

Clausen, Thea Juhl Roloff: Computerspils narrativitet og visuelle udtryksformer i børns legekultur

Adjunkt Pædagoguddannelsen Aarhus, Videncenter for Børn og Unges Kultur, VIA University College.

tjrc@via.dk

Der er væsentlig viden om og forskning i computerspilgenren og dets udtryksformer. Der er grundlæggende blevet forsket i børn og unges brug af de digitale medier, de kompetencer og færdigheder samt den digitale dannelse, der er forudsætninger for at kunne skabe og begå sig i en digital kultur.

Forståelsen af digitale medier synes at være delt i enten en mediepanik eller en tilgang uden didaktisk tænkning med et primært fokus på enten indhold- eller udtrykssiden, og dermed ikke et samlet perspektiv på, *hvordan* børn bruger computerspils narrativitet og visuelle udtryksformer i deres leg i konkrete situationer.

I paperpræsentationen fremlægges nogle centrale aspekter, og der diskuteres nogle af de visuelle udtryksformer i børns legekultur, der opstår ud fra computerspils narrativitet. Dette gøres med udgangspunkt i følgende spørgsmål: hvordan bruger børn computerspilgenren og spilæstetikken konkret i deres legekultur, og kan vi se samme mønstre, strukturer og visuelle udtryksformer i børns leg som i de computerspil, de spiller og leger med?

Hensigten er ikke at diskutere, om computerspil er godt eller skidt for børn, men at få indsigt og viden om børns brug af computerspil og deres legekultur samt om der opstår signifikante semiotiske betydningsdannelser. Og dermed også hvordan computerspilgenren kan have indflydelse på børns måde at strukturere lege på.

De centrale aspekter tager udgangspunkt i en semiotisk forskningstilgang, hvor der anvendes analyse af computerspil, legekultur og visuel kultur. Her med henblik på tegn og multimodalitet fra computerspil, der opstår i børns legekultur.

Paperpræsentationen vil blive holdt på dansk.

Bibliografi

- Barthes, R. (1995). Billedets retorik. I B. Fausing, & P. Larsen (Red.), *Visuel kommunikation 1*. Medusa.
- Jæger, H., & Torgersen, J. K. (Red.). (2012). *Medialisert barndom. Digital kultur i barnehagen*. Universitetsforlaget.
- Jørgensen, K. G. (2003). Tegn, tekst og kultur - introduktion til semiotik. I B. Pecseli (Red.), *Kultur & pædagogik* (s. 99-114). København: Hans Reitzels Forlag.
- Mitchelle, W. (1994). *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mouritsen, F. (1996). *Legekultur - essays om børnekultur, leg og fortælling*. Odense: Odense Universitetsforlag.
- Walther, B. K. (2012). *Computerspil og de nye mediefortællinger*. Frederiksberg C: Samfundslitteratur.