

Sådan set ligner det hverdagslivet helt fint

Fiktioner på bogstaver og elektroner

Publ. i Bogens Verden 5, 1985. Også publiceret i BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur nr. 11, 1989.

I gamle dage, dvs. så sent som for en tyve til tredive år siden, var det et problem for en del voksne, hvis de havde et barn, der var bognarkoman, læsehest som det hed. Det var ikke helt godt med det læseri. Ungen blev bleg og tynd af det, levede ligesom i en anden verden. Og hvad med alt det bavl og fantasteri, han fik på hjernen! Han blev måske en ren drømmer. Hvordan skulle sådan en klare sig. Selv om – det så jo ud til, at han klarede sig meget godt i skolen. Så måske var det alligevel godt for noget. Bare det nu ikke blev for meget.

Læsning har indtil de sidste tider været en tvetydig affære både for børn og voksne og for samfundet. For børnene var der pligtlæsning og lystlæsning, for de voksne var der sund læsning og smudslæsning, for samfundet var der kvalificering af folks børn, men der var også socialt sprængstof i det. Det var vigtigt at holde det under kontrol – på den anden side var der penge i det.

Længe fastholdt de herskende det som et monopol. Siden er det blevet nødvendigt, at så mange som muligt får lært at læse bedst muligt. Men da var også både skolen, læsestoffet og læseriet blevet udviklet til et af de vigtigste opdragelsesmidler, et socialt kontrolinstrument af rang. Desuden var en del af det blevet en profitabel business – to fluer med et smæk. Det sidste gjaldt især den kulørteste del af læsestoffet.

Indianerromaner, smudslitteratur og deres usunde fantastier blev længe bekæmpet, faktisk indtil de seneste årtier, hvor man gav los og mente: At det måske nok var noget møg at fylde ungerne med kommercielt fidusmageri, men om ikke andet fik det flere børn igang med at læse, og måske var det en vej til lodigere læsning.

Sådan sejrede det tekniske synspunkt, for nu var det blevet et stort problem overhovedet at få motiveret nok af de unger til at læse. Et folk af analfabeter stod som en lurende fremtidsdæmon. Det skyldtes ikke mindst, at der nu var kommet en stribe af nye billedmedier til, som lokkede børn og folk til sig med langt skrappere sager. Bøger, selv de værste af dem, lignede pludselig noget fra fredsommeligere tider. Tvetydigt var det stadig, for ligesom bøgerne var de nye medier gode til at pacificere børn, ja langt bedre. De render ikke og laver ballade, så længe de sidder og glør i kassen. Den kunne holde endnu flere gadedrenge i ro. Men der lå alligevel en mistanke og lurede om, at det også kunne inspirere dem til grimme ting. Måske blev de for sløve og for afstumpede af det. Man får ingenting gratis. Og så det med at de måske helt holder op med at læse.

Hvorfor læser børn? Fordi de er nødt til det, bliver pisket til det. Men også fordi de har brug for det, fordi de har lyst til det eller af kedsomhed. Til alt det sidste bruger de mest fiktion, men ikke kun.

Social brugsværdi

De har brug for det, bl.a. fordi læsning indgår i deres sociale liv med kammeraterne. Er de på et fodboldtrip, bliver en hel masse forskelligt læsestof nødvendigt. Ligesådan hvis det er akvariefisk eller cykler det gælder – alt fra kataloger til fiktion (Zappa-fisk har en glanstid her efter filmen i TV. Ungerne ved en fandens masse om cikliden. Og fisk svælger i guppyer rundt om i de små hjem). Ud af et tørt cykelkatalog blomstrer der garanteret vældige fiktioner og fantasier for min cykelsmed af en søn. Og for hans kammerater, der er ligeså gale med cykler.

