

# Stedets Anatomi

En teoretisk undersøgelse af stedets og rumlighedens betydning for leg, computerspil og læring.

Ph.d.-afhandling af Lasse Juel Larsen

Vejleder Lektor Bo Kampmann Walter, SDU.

Bivejleder chef for forskning og innovation, Niels Henrik Helms, UCSJ.

## Forord

Denne ph.d.-afhandling udspringer fra flere parallelle interesser lige fra litteraturkritik, filosofi, leg- og læringsteori til computerspilteori. Disse områder begyndte at tage form allerede da jeg studerede litteraturvidenskab på Københavns Universitet. Siden blev jeg ansat på Knowledge Lab, et it- og videnkompetence, hvor jeg skulle arbejde med leg, læring, computerspil, it-systemer, udvikling og innovation og forske gennem udviklingsprojekter.

I Knowledge Labs flerfaglige spændingsfelt opstod ideen om at udfolde en ph.d.-afhandling om leg, computerspil og læring. Og i den forbindelse vil jeg gerne takke daværende direktør for Knowledge Lab og nuværende bivejleder Niels Henrik Helms for at denne afhandling overhovedet blev mulig. Samt for hans altid skarpe og instruktive betragtninger om leg, læring, forskning og udviklingsarbejde.

Jeg vil også takke de studerende på Civilingeniør i Læring og Oplevelsesteknologi på SDU, som jeg gennem de sidste tre år har undervist i computerspilteori og teori om leg for deres mange gode og ofte overraskende betragtninger om leg, computerspil og læring.

Herudover vil jeg gerne takke Lars Beer Nielsen fra Innovation Center Denmark i Silicon Valley for at muliggøre mit miljøskift til University of California, Berkeley. På Berkeley deltog jeg i Social Apps Lab under Professor Greg Niemeyer, som jeg gerne vil takke sit engagement i min tilstedeværelse under hele mit ophold. Fra Social Apps Lab løb og sprang mange ideer til, hvordan forskning og udviklingsarbejde kan organiseres, samt selvfølgelig, hvordan læring og it kan forbindes med hinanden.

Herudover skylder jeg at takke min vejleder, Bo Kampmann Walther, for et virkelig godt, altid interessant og produktivt vejledningsforløb. Ikke mindst for de mange præcise iagttagelser og betragtninger og inspirerende ideer lige fra videnskabs- til lege- og computerspilteori.

Sidst en tak til min kæreste og mor til vores børn for altid at være tålmodig, hjælpsom og tilstede.

## Indholdsfortegnelse

Forord .....	2
Resumé .....	7
Abstract.....	9
Indledning .....	11
Afhandlingens titel .....	15
Et sælsomt bånd .....	17
Det videnskabelige blik .....	20
Begreber som tænknings bestanddele .....	21
Videnskabsteoretisk perspektivering.....	23
Korrektiver til det oprindelige forskningsudkast.....	24
Operationalisering af stedet – et metodisk blik.....	25
Mulighedsbetingelser .....	31
Heideggers fænomenologi blandt fænomenologier .....	35
Kontekstuelle relationer – fænomenologi og dekonstruktion .....	38
Projektudfordringer .....	43
Afhandlingens udformning .....	44
Kapitel 1 .....	48
Stedets for-forståelser .....	48
Etymologisk tilnærmelse til stedet som lokalitet.....	50
Indledende beskrivelse af hierarkiet mellem <i>rum</i> og <i>tid</i> .....	53
Stedet som skabelsens oprindelse .....	55
Stedets kompleksitet .....	59
Forståelsens stedslighed .....	63
Chora og formernes tilblivelse .....	65
Chora som distinktion mellem rum og udstrækning.....	66
Sted og eksistens.....	68
Stedet som grænse .....	71
Stedets kosmologi.....	72
Sted og bevægelse .....	74
Hjemløshedens bevægelse .....	76
<i>Kenon</i> - tomt rum eller uoptaget plads? .....	79

