

Djævla-besættelse

Elektroniske spil og videospil som fiktion og virkelighed

Publ. i Tillæg til Information 07.03.1985.

De stirrede på deres eget liv, der var blevet et elektronispil på en fjernsynsskærm.

For et par år siden var der boom i legetøjs-elektronikken. Bip-spillene havde deres glanstid. Det var især drengene, der blev afhængige af den elektroniske junk. For at blive gode nok var det nødvendigt, at de selv havde de spil. De skrabte sammen, hvad de kunne. Nogle stjal sig til det. Jeg ved om én, der røg ud af skolen på den konto. Trist historie.

De skulle have de spil, deres sociale liv i kammeratgruppen stod på spil. Kolossal, hvad de investerede. De øvede sig, dage, uger, måneder. Bunker af energi blev »spildt« på ligegyldigt bras, konflikter kom på stribe, nederlag, for ikke at tale om den økonomiske udbytning, også ungerne imellem. Men de blev gode af det, i lyst og nød. Og de fik lært at vinde over spillene. Sådan da.

På samme tid kørte de lidt ældre drenge et andet trip. De gik på grillbar – om ikke værre steder, når de skulle have sig et skud elektronjunk. Dér fandtes hårdere stoffer i form af elektronspil på automater med store skærme – alt fra »Osten« og »Donkey Kong« til »Star Wars« i brølende og farvestrålende scenerier.

Var man god nok og satte ny rekord, kodede man sit mærke ind. De virkelig skrappe var kendt byen over.. På samme måde som de anonyme graffiti-mestre er kendt i New Yorks undergrund. Der var et

stort kredsløb, og der var de mindre omkring den lokale spillebule. De kom der i smågrupper. Her foregik en vigtig del af deres sociale liv i en periode, hvor de var ved at vikle sig ud af hjemlivets navlestreng. De diskuterede spillene, udvekslede fiduser. Hele spilleforløb blev omsat i fræsende fortællinger.

Der gik en del burgere, pølser, colaer, chips og slik med i købet. Det kostede. Også det. Spillene i sig selv var dyre nok, hvis man skulle kunne det. De kræver en høj topskolet teknik og lynhurtige reflekser. Det skal sidde i rygmarven, ellers kollapser man allerede i spillets første sekvens. Og man når aldrig frem til det besættende punkt, hvor man kan det. Spillet tager én i et sug af spænding. Man behersker det, man *er* i det som i en dans gennem en jungle af vildt huggende sværd. Alt imens sidder man dér paralyseret af koncentration, besat af nervestødenes reflekser – stirrende i cobraens øje, selv parat til hug.

Det koster at kunne fuldføre en historie og vende (sejrende) tilbage fra raids ind i den elektroniske labyrint. En af mine unger, som dengang var på det trip, mente at det nok kostede mindst 1000 kroner at blive god nok til de spil, der var noget ved. Op-træning i nye spil kostede lærepenge hver gang. Han brugte i den periode, hvad han kunne skaffe til spillene. Og han var en af dem, der slap billigt. Han vil ikke rigtig

sjusse sig til, hvor meget han har gået og spillet op i de par år.

Andre gik det værre. En ellers pålidelig dreng fra et pænt vegetarisk hjem, begyndte pludselig at blive burgerfed. Ingen forstod det. Så kom det for en dag, at han havde begået underslæb. Han var betroet klassekassen. Der manglede flere tusind kroner. Spilledjævelen og burgerne havde slugt dem. Det var en befrielse for ham, da han blev afsløret. Måske er han stoffri og resocialiseret. Måske.

Det var ved at blive noget af et problem med de spillemaskiner, for de voksne. Ungerne blev jo udbyttet, og hvad kunne det ikke føre til. Djævelske kræfter var ved at tage over. De sprudlende og lokkende fræs i maskinerne gjorde et fornuftigt liv endnu mere kedeligt og fladt. Al den energi, man ikke kunne trække ud af ungerne til fornuftige ting, brændte de af på maskinerne. De øvede sig, de diskuterede, de koncentrerede sig, de ku det hele.