Også rent fiktionsstof kan have en sådan social brugsværdi. I min tid var Tarzan, Robin Hood og den slags mytologiske væsener og de dertil hørende bøger et must. De florerede i ens egne forestillinger, men også i kollektive fantasier, snak, fortællinger og lege mellem os. Nu henter børn mest deres fælles fiktionsstof fra TV. Det flimrer mere, veksler, er mere ubeholdigt, ligesom deres sociale relationer.

Læsning og fiktionsforbrug i øvrigt er led i det sociale netværk, børn indgår i. Det er én af de vigtigste dimensioner i det stykke. Det har afgørende betydning for, hvad børn læser, og hvad de får ud af det, de læser. Bøgernes gennemslagskraft er ligeledes afhængig af dette felt. De står og falder på mange måder med deres brugbarhed i det.

Når de elektroniske medier slår så stærkt igennem, har det også med dette forhold at gøre. TV og video virker nok isolerende og på mange måder ødelæggende for samvær. De bruges også til opbevaring af børn, barnepiger, erstatning for liv med voksne og andre børn. Og i deres tilbud om stærke oplevelser serveret gnidningsfrit æder de sig som vampyrer

ind på samværet, udsuger sociale energier. Børn er isolerede og mange af dem ensomme uden et stabilt netværk af kammerater.

Video, bip og computer

Men det vender også den anden vej rundt. Video kan man være flere om at se på samme tid, og det er børn tit. Filmene bliver fortalt videre. De bliver stof for en ret frodig fortællekultur børnene imellem. Bipspil, fiktionsautomater og computerspil er direkte rettet mod det sociale forhold. De sælger sig bl.a. på den sult. De henter en væsentlig del af deres appel i det. De er spil. De er anlagt på konkurrence, dvs. på at måle sig med *andre*. Samtidig er de så snedigt indrettet, at man kan spille mod sig selv; de spiller på illusionen om, at man er sammen med nogen, også når man er alene.

En bog kan fortælles videre, den kan læses højt, men som regel er den for større børn netop kendetegnet ved at den isolerer. Det er et individuelt foretagende at læse. De elektroniske fiktioner lokker tværtimod med, at de er sociale. Samtidig sælger de så et samvær, der orienteres efter præstation og konkurrence.

Bipspillene gik som en bølge over landet og blev nødvendigt tilbehør. Ungernes deltagelse i kammeratlivet stod og faldt med dels besiddelse af spil, dels færdighed i brug af dem. Sidenhen gik de lidt ældre børn (drenge) på grillbar og brugte de store automater dér. Det kostede dem tusinder af kroner at mestre de spil. Men de var også krystalliseringspunkter for deres samliv i en periode, hvor de var ved at vikle sig fri af familien. Nogle svindlede og stjal for at være med. Heri ligger både en udbytning af børnene og en formning af deres samvær. Det er på mange måder kritisabelt og

svinagtigt. Men man skal ikke være blind for, at de tog det i brug og kunne bruge det, også som redskab til socialt liv – fællesskab – bag om konkurrence og udbytning. Men det er et sølle liv, hvor det er den slags redskaber, man må gribe til. Det er det, der er miseren: Den tiltagende ensomhed, isolation og kedsomhed i børnehøjde, og så det, at de redskaber de tilbydes, er designet på konkurrence-drilleriets betingelser og udbytningens. *Det er sølle*. Men ikke børnenes brug af det. Og ikke det, at de så energisk tager det i brug og mestrer det. De blev fandens gode. Det var lidt forbudt også, en grillbarernes undergrund, et »vildt« liv udenom opdragelsesmagternes kontrol, ligesom »vild« læsning var det engang.

Computerspillene og deres fiktioner, som nu breder sig og tager over, er anderledes. Her sætter en privatisering ind i forhold til grillbarernes undergrund, som er offentlige mødesteder. TV, video og computerspil foregår på skærmen derhjemme – enkeltvis, med søskende (hvis der er sådan nogle) eller med et par kammerater. De indgår også i et netværk af udveksling, men mere lukket, dvs. også mere kontrolleret. Abespejdernes »vilde« tid er forbi, også her.