Rummet vokser og stedet skrumper.....	81
Det tilkastede sted .....	85
Sted og væren .....	87
Det rurale og urbane sted .....	90
Huset og selvet.....	95
Kropsbevægelse og stedet.....	99
Det tredje sted .....	103
Stedsepistemologier .....	105
Afrunding .....	109
Stedet anskueliggjort .....	109
Kapitel 2 .....	113
<i>Dasein</i> – et fænomenologiske subjekt? .....	113
Væren-i-verden .....	114
Den danske oversættelse af <i>Dasein</i> .....	116
Stedet som værens grund.....	117
Spatialitet og <i>Dasein</i> .....	118
Stedet som den samlende begivenhed for værens tilblivelse .....	121
Det situerede selv .....	123
Stedet som forskelsskabende omvej .....	125
Det umulige øjeblik.....	128
Temporaliteter og spatialiteter.....	130
Objektiv og eksistential spatialitet.....	134
Stedet er der, hvor vi allerede finder os selv .....	139
Fjernelse og ud-retning - <i>Dasein</i> s rumlighed .....	140
Kroppens tilsynekomst i døden.....	147
Den "skjulte" og "gennemsigtige" krop .....	148
Krop og navigation .....	151
Relationen mellem temporalitet og spatialitet.....	154
Vertikal og horisontal afhængighed.....	157
Brugstøjets spatialitet .....	158
Afrunding .....	166
Spatialitet, temporalitet og kroppens betydning hos Heidegger.....	166

Kapitel 3 .....	170
Sted- og legeteori.....	170
Friedrich Schiller og legedriften .....	172
Legen som det andet sted.....	174
Schiller og Jean Piaget – en legeteoretisk kontrast.....	174
Schiller og L. S. Vygotski – legens emancipatoriske funktion.....	177
Leg, spil og regler .....	179
Frigørelse fra virkelighedens begrænsning .....	180
”Lade som-om”-konstruktionen som spatial dyade.....	182
Huizinga og den legende kultur .....	187
Et formelt legeteoretiske afsæt .....	189
Leg og spil – en ”leg” med ord? .....	191
Caillois legeteoretiske komponenter .....	192
Spilklassifikationer .....	193
Legens tvetydighed .....	197
Legekultur .....	200
Afrunding .....	203
Stedteori og legen som spatiale dyade .....	203
Væren og legens mulighedsbetingelser .....	206
Kapitel 4 .....	211
Sted- og computerspilteori .....	211
Computerspillet rumlighed.....	213
Spiller og spilsystem.....	215
Spilaktivitetens erkendelsesudfordringer .....	218
Den refleksive indstilling som ontologisk brudflade .....	220
Den refleksive indstilling som epistemologisk brudflade.....	221
Spillet griber os og spiller!.....	226
Spillet og kunstværkets væremåde.....	228
Fremstilling og gentagelsens rytme .....	229
Spillets selvreferentielle rumlighed .....	230
Spillets afsluttede referentialitet .....	232
Tre former for selvreferentialitet i computerspil.....	233

Formel selvreferents i computerspil .....	235
Spilaktiviteten som formativ praksis .....	238
Selvreferentiel organisering af genstandende i spilrummet .....	241
Afrunding .....	244
Den formative spilpraksis selvreferentielle udformning .....	244
Kapitel 5 .....	250
Viden og læring .....	250
Helhed og konstruktion .....	254
Rum og sprog .....	256
Spatiale metaforer .....	258
Grundlaget for Batesons læringsteori .....	262
Batesons læringsteori - nullæring .....	264
<i>StarCraft 2</i> og Batesons læringsteori .....	265
Batesons læringsniveau 1 .....	268
Batesons læringsniveau 2 .....	271
Batesons læring 3 .....	277
Afrunding .....	279
Forskel og identitet .....	279
En ekspansiv læringsteori ud fra forskel, identitet og selvreferents .....	282
Konklusion .....	288
Sammenfatning .....	288
Leg forklaret .....	290
Computerspil forklaret .....	292
Læring forklaret .....	294
Legen, computerspillets og læringens divergerende rationaler .....	296
Referencer .....	300
Nævnte computerspil .....	309

## Resumé

Titlen på denne ph.d.-afhandling, *Stedets Anatomi – en teoretisk undersøgelse af stedets og rumlighedens betydning for leg, computerspil og læring*, skitserer ikke kun afhandlingens teoretiske dimensionering, men også dens analytiske blik's tematik i forbindelse med undersøgelsen af fænomenerne leg, computerspil og læring.

Denne tværfaglige adressering udgår fra et allerede etableret kendskab til genstandsområdet. Hvilket betyder at ph.d.-afhandlingens grundlæggende forskningsspørgsmål udspringer fra indsigt i spørgsmålets betingelsesgrundlag.

