

Denne bog er nødvendig! Den er vigtig og tidsrelevant, for mange forældre stiller sig selv spørgsmålet om, hvorvidt deres børns forbrug af skærm og de mange timers gaming er skadeligt. Forfatterne tager læseren med på cirka 100 siders rejse dybere ind i dette emne.

Bogen er skrevet i et overskueligt, lettilgængeligt sprog, som er virkelighedsnært og dermed også overkommelig at tygge sig igennem. Bogen har talrige gode eksempler, som er spot on i forhold til genkendelighed, og der er gode, skarpe pointer flere steder, eksempelvis: "For nok mestrer de det digitale sprog, men i alt andet er de præcis så umodne, som deres alder berettiger" (s. 12).

I bogens indledning ridses klart op, hvilke emner bogen kommer gennem, ligesom centrale begreber defineres. Der gives en kort oversigt over bredt anvendte grupperinger af forskellige typer spil, fx "RPG", "FPS" og "Battle Royal". Der er også en klar afgrænsning af, hvilken population bogen vedrører, nemlig normalspektret af børn med forældre, der har ringe eller intet kendskab til gamingverdenen.

Kapitel 1 ser på gaming og omverdenen, herunder særligt relationen til familien. Der indledes med en casebeskrivelse, som utvivlsomt er velkendt for de fleste forældre med teenagere. Kapitel 2 opridses den udviklingspsykologiske scene gennem Kohuts model for livslang personlig udvikling og giver gode bud på en forståelse af, når det går godt, og når det går skidt. På denne måde bliver kapitlet også til dels værktøjsorienteret. Kapitel 3 giver læseren noget helt afgørende, nemlig følgende information: "Gaming er positivt for børns generelle velvære, når det ikke overstiger seks timer om dagen" – og så er det endda forskningsbaseret! Hvis det var denne afklaring, man som læser søgte, så kan man stoppe med at læse videre fra side 60, men det ville være synd, for resten af kapitlet er en sand fornøjelse. Der ses nemlig på sygelighed og diagnostik i forbindelse med gaming. Det er velskrevet og informativt. Kapitel 4 tager hul på at forandre forholdene for gamerbarnet, hvis der er behov for dette. Der lanceres tre modeller for dette: Forandringshjulet, Overbliksmodellen og Trivselsblomsten. Afrundingen på bogen perspektiverer ind i fremtiden, og forholder sig til samfundets udvikling og behovet for specifikke kompetencer hos mennesket som arbejdskraft. Dette sammenkædes del for del med de færdigheder, der kan opøves gennem gaming.

Bogen er velskrevet og giver en god indføring i gamingverdenen. Man kan sige, at det er som en gevinstsikker loot-box. Ved du ikke, hvad det betyder? Så er du nok også i målgruppen for denne bog...

*Af Dea Henriette Franck, cand.psych.aut.spec. Enhedschef i Region Hovedstadens Akutberedskab og indehaver af
Psykolog Dea Franck*