De voksne er heller ikke så tvetydige over for dette fiktionsforbrug som over for det i grillbarerne: »*Nu kan Søren styre sin lyst, uden at gå hen i Astra*«, som en voksen sagde om sin søn. Astra, det er den lokale »griller«.

Den hjemlige computer og spillene er som regel endnu dyrere end grilllivet, men det er reguleret i ordnede rammer. Og det med computere, det er vist helt godt, hvis ungerne plotter sig ind på den. Beherskelsen af joysticken og apparaturet kan vise sig at være den lige vej ind i en sikret fremtid.

I gamle dage solgte bøgerne sig til de voksne på at være belærende. Nu sælger computere og spil sig på at udvikle brugelige færdigheder. Tænk, hvis de ikke kom på den rigtige vogn i tide. Fornøjelse og skoling i ét. Kan det være bedre? Et rent columbusæg. Foreløbig ser det ud til at ungerne kører med på den på livet løs. De er ved at køre løs i skolen også. Det er det helt store hit allevegne. Datalære.

Først var der en vild bølge med elektronisk isenkram, nu er indtrådt en legitim tilstand. Det næste bliver skoling. Og så ender det hurtigt som med læsningen, derhenne hvor det handler om overhovedet at motivere de skide unger til at bruge det dødsenskedssommelige isenkram, der står i hjem og skole. Dér skal det nok ende inden så længe med fiktion og spil, glasur, der får pillen til at glide ned.

Når de fiktioner virker nu, tror jeg, det har at gøre med, at de er brugbare i børnenes frembringelse af de sociale netværk, som i øvrigt er under optrævling. For hvor meget spænding og fascination er der egentlig i de fiktioner som sådan?

De er kedelige, hvis det ikke var for spillet i dem

Det er den anden hovedsag, når det drejer sig om fiktionskonsum, hvadenten det er bøger eller elektrospil det gælder. Hvorfor virker netop den fiktion og hvordan? Det er, hvad man almindeligvis beskæftiger sig med, når det angår bøger og fiktion, men i det ligger også en vurdering af varen, det enkelte produkt i sig selv. Jeg har her gjort mest ud af det første, fordi det oftere overses, og netop når det angår de elektroniske fiktioner, tror jeg, dette sociale aspekt er det vigtigste, for ret beset er det meget simple og mekaniske forløb og symboler, der er i dem. De er rent ud kedsommelige,

hvis det ikke var for *spillet* i dem. Når man først kan dem, er de færdige, hvis der da ikke går sport i *hurtigheden*.

Det er dér, de er anderledes end bøger. I fiktionen er de yderst enkle spændingsklicheer – forfølger-forfulgt. Klicheer er der ikke noget i vejen med. De er der som grundlag i enhver historie. Men disse er mekaniske systemer efter totalsprincippet.¹ Det er de gamle fiktionsklicheer fra spændingslitteratur og film kogt ned til minimalformler. Heri har de samme fascination som diverse spændingsbøger. De har deres tiltrækning, fordi de kan give et spændingssus, som udløser den labile spænding og konflikt, der er i det daglige drama, børn lever i, hvadenten det er magtkonflikt, frygt, oprør, tvang eller katastrofe, det handler om. De ting er langt stærkere udfoldet i selv den mest rationaliserede seriebog, men i computerudgaven er de til gengæld netop sat i spil. Tilsyneladende er handlingsgangen åben. Det ligner en frihed. En bog er jo spærret inde mellem begyndelse og slutning. Den er givet. Det er ikke dig der bestemmer farten. Det gør du i spillet – tilsyneladende. Det er din indsats, der afgør det. Afgør, hvor langt du kommer, om du kommer igennem eller om du kollapser. Er du god nok? Der skal udvikles store færdigheder, reflekser, viden for at du kan. Og det kan måles. Også det er en attraktion.

