

Fra: *Gerlev Idrætshøjskole – 75 år i bevægelse*. Red. Finn Berggren, Søren Præstholm et al. Gerlev: Gerlev Idrætshøjskole, 46-50.

## Da legen drillende kom til Gerlev

Henning Eichberg

Vi driller i (fange-) legen – og selve legen driller. I legen skabes overraskende situationer mellem menneskene og verden. Og mere end dette: også legens og legeforskningens vej til Gerlev var præget af overraskelser og krumme veje.

Det begyndte med Gerlev Idrætshøjskoles profilskifte i 1970/80'erne. Fra en gymnastikhøjskole, hvor legen som sådan ikke har så høj prioritet, gik vejen til en alternativ idrætshøjskole. Da Ove Korsgaard skitserede de nye udfordringer i bogen *Kampen om kroppen* (1982), gjorde han opmærksom på fire ”bølger”: friluftslivets grønne bølge, den ekspressive, den østlige og den sundhedspædagogiske bølge. Det var en rammende beskrivelse – men der var ikke megen leg i disse fornyelser, undtagen måske skuespillet i den ekspressive kropskultur. Men så skete det...

Dengang svirrede forskellige planer om et dansk idrætsmuseum gennem luften. Planerne lød støvet og kedelige. Skal vi se atleternes pokaler og brugte sko i glasvitriner? Eller kunne man tænke sig noget andet, mere levende? Inspirationer kom fra Lejre forsøgscenter, hvor Niels Ole Hansen siden 1960'erne søgte nye veje for en levende historisk arkæologi. I november 1982 fremlagde Ove Korsgaard i et medarbejdermøde planen for et Idrætshistorisk Værksted, og senere udkom et Centring-småskrift om *Museet der danser* (1985). Hvis vi vil fatte det historiske i fortidens leg – forandring, det anderledes, relativeringen af nutiden – så skal vi selv lege.

Imens dette skete, var Jørn Møller, højskolelærer og medarbejder på IdrætsForsk, gået i gang med historiske legestudier. Hans udgangspunkt var litteraturvidenskaben, hvorfra han udviklede en poetisk tilgang til leg. Leg var her altså ikke et redskab for indlæring eller lignende. Leg er en måde, mennesker gestalter verden på – et æstetisk fænomen.

Men legens æstetisk er ikke noget abstrakt, ophøjet, udtænkt eller kun følt – det er samfundsmæssigt. Der er sammenhæng mellem den symbolske og æstetiske gestalt på den ene side og folks samfundsmæssige væren på den anden. Dermed var et aspekt berørt, som gik som rød tråd gennem Jørn Møllers liv og gennem IdrætsForsks virke: det kritiske. Leg er ikke bare harmløse aktiviteter – hverken kun underholdende eller rent pædagogiske. Legen bevæger sig i et rum af modsætninger. Dette holdt Jørn fast i til allersidst, da han på sit dødsleje i 2009 udfordrede mig ironisk-kritisk om, hvor vi nu var henne i kulturkampen.

Det æstetiske, det samfundsmæssige og det kritiske – med denne bagage begyndte man i 1980'erne på Gerlev at opbygge et særegent område – legeundervisning, legeforskning og legeudvikling. Det startede med højskolekurser i leg. Denne praksis førte til, at Gerlev Legepark i 1999 blev åbnet.

Jørn Møller havde desuden fået fat i de arkivalier, som folkemindesamleren Frederik Knudsen i 1930'erne havde efterladt. Knudsens etnografiske noter dannede en enestående empirisk basis for legeforskningen. Jørn bearbejdede dette materiale i fire bind *Gamle Idrætslege i Danmark*, som han som ph.d.-afhandling i 1992 forsvarede på Odense Universitet, med Mads Hellspong fra Sverige som censor. Man siger, at bogen er den mest solgte ph.d.-afhandling i Danmark nogensinde. Samtidig lod Jørn sig aldrig reducere til en pur 'legeforsker'. Hans interesse i den folkelige leg lagde ikke mindst op til spørgsmålet om, hvad 'folk' var for noget – og om sammenhæng mellem kulturens folk og demokratiets folk. Opmærksomheden på den folkelige leg

åbnede desuden op for den mellemfolkelige dimension af legen, og Gerlevs legefolk tog til Bretagne, Flandern, Italien, senere til Polen, Japan, Kina....

