

BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur

Nr. 62 2018 • Årgang 35 • ISSN 0907-6581 • ISBN 978-87-999363-1-1 • www.buks.dk

Rikke Toft Nørgård

Stjernes kud

– Forskningspixibog om et farligt barn

Resumé

Denne bog er første eksemplar af en genre, Nørgård har kaldt *forskningspixibog*. Bogen er produceret på baggrund af hendes ph.d. og forskningspublikationer omhandlende computerspil som et håndværk. Forskningspixibogen anvender narrativ etnografi og »evocative writing« til at fremstille forskningspointer.

Gennem at kondensere et 3-årigt forskningsarbejde til pixibogsstørrelse bliver det muligt at producere forskning på måder, der rækker ud over den traditionelle forskningsartikel eller-bog. Forskningspixibogen er en form, der indeholder samme forskningstyngde som traditionelle forskningsartikler, men forsøger at få alternative forskningsindsigter og -analyser til at træde frem

FORSKNINGSPIXIBOG

STJERNE SKUD



HISTORIEN OM
ET FARLIGT BARN

Mor! Mor! Jeg har skudt far!!!



Fenja på 9 år spiller computerspillet *Battlefield* med sin far mange timer om ugen.

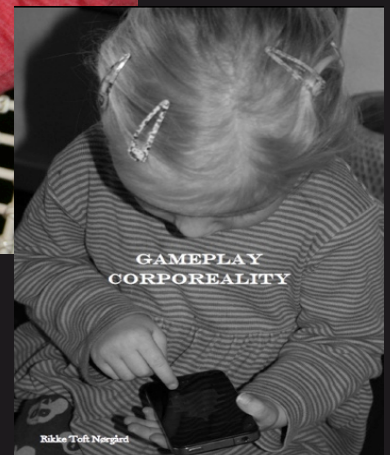
En aften kommer hun løbende ned ad trappen og ind i stuen mens hun glædesstrålende råber:

Mor! Mor! Jeg har skudt far!!!

Er det ord, der kommer fra en skydegal og følelseskold dræbermaskine, som har mistet evnen til at skelne mellem virkeligheden og det, der foregår på skærmen?

Det er ofte det billede, der tegnes i medierne og dele af 'bekymrings-forskningen' inden for området. Og det er et billede, der ofte findes aftegnet i urolige forældres hjerter.

Et farligt barn?



Bliver det muligt for os at se noget andet og mere, hvis vi insisterer på at begynde et andet sted? – Hvis vi stiller nogle mere åbne spørgsmål? – Hvis vi kigger på Fenjas udråb for at forstå, hvilken mening det besidder under overfladen?

Kan vi se en anden mulig fortælling bag de tilsyneladende ildevarslenende ord?

Hvad forstår vi, hvis vi anskuer Fenjas udråb: “Mor! Mor! Jeg har skudt far!!!” som et udråb fra en dedikeret fagmand?

Forvandler de dødsens farlige spillere sig pludselig til stolte håndværkere?

At blive skudt igen og igen og...



Så møder vi Fenja, mens hun sidder og spiller *Battlefield* med sin far – tungen sidder ikke lige i munden – og hun har stadig pyjamas på, selv om klokken er tre om eftermiddagen.

Hendes øjne stirrer stift på skærmen – hun er dybt koncentreret og ikke kontaktbar – hun svarer ikke, når jeg taler til hende – hun har for travlt med at bevare kontrollen over situationen og være i kontrol over sine bevægelser.

Hun er optaget af ‘at blive god til at gøre ting godt’

Hun er seriøs omkring sit håndværk, mens hun igen og igen løber langs de samme støvede veje – igen og igen undgår de samme forhindringer – igen og igen løber gennem de samme bygninger – og igen og igen bliver skudt ned af sin far, der møder hende de samme steder med geværet rettet mod hende.

At øve sig endeløst



Forfra og forfra forsøger hun.

At blive bedre til at mestre spillet som et materiale, der kræver stor fingerfærdighed, behændighed og omhu.

