

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 15.04.19

Dette dokumentets nettadresse (URL) er:

<https://www.litteraturogmedieleksikon.no/cm4all/uproc.php/0/j.pdf>

Jernbanebokhandel

(_spredningspraksis) Boksalg på en jernbanestasjon eller på et tog til mennesker som skal reise eller befinner seg på et tog. Fenomenet oppstod i England og USA. Den eldste tyske er fra 1854 i Heidelberg (Rehm 1991 s. 18).

Fra den tidlige etterkrigstidens India forteller Salman Rushdie: “Mens han løp, var det noe forsagt over ham, som om kroppen ville be om unnskyldning for at den opptrådte som om den var med i en billig grøsser, av det slaget gateselgere falbyr på jernbanestasjoner, eller gir bort gratis sammen med flasker med grønne medisiner” (Rushdie 1985 s. 51).

Jubileumsbok

Et bokverk som kommer ut i forbindelse med et jubileum og der det går tydelig fram at boka lanseres som en del av jubileet, f.eks. at en institusjon er 100 år gammel. Et slags festskrift.

Alfred Fidjestøls bok *Eit eige rom: Norsk kulturråd 1965-2015* (2015) ble utgitt som jubileumsbok da Norsk kulturråd var en 50 år gammel institusjon.

Juksekode

(_dataspill) Ord- og tallkoder som er lagt inn i et dataspill av spillprodusentene for å kunne teste ut spillet effektivt i løpet av produksjonsprosessen (gjør det f.eks. mulig å hoppe raskt mellom de ulike nivåene). En rest fra utviklingsprosessen av spillet, brukt av programmererne til å bevege seg effektivt gjennom alle mulighetene som spillet kan tillate. Kodene er altså en navigeringshjelp for produsentene. Disse kodene kan deretter brukes av andre enn produsentene for å få en udødelig avatar, gå direkte til det mest avanserte nivået osv. En usynlig eller

udødelig avatar gjør spillopplevelsen svært annerledes enn det som var produsentenes intensjon.

“A cheat code is generally a code, method or device used by gamers to advance levels, or to get other special powers and benefits in a video game. It could be series of alphanumeric codes or keyboard combinations which can give the gamers an added advantage over other gamers who do not use a cheat code. Cheat codes are not explicitly made known to the public. The term cheat code can also be used to denote anything a person does other than the traditional way of doing something for the purpose of winning or scoring above their competition. [...] Cheat codes are special codes or methods which allow gamers access to advantages such as extra lives, more power, extra equipment and higher levels. Cheat codes were initially used as a tool to aid development and testing of the various modules of the game and kept hidden until an user makes the discovery of the cheat code and uses it to gain an advantage. [...] Some cheat codes are created by hackers who identify software bugs in the system and exploit them to get better results from the games. Cheat codes can be secret textual information or some form of executable code or a combination of inputs to the game. Some downloadable cheat codes may contain malware and may cause a system or game to behave in unusual ways. The use of cheat codes has been decreasing due to various reasons. The usage of cheat codes has lost favor mainly due to the rising popularity of online multiplayer games where fairness is expected and valued for a complete gaming experience. As gamers are more inclined towards experiencing each level than about scores, they tend not to use cheat codes heavily.” (<https://www.techopedia.com/definition/1909/cheat-code>; lesedato 08.11.16)

En juksekode kan f.eks. bestå i å skrive w23QsQ7 på tastaturet, og dermed få opp alle bilbanene i et bilspill. Uten juksekode ville spilleren måtte oppnå en bestemt mengde poeng for å få tilgang til bilbanene. I dataspillet *Screamer* ga juksekode CARBO tilgang til alle bilene og LEALL alle banene. I noen dataspill er det dessuten på grunn av feilprogrammering “hull” eller mangler som spilleren kan utnytte til sin fordel. Disse digitale smutthullene kalles av spillere for “exploits”. For eksempel var det i spillet *Quake* mulig å forflytte sin avatar ved å skyte med en rakettkanon mot bakken og dermed selv fly gjennom luften til et annet sted (en slik exploit ble kalt “rocket jump”). I 1997 oppdaget mange spillere programmeringsfeil i rollespillet *Ultima Online*. I stedet for å bombardere produsentene med sinte brev, valgte mange spillere å organisere en voldsorgie i Lord British’ slott og la det fungere som en kollektiv protest.