Man kan spørge sig, hvad det er, der gør de spil så attraktive. Det er ikke blot smart udnyttelse af svage sjæle. Spillene siger ungerne noget. De har brug for dem, kan bruge dem på flere planer. Der er det sociale liv omkring dem. De lever også på de voksnes modstand, det forbudte, men ikke kun. Der er historierne i dem. Det er simple fiktioner, kliche-agtige, som de kendes fra alverdens spændingsromaner – forfølger og forfulgt, helt mod dæmoner. Men ikke kun det. Klicheerne er de nødvendige brikker. Spillenes væsentligste tiltrækning (og deres snyd) ligger i, at historien produceres af ungerne selv. De bliver aktører og ikke kun konsumenter.

Som én af dem sagde: »*Tag en tegnefilm for eksempel. Den kan du kun sidde og glo på. Den kører bare. De her spil dér kan du selv bestemme, hvad der sker. Hvis du er go*

nok. – Ja, ja, jeg ved sgu godt alt det der med, at de er programmeret. Men der er den forskel.«.

Der kan siges meget ondt om de spil, og det er såmænd sandt alt sammen. Der er også dem, der synes den er helt fin, fordi det opdrætter dem på bedste vis til computerne. Skolemestre med bagtanke. Hvad jeg finder vigtigt, er, at det ungerne søger, det er muligheden for selv at frembringe, deltage og overvinde tvangsprogrammerne. De har ret beset en beundringsværdig evne til at give sig i kast både med mediet og med historierne i det. De æder sig ud på den anden side af billedet af det labyrintiske nutidsliv. Misseren er, at de bliver snøret på netop det, og at historierne bliver låst i kommercielle krumslutninger. Fælder.

Bip-trippet er fladet ud nu for tiden. Der er andre ting på vej. Nu er det video og computere og dertil hørende spil, der er ved at samle sammen til et boom. Det er lidt mere avanceret, lidt mere privatiseret, men ellers er hovedtrækkene de samme (bortset fra de skrappe drenge der går over i programmeringen).

Selv om Dennis Jürgensens bog *Djævelens hule* er inspireret af bip-bølgen, der er overstået, så er den dækkende for, hvad der er på færde nu. Det er en bog, der udmærker sig ved at skildre sagen indefra. Man får at mærke på huden, hvad der er på færde. Bogen er god at få forstand af, når det gælder både de skræmmende og de fascinerende tendenser til elektronisering af barnelivet og børnekulturen, som er på vej.

Mange af os, der har med børn, kultur og opdragelse at gøre, har det med pr. refleks at afvise og bekæmpe den slags isen-

kram som fandens værk. Vi kommer bare ikke langt med gamle gode viljer. Afmagt og skræk lokker os let til afvisning, moralpræk forklarerer (som om ungerne ikke vidste det) og til censurkrav. Det er sket hver gang: Først var det eventyr og fantasi, der fik turen, siden var det film og tegneserier, sidst var det videovold. Det bliver til afmægtige kontrolforsøg. Som om modkræfterne ikke også var i ungerne selv og i måden, de tager det i brug. Det sidste er de ofte bedre til end os.

Dennis Jürgensens bog har fremskrevet situationen et par årtier. Det er en slags science fiction-historie. Livet er en tand mere schlüteriseret. Folks og børns hverdage er en tand mere elendige og kedelige, sure og kontrollerede. Bip-spil og spillemaskiner er forbudt for børn – af alle de gode grunde. Der er sat en særlig uro-patrolje ind i bekæmpelsen af uvæsenet. Spillevirksomheden er gået under jorden og florerer som ingen sinde; illegale spil udlejes på skolens lokummer.

Hemmelige underjordiske spillehaler rummer maskiner, der siger spar to til, hvad der tidligere er set. Indførelse af mere af den tvang, som spilleriet mere er et symptom på end reaktion imod. Benzin på bålet. Spillenes fiktioner bliver virkelighedens spil.