### **Leg mellem modsigelser**

Siden man i 1980'erne var begyndt med legesagen på Gerlev, har det vist sig, at der var fremtid i leg, og der er sket meget på området. Skoler anvender "legepatruljer" i skolegården, kommuner investerer i nye legepladser, byer arrangerede Store Legedage, og virksomheder bruger lege til firmakultur og teambuilding. Leg blev til et plus-ord, der opnåede politisk bevågenhed.

Legeinstruktørerne og "legebanditterne" fra Gerlev Legepark greb denne chance med eksperimenterende fornemmelse for og søgen efter, hvad der kan lade sig gøre – en "landsby" med flamske og andre pub-lege, vikingelege og sheltere i stil med vikingehuset på Trelleborg, børnelegeplads, GPS-lege og anden teknologisk leg, en parkour-park, lege med indvandrere, handileg med handikappede, playbuilding for firmaer, Og samtidig var der flere planer, som (endnu) ikke blev til noget, som f.eks. en stor labyrintpark. Og omkring hele anlægget slynger der sig Midgårdssormen som stenvold, som højskolens elever år efter år byggede med egen hånd videre på, og hvis hoved spytter vand, så børn kan plaske.

Legeverdenen er en rodebutik – og skal være det. Men det er ikke uden problemer og lægger igen og igen op til debat. For eksempel udfordrer teknologisk leg Legeparkens udgangspunkt i de gamle folkelege. Legetøj, dets produktion og innovation har stor økonomisk betydning for Danmark. Især gennem Lego er landet blevet sat på legens verdenskort. Men ofte er det ikke længere børns kreative leg med Lego-klodser, der står i centrum for markedet. Man interesserer sig mere for det der kan sælges – computerspil, intelligente legeredskaber (playware), digital og virtuel leg, movie-figurer. Kommercielle interesser bestemte udviklingen.

Problematikken af den legeteknologiske satsning har politiske og økonomiske aspekter. Playware- og robotlegeforskning har ganske vist opnået politisk gennemslag, og byen Odense valgte som sin branding: "Odense, legens by", hvor man under sloganet "At lege er at leve" samlede aktiviteter som folkeløb, legedag, dyrskue, kulturfestival, idrætsstævne for socialt udsatte, gymnastik og leg på plejehjem, musikkoncert og studiestartfest. Men hvad betyder alt dette konkret som leg i byens liv – eller drejer det sig bare om byens branding og markedsføring? Er Århus eller København i mindre grad legens byer – og hvordan finder man ud af det?

Lige så overfladisk og flygtig som den kommunalpolitiske satsning kan de store forretningers satsning være. Markedet forandrer sig, og indtægterne går op og ned. Legos involvering i legeforskningen er et eksempel på, hvordan vidensdannelsen kan blive afhængig af et firmas økonomiske op- og nedture.

Desuden er der visse problematiske tendenser i interaktiv teknologisk leg. Den medfører voksenstyring, gør legen afhængig af teknisk fungeren (hvilket ofte svigter) og favoriserer korte legesekvenser. Og højaktivitetsleg dominerer på bekostning af andre legeformer.

Også i den praksis, som gennemføres på selve Gerlev Legepark, har man bemærket nogle indre modsigelser, der kan føre videre i (selv-) kritiske retninger.

F.eks. leg og underholdning. Leg tenderer i den aktuelle praksis ofte ensidigt til at være underholdning. Underholdende leg er karakteriseret ved hyppigt legeskifte, f.eks. ved at man prøver fem eller flere lege i et forløb på fem timer. Også Legeparkens serielle struktur med de enkelte leges markerede "stationer" lægger op til gentaget skifte. Man kan kalde dette for et tivoliprincip. Hvad der kan gå tabt, er den fordybelse, der opstår i koncentrationen og fordybelsen, hvor man ensidigt kun leger én leg, men denne leg igen og igen. Sporten arbejder med fordybelses- og ensidighedsprincippet, ensidigt ud fra en stræben efter præstationsforbedring. I legeverdenen kender man til fordybelsen f.eks. i gestalt af den italienske og franske boule-kultur, som "ensidigt" udfolder sig om en eneste aktivitets gentagelse igen og igen.

Noget andet: leg og demokratiske relationer. Leg i Legeparken og andre steder kan være organiseret på vidt forskellige måder. Dels foregår den i selvorganiseret form, hvor man alene eller i selvbestemte små grupper går fra station til station og leger de på tavlerne beskrevne lege. Eller også samles man omkring en legeinstruktør, der fungerer som igangsætter og animator: ”Nu gør vi sådan og sådan!” Man afleverer sin selvbestemmelse hos instruktøren, som man forventer legeidéen, bevægelsesdesignet og underholdningen fra. Sidstnævnte struktur har tydelige træk fra gymnastiktraditionen, hvor delingsføreren spillede en central rolle for at igangsætte bevægelsesprocessen. Ud fra denne autoritetstradition kan man godt spørge efter legens demokratiske kvaliteter og om, hvilken betydning det har at blive sat i gang eller selv at sætte sig i gang.