Det er denne »frihed«, der fascinerer, selv om den er tilsyneladende og børnene godt ved det. Det er forudprogrammeret i et yderst enkelt sæt-op. Men først når du har »besejret« det, sætter det ind som en kedsomhed. Mekanisk gentagelse. Og du opdager, at du render som en mus i et hjul. Det er den binære mekanik, der bestemmer.

Hvad der giver fræset, er for det første ukendskab til, hvad der sker, og hvornår. Her kommer en yderligere faktor ind: Der styrter en flom af uvarslede og overraskende hændelser, lyde, farver, væsener fra den kulørteste dæmonologi ind over spilleren. Trusler fra alle kanter. Og han er nødt til at opdage, hvad det er, ved at gå vejen. Der er ingen vej udenom.

For det andet er der *farten*. Det går knaldhurtigt. Der skal lynhurtige reflekser til. Det er højspændt binær spænding hver brøkdelt af et sekund: Knald eller fald. Hvad der er på spil er en programmeret frihed inden i en labyrinth fyldt med monstre og fjender. Sådant set ligner det hverdagslivet helt fint.

Tilsyneladende er det historier, der kan varieres, men selve forløbet er langt mere énstregt, lineært end det handlingsforløb, der er i en bog, der læses linje for linje. Det er én af væsensforskellene mellem de to typer fiktion. I en tekst er det læseren, der producerer fantasi og forestilling. Dér produceres et rumligt univers af linjer og bogstaver. Computerspillets fiktion er lineær og kun forgrenet, indtil du har besejret det. Her som i andre billedmedier får man serveret præfabrikerede forestillinger. Dér er kun de elektriske tics i nerverne overladt til dig selv. En yderligere attraktion er det, at udfaldet er usikkert. Tilsyneladende lider de spil ikke under børnelitteraturens happy-end-fiksering. De er mere ligesom det uvisse liv. Katastrofen er altid en mulighed. Men reelt er happy-end selve programmets pointe. Det kræver blot utallige forsøg og lynhurtig kamp at nå frem. Disse spil er præstations- og resultatorienterede til forskel fra læsning. Du kan måle, hvor god du er. Det er det, det går ud på.

Hvorom alting er, skal man ikke være blind for børnenes evne til at tage disse ting i brug, også som redskaber for fællesskab og i retning af at tilegne sig kompetencer, som ligger hinsides de voksnes horisont, hvor det gælder beherskelsen af teknik og isenkram.

Der sidder nogen omkring et bål, og så...

Til slut lidt om læsningens rum i forhold til spillenes labyrint:

En arketypisk situation i en indianerroman kan være: Der sidder nogle folk omkring et bål langt ude i ødemarken. I krattet og mørket udenom sniger indianere sig nærmere. Med ét står en indianer i lyset fra bålet. Tomahawken er hævet til hug lige over heltens hoved.

Den sekvens læses, hvor enkel den end synes, på mindst to principielt forskellige måder. Muligvis kan man ligefrem operere med to læsertyper. Den ene vil have sin opmærksomhed og oplevelse rettet mod den lineære spænding: Hvad sker der nu? Hvordan ender det?

For den anden læser vil den side af sagen være sekundær (måske han ligefrem blader frem, læser slutningen for at kunne læse i fred for spændingens æselpisk). For ham vil det primære være det rum, læsningen og hans forestillinger skaber. Indianerland. Selv moderne spændingskonsum, som dødkører den første slags spænding, er alligevel afhængig af den anden faktor, og det uanset, at den aldrig indløses i en fylde, fordi hver enkeltsekvens i serien blæses af i lineær spænding. Ikke bare *Matador*, men også *Dollars* holder ved, holder os ved, via deres pseudo-rumlighed.