I en bunker står mellem en kulørt park af maskiner spillet over alle spil: Djævelens hule. Det uovervindelige mesterspil.

Tilstandene i børnelivet er skildret som var det narkomiljøet i Babylon eller Chicago i forbudstiden. Forbuddet og forfølgelsen har accelereret spillelidenskaben og afhængigheden af elektronjunkten. Ungerne rotter sig sammen mod magthaverne, udbytter hinanden og bliver udnyttet af den mafia, der ejer de illegale huler.

Her optræder den proffe gambler, Taus (en sejt Bogart-type på 12-13 år). Som han selv siger: »*Jeg er gambler. Det eneste, der interesserer mig, er at spille. Om jeg spiller med mit eget liv eller på maskine, er mig ligegyldigt. Det er spændingen, der tæller*«. – Og der er Kristoffer, smart business-man og teknisk geni, den ny tids helt. Derudover træffer man på et udbud af mere almindelige typer, småbrødre og den slags.

Det er *spændingen*, der driver dem alle og driver dem til en samlet partisanvirksomhed mod den fælles hovedfjende: Kedsomheden (kålrouletter og kontrol) – og som driver dem i armene på udbytterne. Den driver dem derud, hvor de er ved at krepere som rotter i spillebulens hul. Behovet for spænding og fiktion driver dem bogstavelig talt i døden. Det er deres evne til at mestre det spil, der alligevel redder dem.

Spillene bliver deres virkelighed, og virkeligheden bliver spil. Det er et farligt sammenfald. Det liv de lever svarer til det, der udspiller sig – som de udspiller – på skærmene.

Det er bogens plot, at de to spil vikler sig uhjælpeligt sammen. I de første kapitler skildres de forskellige ungers højspændte undergrundsliv. Optakterne er klip fra sekvenser i det ultimative spil: Djævelens Hule. Det er ingen indtil da nået mere end halvvejs ind i. Disse sekvenser fra spillet er en art mytologiske varianter af det, der sker på det »reale« plan. Spillet fremtræder som en fortætning af hverdagens ræs.

Lufttilførselen i Spillebunkeren besørjes af superspillet. I bogens slutning er hele børnehorden spærret inde i bunkeren. Deres overlevelse afhænger af, at spillet holdes i gang, at det besejres mod alt håb. Dvs. det afhænger dels af det tek-

niske geni, Kristoffer: kan han køre det igennem? – dels af at de kan finde ud af at holde sammen. Og endelig afhænger det af, at hjælpen udefra kan kontaktes. Prisen er hulens afløring. Kavaleriet, uro-patruljen graver sig ind i sidste øjeblik. I samme øjeblik er spillet og dets djævel besejret. Kristoffer falder udmattet sammen. Taus har set lyset. De klarede den.

I disse sekvenser bliver spillet handling. Fiktion og virkelighed falder sammen. Den slags betyder enten forlis eller forløsning. Her nøjes vi med det sidste. Bogen slutter i en djævuuddrivelse. Maskinens og profittens onde ånd besejres – på papiret Fiktion over fiktion – udenfor venter kårrouletterne.

Bogen er sikkert skruet sammen. Der oparbejdes gennem krydsklipning en »besættende« spænding, som er i familie med spillenes, bortset fra at læseren ikke selv har hånd om joystick. Han trækkes gennem et intenst minefelt af spændinger. Til gengæld må han selv fremmane billedstrømmen.

Bogen er selv fiktion. Det er den åbent. Den fanger ikke blot læseren ind i et troldfæld af illusion. Den sætter ham også fri i forhold til fiktionen. Det gør den gennem fortællemetoden. Sproget, fiktionerne, personerne og symbolerne sættes i spil. Den bryder legende og farceagtigt sin egen illusion. Det er en teknik, som er i familie med børns egen efteraben og parodi på medieklikerne, den bruges fx, når de fortæller spil. Den er et af de vigtigste redskaber, de har til at bryde disse mediers beherskelse.