Afhandlingens grundlæggende forskningsspørgsmål adresserer vanskelighederne ved at forene fænomenerne leg, computerspil og læring. Dette ud fra den antagelse, at vanskelighederne ved foreningen af fænomenerne ikke alene udgår fra praktiske designvalg.

Ph.d.-afhandlingens operationalisering af undersøgelsens tværfaglige genstandsområde tager udgangspunkt i *stedet* som forbindelsesled fænomenerne imellem. Dette betyder, at før fænomenerne kan adresseres, så vil *stedteorien*, hvis sådan en kan samles under et, blive gennemgået. Fra stedteorien henter afhandlingen ikke kun en vertikal operationalisering af analyseniveauerne, men også tematikken og det analytiske blik. Tematikken er udover *stedet rumlighed*, og det analytiske blik er *fænomenologisk*. Det sidstnævnte særligt i forbindelse med Martin Heideggers topologi sådan som den kommer til udtryk i *Væren og Tid* ([1927] 2007).

Således bliver forskningsspørgsmål og antagelser behandlet fra stedteoriens analytiske operationalisering af, hvad og hvordan et sted kan forstås. Dette med rumligheden som tematisk forbindelsesled mellem stedteori og Heideggers topologi. Alt sammen med henblik på at udhæve fænomenernes stedlige såvel som rumlige organisering og herigennem destillere deres organisering for at demonstrere, at de er betinget af selvstændige og divergerende rationaler.

Ud fra stedteoriens rumlighedstematik og fænomenologiens undersøgelse af væren kan legefænomenet beskrives som en spatial dyade, hvor det fraværende er kendetegnet ved at udgøre nærvær. Centralt for legen er den fraværende væren som

et nærværende legeindhold. Denne formelle beskrivelse definerer legefænomenet som hvilende på et selvstændigt rationale.

Heroverfor træder computerspilpraksissen frem som en formation mellem spil og spiller, der samler sig som en overvejende selvreferentiel aktivitet. Sådant en beskrivelse har vidtrækkende betydning for, hvordan et læringsindhold kan eller ikke kan integreres i et computerspil. Hvis computerspillet er selvreferentielt, så har spillet vanskeligt ved at pege ud over sig selv. Hvis det alligevel forsøger, så udfordrer computerspillet grundlaget for sin identitet. Således lader det til, at computerspil ikke på samme tid kan adressere et læringsindhold og opretholde sin identitet som computerspil uden at undergrave enten det ene eller det andet. Dette kræver selvfølgelig et syn på, hvad læring er. Og her er det væsentligt at sondre mellem læring, læringsindhold, læringsmiddel og undervisning.

Denne skitsering har herved udhævet, hvordan leg, computerspil og læring divergerer fra hinanden. Og følgelig at en praktisk sammenvævning af de tre fænomener ikke alene beror på designvanskeligheder, men også på teoretiske uoverensstemmelser.

Ph.d.-afhandlingen afslutter sin undersøgelse med ud fra rumlighedens tematik, fænomenologiens undersøgelse af væren og computerspillets selvreferentialitet at fremsætte et udkast til en tentativ læringsteori, der hviler på identitet, forskel, ekspansion og selvreferents.

For at opsummere så træder fænomenerne leg, computerspil og læring frem konstitueret af selvstændige og divergerende rationaler, som ikke alene beskriver bagvedliggende teoretiske uoverensstemmelser, men som også leder frem mod et tentativt udkast til en ekspansiv læringsteori ud fra identitet, forskel og selvreferents.

## Abstract

The title of this Ph.D. thesis, *The Anatomy of Place – a theoretical investigation of the importance of place and spatiality in regard to play, computer games and learning* points not only towards its theoretical platform but also its analytical framework.

The cross-disciplinary approach takes as its point of departure a fund of existing knowledge of the research subjects. This means that the research questions are based on insight into the background of the subject matter.

The research question addresses the theoretical difficulties of unifying play, computer games and learning into a coherent whole. This derives from the assumption that the difficulties of unifying these phenomena do not solely reside in practical or applicative design choices but also depend on inconsistencies between their rationalities.