Computerspillene er rendyrkede udtryk for lineære spændingsforløb i »logi-

stiske« rækkefølgestrukturer, som yderligere resultatorienteres mod et produkt (= en løsning). I det stykke er der afgørende forskelle til bogfiktioner, selv om megen serielitteratur og pædagogisk litteratur med for den sags skyld tenderer mod samme art éndimensionalitet. Selv skærmens todimensionelle flade er en illusion, der er tale om tidslige og logiske forløb i linje. Rumligheden forbliver et produkt af spillerens fantasi, hvis den overhovedet har en chance for at komme i stand. Computerfiktionerne kan slet og ret ikke udvikle denne rumlighed, for den beror på en hvilen i forløbets bevægelse, som gør forestillingsevnen produktiv. Du rejser, haster ikke blot mod et resultat.

Spilfiktionerne er lineære, logiske og abstrakte i deres væsen. De er ikke selv fiktions- eller myte- eller symbolproduktive. De lever, hvad den side af sagen angår, som parasitter på det lager af den slags gods, som vores kultur har aflejret og fortsat aflejrer bl.a. i bøger. Det giver dem en kulisse, en tilsyneladende stoflighed og sanselighed som overføringsmedium for elektriske strømkredse i apparatet til nervebanernes strømme. Spillene er på den vis rendyrket postmodernisme. Sminket abstraktion.

Disse forhold, som slår ud i kedsomhed, når spillet er »besejret«, fører til en tvang mod stadige fornyelser og produktudvikling, hvis spillene skal overleve som fiktionskonsum for børn. Vi har kun set begyndelsen. Også af den gennemgribende instrumentalisering af krop og sanser og bevidsthed, som spillene udsætter ungerne for. Det er venstre hjernehalvdel det hele. Men det kan se ud til, at de nødvendigvis må forholde sig til den sociale brugsværdi, de har for børnene. Og det er som omtalt et andet univers og andre kvaliteter end de instrumentelle.

Raid over Moscow

Raid over Moscow er et meget kompliceret og dyrt spil, hvis idé er USA og Sovjetunionens tilintetgørelseskrig mod hinanden. Sovjet har ved spillets begyndelse sendt atommissiler mod forskellige amerikanske byer, og spilleren styrer fra en rumbase nogle flyvere, der i forskellige rammer og på forskellige niveauer kan ødelægge sovjetiske byer. Er spilleren hurtig nok, kan han på sidste niveau nå at ødelægge *The Soviet Defense Center* i Moskva, inden de sovjetiske atommissiler rammer i USA. Så er maskinen besejret, og vestverdenen reddet.

Spændingen ligger som i de fleste andre spil i beherskelse af færdigheder med joysticket, men fiktionen suger næring af traditionel øst-vest-ideologi. I timevis sidder børn og styrer gengældelsesaktioner mod sovjetiske mål. Igen og igen opleves lettelsen, når det lykkes at smadre fjendtlige helikoptere, tanks, byer osv. Det er gammelkendt ideologi i ny elektronisk aftapning, men også gammeldags tror jeg.

Pac-Man

En femtogyveårig japaner, Toru Iwatanik opfandt en dag måske den største succes overhovedet i branchen. Han har aldrig tjent en øre på sin *Pac-Man*. Men det har industrien. *Die Zeit* skriver om spillets sejrsgang i Europa:

»Hjemmevideospillet *Pac-Man*, der først kom på markedet i USA i marts 1982, vil alene i de ti måneder til december samme år indbringe sin producent den nette sum på en milliard kroner – som nettogevinst. Hele VW-koncernen tjener ikke så meget på et år«.

Pac-Man eller *Osten*, som det også kaldes, er et labyrintspil, hvor spilleren styrer en lille aggressiv helt med en stor snappende mund gennem en labyrint. Det gælder om at æde en masse punkter undervejs, alt imens man skal undgå selv at blive ædt af nogle grumme spøgelser. Man kan imidlertid æde nogle særlige kraftpiller, så man indenfor en vis tid kan snappe spøgelseserne. Lyd, farver, stigende sværhedsgrader og forskellige teknikker gør spillet uhyre nærværende og spændende.