Bogen opsluger ikke blot læseren, den forsyner ham samtidig med en platform, hvor han kan forholde sig til læsestoffet. Indlevelsen i spillene og deres fascination

er grundlag for fortællingen, de tages alvorligt. Samtidig spilles der humoristisk med dem. Der er en grundlæggende respekt i bogen for børn og deres gøremål og oplevelser, samtidig med at personer, spil, symboler og bogens egen fiktion behandles respektløst.

Bogen rummer en udfoldet vision af barneliv og dets omstændigheder. Når den ikke rigtigt slår igennem, har det nok at gøre med, at bogen ligger for meget under for den spændingskonvention, den ellers tager ved vingebeinet. Det er en fordom at nymodens børn skal have den type spændingsjunk for at hænge på.

Denne eksperimenteren og leg med fortællerrolle, handlingsskabeloner og andre klicheer er karakteristisk for Dennis Jürgensens bøger. *Bøvsedragernes Hemmelighed* (3. bd. i hans monsterserie), vender på tilsvarende vis op og ned på de gruelige mytefigurer, vampyrer, varulve og spøgelser. Det sker gennem et spielbergsk trip gennem diverse spændingsklicheer. Serien er en underholdende, men lidt tynd parodi. Kvaliteten ved den er, at den sætter læseren fri til at spille med. Giver ham en forholds måde over for sansebombardementet.

Legen med »fængslende« billeder er hovedsagen i *Jord i hovedet*, en slags kærlighedshistorie om Edgar Allan Poulsens bøvl med realiteterne, der er ved at blive suget ud i fiktionernes spejle, hvad enten det er dem i hans hoved eller dem, der klistrer sig til virkeligheden. Også her er sammenfald ved at føre til sammenbrud og undergang. Han oplever sig som marionet i eget mareridt. Bogen handler om at bryde gennem (selv)billederne og komme til virkelighed. Den gør det farcepræget og legende med udfrielsen af tvangsbille-

derne som projekt. Bogens egen overflade er lidt blank i det. En flot indpakning. Der kan også være en slags befrielse i at pakke tomheden ud af dens blændende hylster.

De udtryksmidler, Dennis Jürgensen tager i brug er, som bedst anvendt, effektive til afklædning af det døde og blanke mediekonsum; klicheerne bliver vendt til noget andet. I det stykke ligner de andre af tidens udtryk, fx det spil med symboler og fiktioner, der kører i mange rock-videos. Metoden er også i familie med den

ungerne anvender i deres mundtlige fortællinger. De er ikke gået sporløst hen over D.J. Det kan være én grund til den popularitet, Dennis Jürgensens bøger har mellem ungerne. De kender deres lus på travet.

Omtalte bøger af Dennis Jürgensen:

Djævelens Hule. 123. s. 89 kr. Tellerup.

Jord i hovedet 103 s. 89 kr. Tellerup.

Bøvedragernes hemmelighed. 133 s. 98 kr. Tellerup.

Den tid, den kærlighed

Der er en dreng i børnehaven. Han er glad for en af de voksne. Hun er også glad i ham. Sådan som det nu kan være. Det er ikke altid så let at komme af sted med. Ulige børn. Så mange hensyn. Ulovligt nærmest.

En dag går de og snakker. Drengen er noget bekymret for, hvordan det skal gå med hende, når han bliver stor og ikke er i børnehaven til at tage sig af hende.

- Men så skal jeg nok komme og passe på dig alligevel, siger han.

- Uhn, siger den voksne. Det tror jeg nu ikke, du tænker på. Når du bliver stor, så blir du optaget af alt muligt andet.

- Nej siger han, så kommer jeg og står på måtten og passer på dig.

- Nej da, siger den voksne, så render du efter alt muligt. Og så får du en kæreste også.

- Ja, men hende tar jeg da bare med.

(Publ. i Information 7. marts 1985)