The Ph.D. thesis approaches the operationalization of the investigation of its cross-disciplinary subject matter by taking *place* as the constitutive connection between the phenomena. This approach means that *place* or the theory of place must be examined and explained before anything else. The theory of place does not only promote a vertical operationalization of the analytical layers but also foregrounds a thematic and analytical point of view. The theme of the analysis is spatiality, and the analytical point of view is phenomenological, especially in the sense suggested by Martin Heidegger's topology as formulated in *Sein und Zeit* (1927).

In this way the research questions and underlying assumptions will be investigated from the theory of place and from Heidegger's topology in order to distil the spatial organisation of the phenomena play, computer game and learning in order to distinguish their diverging rationales.

This line of inquiry leads to a description of play as a spatial dyade in which absence of being constitutes a living presence. This makes the absence of being as the present content of play central to the phenomenon of play. This formal description defines play as being reliant upon an independent rationale.

In contrast to play, the practice of computer gaming is comprised of *the formation between* game and play as a primarily self-referential activity. This view of computer games has far-reaching implications in regard to understanding attempts to integrate learning material in games. If computer games are primarily self-referential, they are limited in their ability to extend beyond their own borders. If they nevertheless try, they challenge their identity as computer games. Computer games therefore seem to be unable to address a curriculum *and* at the same time maintain the identity of a computer game. This demands a explanation of ways in which to understand a curriculum and of ways to differentiate it from learning. It is, therefore, crucial to make distinctions between learning, curriculum, learning tools and teaching.

This abstract has outlined how play, computer games and learning rest upon differing and diverging rationales. From this it is reasonable to assume that difficulties of unifying play, computer games and learning do not solely involve finding the right applicative design and that their incongruity stems from diverging rationales.

This Ph.D.-thesis concludes its investigation by presenting a tentative theory of learning based on identity, difference, expansion and self-reference.

To sum up: The findings of investigation carried out in this Ph.D. thesis into the question of why it is difficult in practice to unify the phenomena of play, computer games and learning show that design difficulties arise from diverging rationales that are in no way easy to overcome on a applicative and practical level. The investigation concludes, as has already been said, by introducing a new theory of learning based upon identity, difference, expansion and self-reference.

## Indledning

I 2010 holdt Keith Devlin (2010) fra H-Star instituttet på Stanford Universitetet et foredrag på Århus Universitet om matematiklæring i computerspil. Foredraget er en forkortet udgave af *Mathematics Education for a New Era – Video Games as Medium for Learning* (Devlin 2011). I foredraget såvel som i bogen forklarer Devlin, at nuværende computermatematikspil er analoge lærebøger overført til et digitalt medie. Matematikcomputerspil er, følgende Devlin, matematikbøger indbundet i computerspil. Spillene integrerer med andre ord ikke matematik i selve spillets udformning og anvender følgende ikke computerspillets muligheder.

I stedet træner spillene spillerne i at gøre det, de allerede kan. Spillerne kan bruge spillene til at dygtiggøre sig i at regne hurtigere uden at de derved lærer spillerne at tænke matematik. Dette gælder, forklarer Devlin, computerspillene *Timez Attack* (Big Brainz) og *Dimension M* (Tabula Digita). To mere eller mindre tilfældige eksempler på computerspil, der træner spilleren i at gøre det, som spilleren allerede har lært.

Spørgsmålet bliver så, hvordan skal man designe computerspil, så de kan lære spilleren at tænke matematik? Dette spørgsmål er ikke begrænset til matematik. Det adresserer et generelt spørgsmål om, hvordan læring kan integreres i computerspil. Devlin forklarer, at læring af et eller andet curriculum skal integreres i computerspillets design før spillet kan lære spilleren om det pågældende curriculum. Samtidig forklarer Devlin, at han ikke kan redegøre for, hvordan sådan en integration i praksis kan, bør eller skal se ud. Dette fordi han er omfattet af *Non-Disclosure Agreements* fra et spil- og læringsprojekt han er involveret i med et spilfirma i Silicon Valley. I dette projekt har de tilsyneladende fundet ud af, hvordan man løser spørgsmålet om, hvordan man designer computerspil til læring af et curriculum. I samme åndedrag forklarer han, at han kan tale frit om et statsligt sikkerhedsprojekt, som han også deltager i. Sikkerhed er væsentligt, men som han tilføjer med et glimt i øjet, bare ikke så væsentligt som private investeringer i udviklingsarbejder.