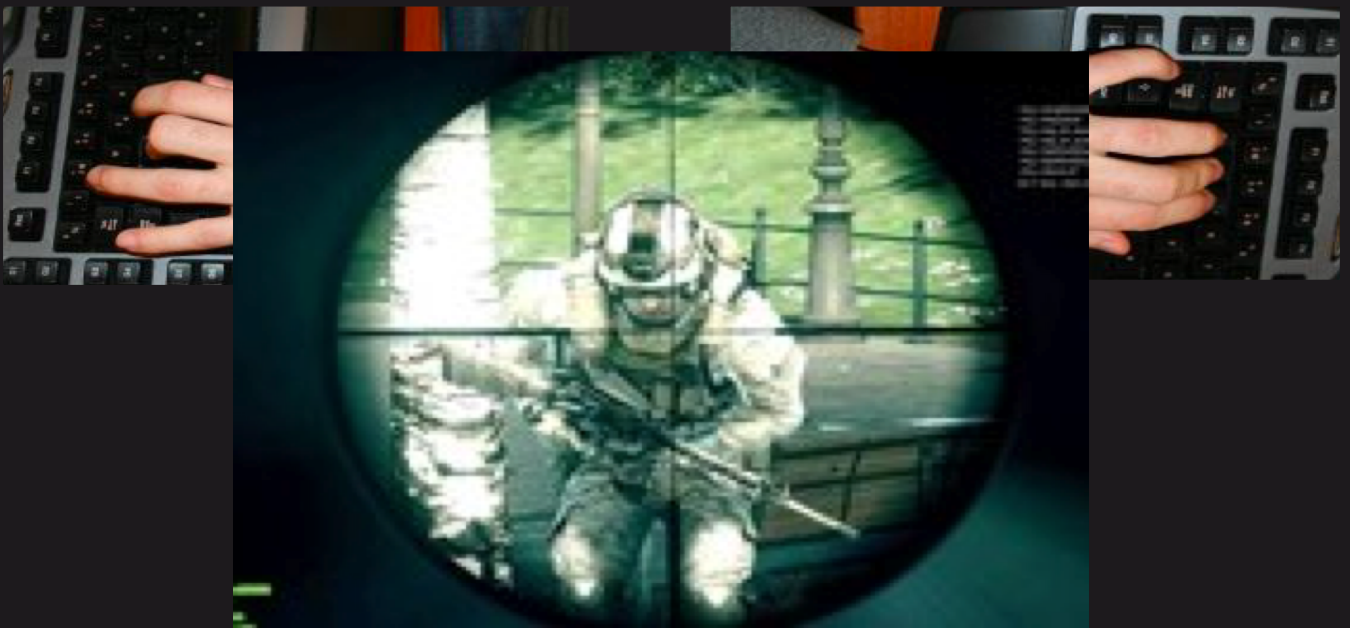
Hun skal være i stand til at se og tænke og gøre på samme tid.

Hun må blive tænkende med hænderne, hvis hun vil leve

Fenjas alvor og indædte træning genfinder vi hos andre dedikerede håndværkere, der øver sig på at kunne kokkerere, spille cello, bygge et hus eller indrette en have.

For at blive god nok til at overleve i branchen må man udstå en tilsyneladende endeløs ørkenvandring af gentagelser – man må dø og starte forfra igen og igen og...

At lade sig opsluge



På den måde er alle håndværkere brødre og søstre i ånden og hånden – de er allesammen udøvere af et håndværk.

Om og om og om igen udholder håndværkerne gentagelsen for at forstå håndværkets rytme

Fenja udholder uendelig opstart, nedskydning og genstart, fordi hun mærker og forstår, at dette er vejen at gå for at nå højere og længere med sit håndværk. Det er den eneste måde, hvorpå hun kan gøre bedre, vide dybere og være bedre som håndværker.

Gennem endeløs gentagelse og minimale forbedringer nærmer Fenja sig trinvist en håndværksmæssig kunnen, tænkning og identitet som battlefielder. Vejen til blive anerkendt som en kompetent udøver af battlefield går gennem gentagelsen og evnen til at lade sig opsluge af denne gentagelse.

Ophidsende rytmer



Men ikke blot udholder hun denne gentagelsens ørkesløse ørkenvandring. Den er også noget, hun lærer at nyde og finde nydelse i.

Gennem Fenjas dans med keyboard og mus indoptager hun spillet for at lade dets rytme forføre sig ind i spillets verden.

