagoger og andre med interesse for læring og kompetanseutvikling.

Boken består av 13 kapitler, hvor Buckingham har forfattet både introduksjonskapitlet og avslutningskapitlet. I det første gir han et lite riss av forskningen på dataspill, i tillegg til at han introduserer de analytiske perspektivene som forfølges videre i de enkelte kapitler. I det siste oppsummerer han de studiene som er gjort og antyder noe om veien videre for spillforskningen. Bidragene berører en hel rekke forskjellige temaer slik som narrativitet, fan-kultur, kjønn, samarbeidslæring, motivasjon osv., og de baserer seg primært på et sett av case-studier av populære spill som for eksempel *Baldur's Gate*, *Final Fantasy VII* og *Funcoms Anarchy Online*.

Noen av bidragene er mer eller mindre rene tekstanalyser med et dobbelt fokus på henholdsvis spillet som en form for *representasjon* (av karakterer, plot, miljø osv.) og hva de kaller spillet *ludiske* aspekter, dvs. hvordan spillet fungerer som et interaktivt miljø. Nærmere bestemt handler dette om hvordan spill som et strukturert og regelbasert rammeverk legger til rette for bestemte måter å navigere, bevege seg eller løse utfordringer.

I andre kapitler fokuseres det mer på spillerne: hvordan de leser og navigerer i spillene som tekst, og hva de får ut av spil-

let i forhold til sine behov, preferanser og kulturelle miljøer. Til slutt finner vi også analyser av aktiviteter som skjer rundt spill – i stua foran tv-en eller i spesifikke fan-fellesskap på Internett – noe som bidrar til å undergrave myten om at spill er en ensom og asosial aktivitet.

Et av de mest interessante aspektene av boken er analyser av hvordan spill inngår i større tekstunivers, for eksempel hvordan et spill som *Final Fantasy* kombinerer japanske og amerikanske fortellertradisjoner, samt hvordan «teksten» videreutvikles, forandres og relateres til andre tekster når spillet dyrkes i ulike former for fan-kultur. Disse analysene viser tydelig det problematiske i enkeltes bestrebelser på å gjøre spillforskning til et helt eget separat forskningsfelt med en egen logikk og terminologi.

Når det er sagt, så gir boken en relativt overfladisk oversikt, noe som gjør at jeg som leser blir sittende igjen med et brennende ønske om å vite mer. At boken evner å vekke nysgjerrighet er selvfølgelig positivt, men likevel synes jeg det er et problem at boken søker å favne så vidt. Den gir små smakebiter av et helt sett av ulike teorier, perspektiver og temaer som nok kan være relevante i forhold til forskning på og forståelse av dataspill, men resonnementene som føres blir noe springende og lite relatert til hverandre.

Boken bærer slik preg av at forfatterne har forsynt seg fra mange forskjellige hyl-ler i biblioteket, noe som også har ført til en sammenblanding av perspektiver som ikke alltid går like godt sammen. Dette blir særlig tydelig når forfatterne forsøker

å si noe om for eksempel læring eller motivasjon. Og selv om forfatterne tidvis prøver å forfølge et deltakerperspektiv, dvs. hvordan barn og unge spiller sammen, tar mening fra spill, hjelper hverandre med strategier og så videre, leder det overgripende fokuset på *spill som tekst* lett til en form for moralisering overfor spillerne. Forfatterne tenderer mot å forstå spilling ut ifra en slags normativ standard hvor spillerne da gjerne mislykkes i å forstå de fortellinger eller forfølge de strategier som er mer eller mindre iboende i «teksten».

Hvis man er opptatt av hvordan spill fungerer som læringsmiljøer, er kanskje J.P. Gees bok *What computer games have to teach us about learning and literacy* vel så interessant. Selv om Gees analyser primært baserer seg på hans egne erfaringer med dataspill, klarer han likevel å løfte resonnementene sine og gjøre dem relevante nettopp ved å forankre dem i et klart formulert perspektiv på *læring* og *digital kompetanse*. Etter min mening er denne boken mer leseverdig fordi den er noe mer polemisk og argumenterende i sin form, i tillegg til at den har et mye mer eksplisitt formulert aktørperspektiv. Hvis vi skal finne ut noe om de mange måter barn og unge lærer å spille, samt hvilke implikasjoner dette kan ha for design av læringsmiljøer mer generelt, er dette tvinnende nødvendig. Til forfatterens forsvar må det nok sies at *Computer Games: Text, Narrative and Play* først og fremst er skrevet som en lærebok og at den derfor kun skal gi en bred innføring i ulike tilnæringsmåter til å forstå dataspill. Når for-

fatterne mer eksplisitt forfølger pedagogiske perspektiver og temaer, blir det likevel vel mye namedropping av sentrale navn som Vygotsky eller Lave og Wenger uten at disse faktisk brukes for å analysere aktiviteter i og omkring dataspill. I stedet er det en tendens til at forfatterne sim-

pelthen påpeker at vennegjengens engasjerte samspill med PlayStation 2 illustrerer gyldigheten av et sentralt begrep som *stillasbygging* (scaffolding).

HANS CHRISTIAN ARNSETH
PEDAGOGISK FORSKNING SINSTITUTT,
UNIVERSITETET I OSLO