Devlins fremhævelse af et curriculums integration i et spildesign flugter en række overvejelser (Juel Larsen 2007), som jeg i en tid selv mente måtte være løsningen på

problemet om læring med computerspil. Læring skulle simpelthen integreres som en uadskillelig del af selve computerspillets udformning. Sådan forstået, at et bilspil kunne lære en hvilken som helst spiller om alfabetet, hvis alfabetet indgik i computerspillet ikke som løsrevne bogstaver fra et alfabet, men som enheder, der skaber mening i spiloplevelsen på linje med alle andre af spillets spilelementer.

Året senere gennemførte jeg sammen med en daværende kollega, Lars Bo Løfgreen, et empirisk studie, hvor vi observerede, hvordan computerspil lærte spillere at spille computerspil (Juel Larsen og Løfgreen 2008). Til formålet havde vi valgt computerspillet *Guitar Hero III* (Activision 2007) til Wii (Nintendo).

*Guitar Hero III* handler om at spille guitar og føle sig som en rockstjerne. Spilleren både interagerer med spillet og spiller selve spillet med en plastikguitar, som ligner en almindelig guitar blot i halv størrelse. Plastikguitaren anvendes på samme måde som en "rigtig" guitar. Greb tages ved at trykke på knapper på gribebrættet, og akkorder slås an på en aflang horisontal knap, der skal gøre det ud for guitarens strenge. Alt i alt udgør plastikguitaren en rimelige simulation. Alligevel var resultatet af undersøgelsen overraskende. Det viste sig, at spillerne indledningsvist undlod at slå plastikguitarens streng an med højre hånd, sådan som man skal, når man skal spille guitar. I stedet valgte spillerne udelukkende at anvende venstre hånd til at trykke på knapperne på guitarens gribebræt. Spillerne tog grebene, men slog ikke akkorderne an. Dette gjaldt både de spillere som i forvejen kunne spille guitar og dem der ikke kunne.

På daværende tidspunkt drog vi den konklusion, at spillerne anvendte computerspillerfaring til at spille spillet. De inkluderede eller importerede *ikke* erfaringer fra verden og anvendte dem på computerspillet. Denne konklusion peger på et langt dybere og mere omfattende problem, nemlig at elementer i computerspil bliver og *forbliver* associeret med computerspil.

Denne konklusion eller observation om man vil peger på, at integration af læring i computerspil ikke nødvendigvis vil resultere i læring. Hvis konklusionen breddes ud til at indbefatte den ovenstående anførte ide om at integrere alfabetet i et bilspil, så

ville resultatet være, at spilleren nok lærte at genkende alfabetets bogstaver som symboler, men de ville blive forstået som en del af bilspillet og ikke som de selvstændige enheder sproget er bygget op af. Genkendelse af alfabetets bogstaver ville med andre ord *forblive* læring associeret med bilspillet og *ikke* forstået som grundelementerne i et sprogligt system.

Hvis spilleren derimod skulle nå til en erkendelse af, at alfabetet udgør grundelementerne i et sprogligt system, så ville spillets "magi", som Devlin forklarer, forsvinde. Dette fordi spillet ville være tvunget til at pege ud over sin ramme eller sig selv som spil. Og når sådan en henvisning indfinder sig i spil, så afkoder spillerne spillet som undervisning forklædt som spil.

Læring i computerspil står herved overfor et tilsyneladende cirkulært problem, der lyder nogenlunde således: hvis læring skal integreres i computerspil, så kræver det, at computerspil fastholder sin status som computerspil sådan at spillerne *ikke* fortolker indholdet som undervisning. I og med at computerspil opretholder sin status som computerspil, så har de vanskeligt ved at pege ud over sig selv, da elementerne i spillet bliver og *forbliver* forbundet med spillet og ikke det curriculum, der ligger uden for spillet. Dette cirkulære problem lader sig ikke umiddelbart løse.

Devlin foreslår, at problemet kan løses ved, at spillet bliver tilknyttet en underviser. En konstruktion han løseligt skitserer som et samarbejde, hvor underviseren hjælper spilleren med spilprogression og curriculum. På trods af den løse beskrivelse lyder løsningen besnærende. Devlin peger således på en modulær designstrategi for sammenkoblingen af læring og computerspil. Desværre giver han *ikke* et detaljeret og konkret eksempel på, hvordan sådan et design kunne se ud. Tænkt videre herfra kunne sådan en modulær designstrategi kombinere en spilverden, en digital platform og en underviser (Juel Larsen 2012).