Få fornemmelse for og blive henført af spillets håndværk

Over tid og uger skaber Fenja en kropslig indlejring af håndværkets iboende sang: af spillets rytme og spillematerialets puls. Fenja arbejder spillet ind i kroppen gennem håndens værk og indånder dens værensform til det punkt, hvor hendes krop begynder at synge med materialet, hendes hjerte begynder at slå i takt til spillet, og hendes tænkning danser som fingre på tastaturet.

En lang dans med spillet



Ud fra et perspektiv på spil som håndværk frem for voldelig spektakel forvandles den gentagende, uendelige gennemspilning af spillets baner og missioner fra en uendelig række af voldelige handlinger og drab på mennesker til en bemestring af et materiale og til dannelse til et håndværk. En identitet som spiller – som battlefielder – erobres gennem en langsomt voksende evne til at få hænderne til at danse med til spillets rytme og til slut endda få spillet til at danse til hændernes rytme.

Battlefield bliver en koreografi, Fenjas hænder danser til.

Battlefield er et materiale, Fenja fortaber sig i og arbejder med.

Battlefield er en verden, Fenja bevæger sig i og bliver bevæget af gennem håndens værk

Opslugthed og udholdenhed



Men Battlefield er et frygteligt svært spil for en 9-årig at bemestre og mestre.

Det kræver langvarigt hårdt arbejde, før Fenja er bare i nærheden af at kunne overvinde sin far. Men Fenja er tålmodig. Hun udholder gentagelsen og begynder at leve i gentagelsen. Hun udholder nedskydningerne og begynder at lære af nedskydningerne. Hun udholder at begynde forfra igen og igen, og hun begynder at anskue det som en rytme, man kan danse til.

Fenja sidder opslugt og udholdende ved sit keyboard dag ud og dag ind og spiller med sin far og nærmer sig spillets væsen. Tættere på.

Næsten tæt nok på til at mestre materialet

I dialog med materialer



Fenja og andre Battlefielders er gennem deres arbejde med materialet meget lig murerne fra Richard Sennetts *Håndværkeren*. De arbejder med det, de kæmper med det, de formgiver det, og de begynder at identificere sig med det.

De bliver håndværkere

Håndværkere, der lader sig opsluge af og ophidses over deres materialer. Mursten og spil bliver således på én gang en følelsesmæssig, intellektuel og værensmæssig dialog. Håndværkere er mennesker, der gennem håndens værk kan lade sig forsvinde i et materiale – uanset om det er mursten eller computerspil. De lader sig forføre af materialet.

Håndens værk ikke øjets syn



Som med murere og synet af huse bemalet med kamphandlinger, så er det er ikke sådan at billederne på skærmen af voldelige handlinger ændrer Fenja.

Det er snarere sådan, at Fenja lærer at arbejde med spillet som et materiale, hun kan være i dialog med, danse med og lære at mestre gennem sine hænder værk og fingrenes dans på tastaturet.

Fenja er gennem spillets materiale følelsesmæssigt vækket og besat af at blive i stand til at udtrykke sit selv formfuldendt gennem sit håndværk.

Som mureren bliver ét med sine mursten og ikke husets bemaling, bliver spilleren ét med sit spil og ikke dets ikonografi

Ophidsende spil



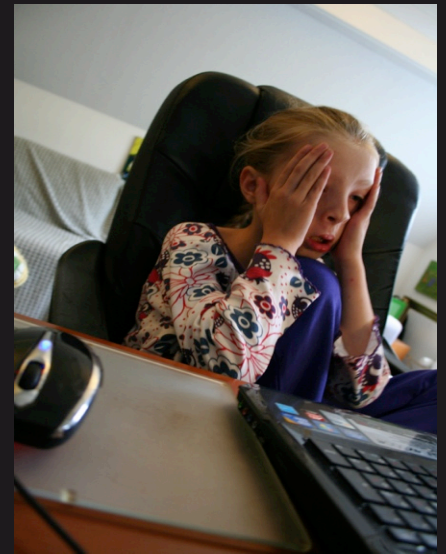
Set således er det, Fenja udholder, ikke vold. Det, Fenja udholder, er spillets konstante sætten spørgsmålstegn ved hendes Battlefield-evner og –identitet, hver gang hendes far grinende skyder hende ned.

