

Legens filosofi – antropologi og fænomenologi

Samfundet forandrer sig, og med samfundet forandrer sig folks legekultur. Hvilken betydning har leg i vort samfund, og hvilke udviklingsmuligheder ligger der i legen?

Legens positivitet

Vort daglige samvær udfordrer os. På den ene side stormer det virtuelle liv på nettet frem og fortryller os med romantiske billeder og interaktive muligheder. Hvad der foregår på skærmen, gør livet spændende.

På den anden side er der ikke ret meget nyt under solen der, hvor vi færdes i det daglige. Arbejdslivet, festen, fritidslivet og det civile samfunds møder er præget af siddekultur og forudsigelige ritualer, som ikke virker særligt spændende.

Det er i forholdet mellem spænding og uspændende liv, at leg og bevægelse får betydning – som børnenes leg på gaden, som rollespil, som idræt, som dans, som bevægelseskultur. Mellem den virtuelle spænding og den hverdags-kropslige kedelighed indtager leg en tredje position. Men hvordan og i hvilke former?

Legeforskningen på SDU tager udgangspunktet i de positive betydninger, som tillægges legen i den aktuelle bevægelsespolitik og den pædagogiske praksis.

- Projektet ”Leg og læring” analyserer unge menneskers leg med parkour-løb.
- Projektet ”Legens rum” fokuserer på børnenes bevægelse på legepladser og legesteder.
- Og projektet ”Leg og teknologi” undersøger, hvordan den legende brug af nye teknologier forholder sig til traditionelle teknologier, til bolden.

Forskellige legeformer skal sammenlignes – legens komparative fænomenologi.

Legens kolonisering?

Den almindelige positive omtale af legen suggererer, at vi ved, hvad leg er – det gælder bare at udbrede og anvende den? Ved nærmere betragtning er det imidlertid ikke helt så klart, hvad leg er.

Hvor man taler om leg og læring, sker det ofte under et pædagogisk brugsaspekt. Man benytter sig af leg som underholdende belæring, som ”edutainment”. Betyder dette til syvende og sidst, at legen pædagogisk koloniseres – altså at leg bliver til noget andet, til ikke-leg?

Hvor man skaber rum for leg, legepladser og legesteder, ligger der en verden omkring, som virker som at være ”renset” af leg. Kan vi tale om legens udparcellering – i en verden af ikke-leg?

Legeteknologi udvikles med høj økonomisk indsats mellem vareproduktion og markedsføring af legetøj. Der er penge i leg – og produktionsstress: Hvert år eller hvert andet år skal der en ny leg på markedet... Leg bliver til produkt – ikke-leg?

Fælles for de forskellige positiviteter er så, at de har en bagside – legens funktionalisering og kolonisering. Med andre ord, legeforskning har en kritisk, antikolonial pointe.

Overordnet rejser sig desuden spørgsmål af filosofisk art om, hvad leg er, og hvad der ikke er leg. Legens filosofiske antropologi skal tages op igen til et (selv-) kritisk gennemsyn.

Fra legepraksis til legefilosofiske spørgsmål

Der lægges op til nye filosofiske studier. Det er ikke mindst aktuelt, efter at legeforskeren Brian Sutton-Smith i værket *The Ambiguity of Play* (1997) grundigt har gjort op med de etablerede legeteorier – herunder med sine egne. Hvad betyder dette for vore forskellige legeforskningsprojekter?

I forhold til leg og læring dominerer synet om, at legens kerne er at udvikle kompetencer for det fremtidige liv. Derfor er det primært børn, der leger – lige som unge hunde leger for at lære for livet. Sutton-Smith har kaldt dette *the rhetorics of progress*. Og studierne om børnenes leg fylder biblioteker – med gode grunde. Men: Hvorfor (og hvordan) leger ældre? Her er forskningen så godt som fraværende. Det kan godt være, at legen – set ud fra de ældres leg – har helt andre sider.

Også i forhold til legens rum er der etableret et normalt syn: Først er der subjektet, individet, det legende menneske, og på denne basis udfolder legen sig i det omkringliggende rum. Det legende individ leger legen, og rummet er en del af denne sekundære struktur. Dette er *the rhetorics of self*, som Sutton-Smiths udtrykker det. Men hvad sker, hvis nu legen leger os? Hvis rummet ikke kun er en om-verden, en ydre omstændighed for selvet, men en del af selve legen – hvis rummet er en medspiller? Der er behov for en differentiell fænomenologi af legepladser og af legens steder mere generelt.

Ser man på leg i sammenhæng med teknologi og produktion, så er det normale syn, at leg står i skarp kontrast mod arbejde. Arbejde foregår i nødvendighedens rige, mens legen foregår i frihedens rige. Der står alvor mod lyst, rationel produktion mod ”irrationel” leg, produktiv teknologisk arbejde mod den uproduktive, ”frie” leg. Der er igen mange gode grunde til dette syn, og alligevel: Er der måske noget tredje? Hvilken rolle spiller leg i produktionen – og arbejde som leg? Man taler om arbejdets legificering, playification. Findes der produktiv leg, eller skal legen henvises til forbrugssfæren, til konsumtion (lige som til underholdningsindustrien)? Spørgsmålet har en bagside: Hvad er produktion, og hvad er produktivitet – og hvad er reproduktion? Findes der måske uproduktivt arbejde? Hvad er teknik for noget – i forhold til menneskenes gøren? Måske fortjener de etablerede begreber en grundig kritisk revision.

Legefilosofi oplyser om mere end leg

Leg indeholder i hvert fald udfordringer for forskning og forståelse. Leg kræver, at vi søger nye veje hen imod en komparativ og differentiell fænomenologi – en antropologi af legens mangfoldighed.

Legefilosofi er ved nærmere betragtning ikke kun til for at forstå legen, men åbner også op for en bredere, kritisk forståelse af – bl.a. – læring, af rum og sted, af teknologi, produktion og reproduktion. Teoretisk forundring om legen bidrager til oplysning om menneskelig praksis og bevægelse – om menneskenes liv.