

## Spilfigur

Jeg ligger sammen med Krusemynte i hængekøjen, der er spændt op i stuen hjemme hos hende. Hendes far giver hængekøjen et skub, når han går forbi os. ”Tak, Johan,” siger jeg hver gang. For det gør man jo. Siger tak, når nogen gør noget, man er glad for.

Da jeg har gjort det nogle gange, begynder Krusemynte at grine. ”Takjohan,” siger hun med forvrænget stemme. ”Takjohan-takjohan.”

”Det er sgu da meget normalt at sige tak til folk,” siger jeg.

”Du er bare så velopdragen, Donut ... En rigtig pæn Donut-dreng ...”

Krusemynte kalder mig altid Donut. Det var hende, der opfandt navnet, den dag jeg begyndte i

klassen. Hun mente, jeg sagde, at min far var donut, men jeg sagde i virkeligheden donor. For det var han dengang. Eller det troede jeg. Det troede hele donorgruppen også. Men så dukkede Alex op.

”Tak, Johan,” siger jeg, fordi Krusemyntes far har givet os et nyt skub.

Krusemynte flækker af grin. Hendes mundvige går i forvejen mere opad end hos andre mennesker. Nu når de næsten op til øjnene. Jeg får den vildeste



kriller i maven. Det er bare så sødt. Men det skal jeg ikke sige til hende, for så bliver hun flov og tvinger sine mundvige nedad. Jeg skal bare lade hende drille mig – og nyde det imens.

Så kommer Vera, Krusemyntes mor, hjem. Hun får øje på os i hængekøjen og slår hænderne sammen. ”Det er liiige jer, jeg skal bruge.”

Helt uden at tænke over det trykker jeg mig lidt ind til Krusemynte. Gør mig lille. Moren laver noget, hun kalder installationer, og hun har brugt os før. Jeg skulle stå med en død fisk i armene, mens hun filmede os. Mit Venezia-tøj stank bagefter. Jeg kigger hurtigt ned ad mig selv. Mit Venezia-tøj ligger allerede til vask derhjemme. Ret heldigt.

”Jeg blev kontaktet af et par spiludviklere i dag,” siger Vera og trækker en stol hen ved siden af hængekøjen.

”Altså rigtige spiludviklere? Computerspil?” spørger jeg og prøver at sætte mig op i hængekøjen, men det er faktisk svært. Den gynger, og jeg vælter tilbage mod Krusemynte.

”Jep! Og bliv bare liggende, Donut,” siger hun. ”Først skal vi lige snakke det hele igennem. I kan sikkert give mig nogle gode ideer. I er jo selve målgruppen!”

Så læner jeg mig tilbage igen, men det er svært at ligge ned, når man er oppe at køre indeni.

”Okay! I ved den lille film med jer og de døde fisk under vandet med plastikket og alt det der?”

Vi nikker begge to, så hængekøjen vipper.

”Filmen kører i loop inde i udstillingsbygningen lige nu. Man kan faktisk se jer to på den film 3200 gange om dagen. Og det er der så et par unge mennesker, der har gjort.”

”3200 gange om dagen? Det er der helt sikkert ikke nogen, der gider,” siger Krusemynte. ”Selvom vi er vildt gode.”

”Ja, altså, *de to* har ikke set jer 3200 gange om dagen. Men det kan man.”

”Lad os nu høre, hvad din mor vil fortælle ...” siger jeg utålmodigt.

”Tak, Donut,” siger Vera og trykker min arm. ”Altså, de to spiludviklere vil gerne have, at jeg kommer med et bud på spilfigurerne til deres kommende spil.”

Krusemynte gisper og drejer hurtigt hovedet om mod mig. Vores næser er ret tæt på hinanden.

”Og de spilfigurer vil jeg gerne basere på jer,” fortsætter moren.

Nu bliver Krusemyntes øjne kuglerunde.

”Hvis I altså har lyst?”

Om vi har lyst? Spilfigurer. Mig og Krusemynte.

*What's not to like?*