Hvad Fenja er besat af, er ikke myrderier, voldelige fantasier eller voldelige handlinger. Fenja er besat af at forbedre sin evne til at udtrykke sig selv som en kompetent Battlefield-håndværker – at erobre en ny identitet.

Med andre ord skal Fenja lære at udholde den ophidselse, spillet som materiale forårsager

Men denne ophidselse handler ikke om voldelige synsindtryk eller aggressive handlinger. Den handler om den ophidselse, det fører med sig, når man sætter sit selv på spil i et håndværk.

Frustration og lydighed



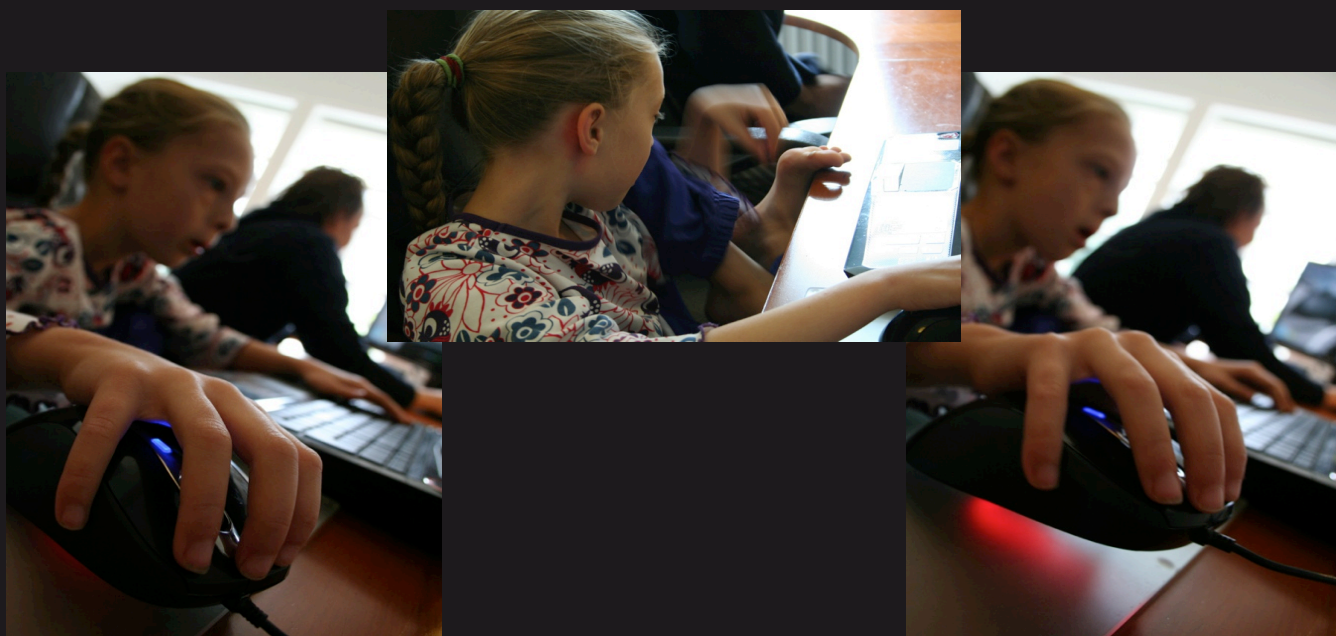
En sådan håndværksmæssig udholdelse af ophidselse vil ifølge Sennett faktisk føre til mindre og ikke mere vold.

En overvindelse af ophidselse kræver opøvelse af følsomhed. Fenja er således nødt til at indleve sig i og føle med materialet og sit håndværk uden at overgive sig til den frustration, materialet fremkalder i hende.

Det er gennem at udholde gentagne, oplevede nederlag og følelsesmæssige nedsmeltninger, at Fenjas håndværkskunnen langsomt kan udvikle og udfolde sig.

Fenjas evner som håndværker manifester sig gennem en blanding af frustration og lydighed over for materialet

At blive til



Gennem en sådan endeløs og alvorlig, men også lidenskabelig og udforskende, vedholdenhed presser Fenja sig selv til at blive en bedre og bedre Battlefield-håndværker.

Nogle gange keder hun sig for meget til at gå op i sit håndværk. Andre gange bliver hun for frustreret til at kunne forbedre sig. Men uanset hvad, så er hun dedikeret til materialet og dets indlejring i kroppen.