En juksekode kan sette spilleren i såkalt “god mode”, dvs. at spillerens avatar blir usårbar, andre kan endre avatarens fysiske egenskaper, oppheve tyngdekraften i deler av spillet osv. Ved “wallhacks” kan avataren gå gjennom vegger.

Mange spillemagasiner/-blader inneholder juksekode og såkalte “walkthroughs” der “løsninger” vises skritt for skritt (Lischka 2002 s. 14). I Nintendos blad *Nintendo Power* (første nummer utgitt i 1988) var det mulighet for spillfans til å

utveksle juksekode for Nintendo-spill. Bruk av juksekode er altså ikke bannlyst av produsentene, men er snarere en hjelp for spillere med liten tålmodighet og manglende evne til å oppnå resultater på “ekte” vis. Bruk av juksekode kan likevel få en spiller til å oppleve seg som en “hacker”, en som tar innersvingen på dataspillprodusentene. Det vanligste stedet å utveksle juksekode i dag er på Verdensveven. Det skal talent og innsikt til å oppdage hva som er juksekode, men deretter er det enkelt å spre den.

“The ‘cheat’ then is a complex actor, at once a software technology, a videogame media convention, a gameplay tactic, and a social resource.” (Lister, Dovey m.fl. 2009 s. 294) “Social resource” omfatter her at kodene er diskusjonsemne, gir mulighet for byttehandel, fungerer som gaver til venner m.m.

“The billboards in the background of shots [i brødrene Wachowskis film *The Matrix Reloaded*] contain cheat codes that can be used to unlock levels in the *Enter the Matrix* (2003) game.” (Jenkins 2008 s. 101)

Julehefte_

(_sjanger)

Tom B. Jensen ga i 2016 ut *Julehefter i krig og fred 1940-1945*. “Under krigen 1940-1945 utkom en rik flora av julehefter i Norge. Hvordan kunne mangfoldet være så stort? Var ikke papirrasjoneringen, sensuren og manglende trykkefrihet en stor begrensning? Slik var det ikke: Juleheftene var på plass julen 1940 og fortsatte med å komme ut til krigens slutt: *Alle kvinners jul*, *Barnas julehefte*, *Glade Jul*, *Jul i bygda*, *Juleneket* og alle de andre. Tom B. Jensen er fotograf og boksamler. Han har i mange år interessert seg for, og samlet på, skrifter om andre verdenskrig i Norge. Her presenterer han sin komplette samling med julehefter fra 1940-1945. “Den skjulte folkelesningen” kaller historikeren Hans Fredrik Dahl dem. For juleheftene er en “tidskapsel”, som ikke bare representerer en folkelig sjanger. I tekst og bilder forteller de en unik norgeshistorie. Juleheftene hørte julen til, med forsider og fortellinger som – selv om det var krig – brakte julestemning i huset. Heftene var rikt illustrerte, og av mange slag: Flere ble utgitt av de store ukebladene, andre var uttalt religiøse eller politiske. Det var hefter for kvinner, for barn og for ungdom. For bygd og by eller bestemte distrikter. Det første egentlige juleheftet ble utgitt i 1880-årene. Forutsetningen var offsettrykk, trykk i flere farger, som ble introdusert i Norge rundt det forrige århundreskiftet. Tradisjonen vokste seg sterkt og ble opprettholdt gjennom krigsårene. I juleheftene var det mye idyll, men også bidragsytere som yppet til motstand. Dessuten utkom det NS-pregede hefter, som *Den unge soldat*, *Heim og ætt* og *Hirdmannens jul*. Ikke før i 1945 kunne heftene bære bud om ekte julefred.” (<http://www.pax.no/julehefter-i-krig-og-fred.5924405-331604.html>; lesedato 02.01.17) “Også under andre verdenskrig kom det ut en rekke julehefter i Norge. Over tusen av dem blir presentert i en

ny bok av Tom B. Jensen, som viser hvordan noen av dem yppet til motstand og andre kom med NS-preg. Hans Fredrik Dahl har skrevet forord til boka, og kaller heftene “den skjulte folkelesningen.” (*Dagbladet* 26. november 2016 s. 55)

Julespill_

(_drama, _sjanger) Også kalt “krybbespill”. En middelaldersjanger der noen framførte scener fra juleevangeliet. Maleriet “Jesu fødsel” fra 1437 av Hans Multscher viser Maria i stallen med Jesusbarnet i krybben, en fattig tigger utenfor stallen, og publikum bak et gjerde (Faulstich 1996 s. 188-189).

Alle artiklene og litteraturlista til hele leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>