Fiktionen er helt abstrakt. Æd eller bliv ædt, find en vej gennem labyrinterne med spøgelsesfjender konstant i hælene. Det er opøvelse i konstant koncentration i en verden, hvor den mindste uopmærksomhed fører til øjeblikkelig udslettelse. Man sidder i sin lænestol med joysticket i hånden i sin stue og er repræsenteret på skærmen ved en lille aggressiv stiliseret figur, men det virker. Jeg er ikke færdig med at forundre mig over, hvad det kan være for nogle vilkår i vores virkelige liv, der får os til aften efter aften at mærke spændingen i hoved og krop.

Metro-Blitz

Fiktionen ligner på en måde, men er alligevel helt anderledes. Spilleren skal forsvare sin by, der konstant bliver angrebet af et arsenal af uidentificerbare våben, der rammer et stykke af byen, hver gang det ikke lykkes at udlette dem inden de når så langt. Så længe man er hurtig nok på aftrækkeren scorer man points, men fjendens hastighed accelererer, og man taber uvægerligt hver gang. Spillet er forbi.

Men hvem er fjenden egentlig. Det er ikke konkretiserbare farer, men derimod symboler for udslettelsesangst. Virkelighedsgrundlaget er som i mange nyere film angsten for at miste kontrollen over civi-

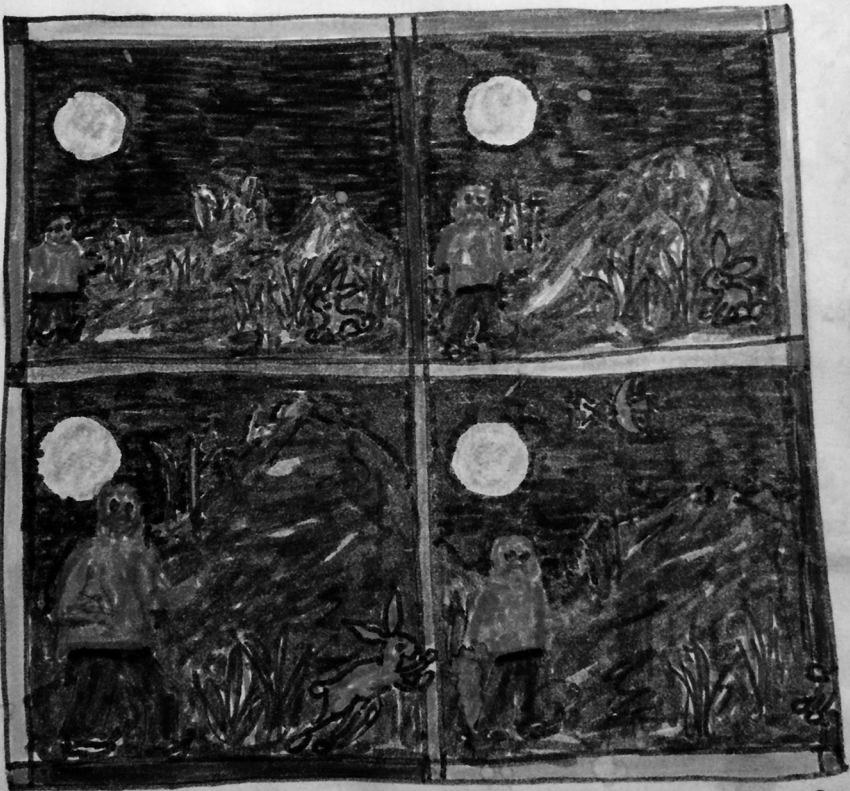
lisationen, hvad enten angsten konkretiseres i atomtrussel, genmanipulationer eller sygdomme. Det er ganske enkelt et forsvar for den menneskelige civilisation man sidder og gennemlever. Her tror jeg forklaringen ligger på mængden af spil med rumkampe og eventyrspil i de mest fantastiske miljøer. De er allesammen

kendetegnet ved uidentificerbare farer, som man som spiller forsøger at holde stand imod.

Noter

1. Et to-talsystem eller et binært system er grundlaget for mekanikken i computere.

TIL TINE.



FRA FLEMMI
ING