Til en kunnen. Til noget hun bliver til. På en stadig mere raffineret, nuanceret og kompleks måde

Spillet er ubønhørligt, indtil hun har Battlefield som en melodi, hendes krop kan spille, som rytmiske mønstre, hun kan begynde at improvisere over. Hun kan få Battlefield til at manifestere sig mellem hænderne. Hun er blevet til spiller.

At være

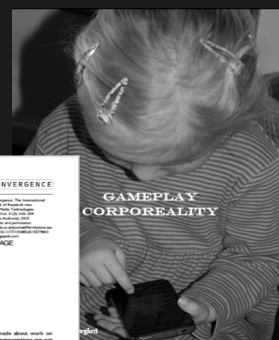
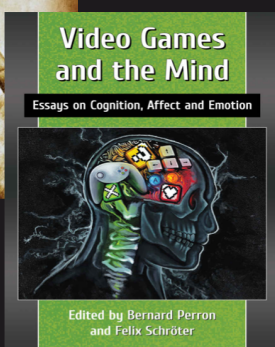


Så hvis vi kigger på Fenja og voldelige spil ud fra et håndværksmæssigt perspektiv, så er det ikke et skydegalt, følelsesafstumpet barn, der en aften kommer løbende ned og ind i stuen med strålende øjne og jublende råber “Mor! Mor! Jeg har skudt far!!!” Det er en stolt håndværkers erklæring.

Den kommer fra et barn, der gennem stort engagement i et håndværk har opnået evnen til at udføre dette værk. Drabet på hendes far er beviset på, at hendes langvarige dedikation til et hårdt og til tider frustrerende arbejde virker. Hun har lavet et stjernes kud og overvundet sin far.

Det er en håndværker, der står i stuen og jubler: Jeg var i stand til dette. Jeg er til stede i dette arbejde. Hvilket er det samme som at kunne proklamere: ***“Jeg eksisterer som Battlefield i verden!”***

Denne bog er første eksemplar af en genre Nørgård har kaldt 'forskningspixibog'. Bogen er produceret på baggrund af hendes ph.d. og forskningspublikationer omhandlende computerspil som et håndværk (http://pure.au.dk/portal/files/69711048/endelig_afhandling_med_forside.pdf). Forskningspixibogen anvender narrative etnografi og 'evocative writing' til at fremstille forskningspointer. Gennem at kondensere et 3-årigt forskningsarbejde til pixibogsstørrelse bliver det muligt at producere forskning på måder der rækker ud over den traditionelle forskningsartikel eller-bog. Forskningspixibogen er en form der indeholder samme forskningstygnde som traditionelle forskningsartikler men forsøger at få alternative forskningsindsigter og -analyser til at træde frem



Referencer:

Battlefield 3 (2011). EA Digital Illusions/Electronic Arts.

Nørgård, R. T. (2016). Expressive and affective gameplay with technologies. I: B. Perron & F. Schröter (red.), *Video Games and the Mind: Essays on cognition, affect and emotion*. McFarland & Company, Inc.

Nørgård, R. T. (2012). *Gameplay Corporeality – the corporeal-locomotive dimension in gameplay activity and experience*. Forsvaret ph.d.-afhandling fra Medievidenskab, Aarhus Universitet.

Sennett, R (2009). *Håndværkeren*. Hovedland.

Toft-Nielsen, C. & Nørgård, R. T. (2015). Expertise as gender performativity and corporeal craftsmanship: Towards a multilayered understanding of gaming expertise. *Convergence*, vol. 21, nr. 3, s. 343-359.

Tekst & billede:

Rikke Toft Nørgård, Lektor, Ph.d., Center for Undervisningsudvikling og Digitale Medier, Aarhus Universitet

En video i tilknytning til projektet er publiceret her:

http://www.audiovisualthinking.org/videos/bodies_movin/

Rikke Toft Nørgård, lektor, Center for Undervisningsudvikling og Digitale Medier, Aarhus Universitet. Fagkoordinator for IT-Didaktisk Design. Leder af Forskningsenheden for Educational Design: Thinking & Practice. Formand for Coding Pirates Aarhus. Leder af House of Game//Play. rtoft@tdm.au.dk