Hvad enten designere vælger at integrere læring i spildesignet og derved forsøge at kamouflere læring eller det modsatte at synliggøre sammenhængen mellem læring og computerspil ved at opsplitte dem i forbundne moduler, så står spørgsmålet tilbage om, hvorfor det er så vanskeligt at forene læring og computerspil.

I 2009-10 deltog jeg gennem min ansættelse som videnskabelig medarbejder på Knowledge Lab på Syddansk Universitet i to projekter, der på hver sin måde undersøgte, hvordan læring og pervasiv teknologi kunne anvendes til leg, spil og læring. Det *første* projekt undersøgte forholdet mellem leg og spil i elektroniske klatrestativer (Juel Larsen 2009). Dette klatrestativ er blevet døbt *Edderkoppen* og er udviklet af danske *PlayAlive*. *Edderkoppen* er som navnet antyder udformet som en edderkop med indbygget teknologi i form af trykfølsomme satellitter. Disse er indlejret i de edderkoppeformede klatrestativs led. *Edderkoppen* er programmeret med tre rudimentære computerspil, som brugerne kan spille både med og mod hinanden, mens de klatre omkring på *Edderkoppen*.

I løbet af undersøgelsen blev det klart, at leg og computerspil lader til at være underlagt to adskilte og uafhængige rationaler, også selvom de optræder på det samme sted. Konklusionen blev, at stedet nok kan forbinde leg og spil sekventielt, men ikke simultant. Enten spillede brugerne eller også legede de. Men ikke begge aktiviteter på samme tid.

Det *andet* projekt tog i bogstaveligste forstand satellitterne ud af *Edderkoppen* og bragte dem ind i klasseværelset på indskolingsniveauet. Her fungerede de som legemliggjorte brøker i matematikundervisning. Satellitterne blev med andre ord genanvendt som undervisningsmiddel i matematikundervisning (Helms og Juel Larsen 2009, Juel Larsen og Helms 2010, Juel Larsen og Majgaard 2010).

De to skitserede projekter berørte forbindelserne mellem leg, computerspil og læring selvom deres primære fokus var undervisnings- såvel som udviklingspraksis. Og de pegede ligesom *Guitar Hero III* undersøgelsen på, at der tilsyneladende er grundlæggende vanskeligheder ved at forene leg, spil og læring. Tilbage stod også her det uløste problem om, hvorfor det er vanskeligt at forene leg, læring og computerspil.

Denne indledende beskrivelse henleder opmærksomheden på et grundlæggende spørgsmål, men anviser ikke, hvordan dette spørgsmål skal adresseres. Devlin forsøger at finde en løsning på problemet ved at udfordre computerspillets design.

Dette på trods af, som han selv skitserer, at tidligere forsøg ikke er lykkedes med sådan et forehavende.

Denne ph.d.-afhandling vil *ikke* forsøge, parallelt med Devlin, at udhæve en løsning på problemet ved at udkaste eller opstille en generel designfordring. Hvor Devlin antager, at løsningen på problemet med at forene læring og computerspil udgår fra "skabelsen" af et integrerende spildesign, så antager denne ph.d.-afhandling at udfordringerne med at forene (leg), læring og computerspil hidrører fra andre og langt dybere komplikationer. Undersøgelsen af disse komplikationer vil blive adresseret ved at se "baglæns i nedsat hastighed" i den forventning, at fænomenernes rationaler vil træde frem. Dette ud fra antagelsen om, at komplikationerne ikke er hjemmehørende på et designniveau, men i stedet udgår fra fænomenernes rationaler.

Således antager denne ph.d.-afhandling, at fænomenerne leg, læring og computerspil på et konditionalt niveau er konstitueret af selvstændige og divergerende rationaler. Og at disse ikke umiddelbart lader sig bringe sammen i harmonisk forening.

Undersøgelsen af denne antagelse kalder på en analytisk såvel som teoretisk tilgang for at kunne beskrive fænomenernes rationaler og deres mulighedsbetingelser. Således skitseret kalder undersøgelsen af denne ph.d.-afhandlings grundlæggende forskningsspørgsmål på en teoretisk undersøgelse. Dette forstået sådan, at denne ph.d.-afhandling teoretisk vil forsøge at beskrive og følgende forklare, hvorfor forening af leg, læring og computerspil *ikke* umiddelbart lader sig gøre på designniveauet.