Der virker altså samfundsmæssige interesser og mønstre på vor konkrete forståelse af leg, og de smitter af på forskningen. Legeforskningen er i høj grad præget af praktisk udvikling, hvor legen lægges i hånden af pædagogen, arkitekten eller ingeniøren. Det er der principielt ikke noget at sige til. Men overfor det praktiske udviklingsarbejde åbner der sig et erkendelses-vakuum. I forhold til pædagogikken kan man f.eks. spørge: Hvad sker der med legen, når den bliver til læringens redskab? I forhold til arkitekturen: Taler vi om legens funktionelt uddifferentierede parceller – eller om legerum over det hele, og hvad så med ikke-lege-rum? I forhold til det ingeniørmæssige: Hvordan finder vi ud af, om den snedigt konstruerede leg bliver brugt, og hvordan den bliver brugt – og om der kommer langtidsholdbare processer ud af den?

Der går altså nødvendige veje fra praktisk legeudvikling til erkendelse: Hvad er leg? Og hvad er ikke leg? Spørgsmålene peger mod legefilosofiens nødvendighed. På Syddansk Universitet har man derfor i 2012 etableret legeforskning med flere ph.d.-projekter – og Nordea-fonden er som sponsor trådt til. Kunne man forvente, at bankfolk støttede netop legeforskningen? Nej, vel. Men det gjorde de – til ikke mindst min egen overraskelse. Legen drillede igen.

### **Det uperfekte menneske, den kedelige hverdag og den legende nysgerrighed**

Hvad er nu det, der gør leg så vigtig? Og vigtig for højskolens folkelige, eksistentielle dannelse?

Latter gør, at vi kan høre legens ikke- alvor. Hvad fortæller latteren os? Mennesket stræber efter perfektion, som finder sit udtryk i sportens resultatforbedring. Men mennesket forbliver et uperfekt væsen, og dette vil anerkendes. Hvordan bearbejder det legende menneske sin mangel på perfektion? Det er jo sigende, at maskiner ikke ler – og ikke leger.

Noget andet: 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. Mennesket henter på skærmen ikke bare informationer og diskuterer, men tuner sig ind i fantasi-landskaber, skyder fjender og nyder pornografi. Man køber ind og flirter, påtager sig virtuelle identiteter og skriver program for virtuelle politiske partier. Der er action – virtuelt. Livet er spændende – ser det ud til. – På den anden side er der ikke ret meget nyt under solen der, hvor vi er. Hvor vi står krop til krop og sidder ansigt til ansigt, foregår tingene som de plejer. Arbejdslivet er blevet mere og mere kropsfjernt, og arbejdstiden er fyldt med møder, der skal overstås. Festen består af siddekultur og kedelige ritualer. Om fritidslivet og det civile samfunds møder kan siges det samme. Og mod dagligdagens aften sidder vi derhjemme foran skærmen, så er vi ud i det virtuelle rum igen – før vi slukker og ærgrer os over endnu en tabt mulighed. Nej, livet er ikke spændende. – Det er i forholdet mellem spænding og uspændende liv, at legens bevægelse får betydning – som rollespil, som idræt, som dans. Mellem den virtuelle spænding og den hverdags-kropslige kedelighed indtager leg således en tredje position.

Og så noget tredje: Leg hænger sammen med forundring. Legende nysgerrighed, som den kinesiske filosof Lin Yutang har kaldt det. Jørn Møller brugte gerne et billede fra ”Radiserne”

(Peanuts). Nina (Sally Brown) står der og kigger tomt på en ballon. ”Hvad sjov er der ved en ballon?” spørger hun.



Nina har ret og uret, både og. Ballonen bliver først sjovt, når mennesker leger med den. (Derfor er der heller ikke noget sjovt ved en ballon som sådan – bag museets vitrine.) Men Ninas forundring indeholder også et spørgsmålstegn, og det skal vi ikke overse. Er leg måske en måde gennem praktisk gøren at stille spørgsmål til verden på?



Shanghai World Expo 2010: Prins Henrik med en gammel landsbyleg fra Gerlev Legepark