### **Afhandlingens titel**

Denne ph.d.-afhandling bærer titlen *Stedets Anatomi*. Umiddelbart rejser titlen en række spørgsmål, der kredser om stedet og dets betydning. Inden forståelsen af stedet vil blive uddybet, er det på sin plads at forklare, hvorfor stedet er blevet ledsaget af ordet anatomi. Nogle vil indvende, at ordet anatomi er upassende

eftersom stedet ikke har en krop, hvilket i stringent medicinsk forstand burde diskvalificere anvendelse af ordet. Andre vil se igennem fingre med dette og læse ordet anatomi på flere semantiske niveauer, hvilket da også er hensigten med at anvende det udenfor dets ellers snævre medicinske diskurs. Samtidigt, og det er tilsigtet, er sammenstillingen af sted og anatomi en metafor. Af flere grunde er dette hensigtsmæssigt.

I denne sammenhæng refererer metaforen stedets anatomi løseligt til en række ord, der begynder med henholdsvis *op* og *ud* såsom opdeling, opbygning og udformning. Alle henviser de til hvilke betydninger stedets *indre* såvel om *ydre* organisering har. Anatomi refererer også til andre ord såsom funktion og beliggenhed, der peger på, hvilken betydning stedets udformning og placering har særligt i forhold til andre steder. Tilsammen udgør disse niveauer referencepunkterne og den dybereliggende årsag til valget af ordet anatomi. Samtidigt kan referencepunkterne samles i et andet ord eller overgribende betegnelse. Her falder tanken naturligt på ordet struktur. Hvorfor så ikke kalde afhandlingen Stedets Struktur i stedet for Stedets Anatomi? Indvendingen er indlysende rimelig. Umiddelbart kan det da også se ud til, at anatomi er valgt af æstetiske hensyn, hvilket har influeret valget omend det hverken dækker, udgør eller yder retfærdighed for baggrunden for valget.

Struktur er i modsætning til anatomi en abstraktion og som sådan uden krop. Struktur indeholder ikke ligesom anatomi konnotationer, der direkte henviser til det konkrete, det fysiske og dets sammensætning og organisering. Implicit i anatomi eksisterer en dikotomisk modstilling, der spænder fra det konkrete til det abstrakte. Og denne indre modsætning, eller rummelighed om man vil, er den bærende årsag til, at valget faldt på anatomi i modsætning til struktur.

Dette betyder ikke, at jeg er modstander af, ser skævt til eller mener, at det abstrakte skal forsages eller underordnes det konkrete. Slet ikke. Faktisk, og det vil straks vise sig, mener jeg, at begge elementer er både interessante og nødvendige. Særligt finder jeg det dialogiske spændingsfelt mellem dem ufravigeligt.

Inden denne ph.d.-afhandlings behandling af stedet og dets betydning for leg, computerspil og læring tager sin begyndelse, er det nødvendigt at begynde med en indledende omvej, der skitserer afhandlingens videnskabsteoretiske afsæt, dens teoretiske påvirkninger og retninger og slutteligt mulige endepunkter.

## Et sælsomt bånd

I *Nej'ets Filosofi* ([1940] 1976) udstikker Gaston Bachelard en videnskabsteoretisk fordring. Afsættet er et nej til ikke alene euklidisk geometri, men også et nej til aristotelisk logik, kartesiansk epistemologi, baconianske empiri, kantiansk ontologi, newtonsk mekanik og endelig lavoisiansk kemi. Nej'et udtrykker ikke en negation i traditionel forstand, men udtrykker et blik, hvor de skitserede discipliner i virkeligheden udgør særlige og afgrænsede underpositioner indenfor deres områder. Således markerer euklidisk geometri et specielt felt inden for ikke-euklidisk geometri, ligesom Lavoisiers kemi konstituerer en afgrænset praktik indenfor ikke-lavoisiersk kemi (Nordmann 2006).

Nej'et er indlejret i det Bachelard kategoriserer som en *åben filosofi*, der er kendetegnet ved "bevidstheden hos et intellekt, der konstituerer sig selv ved at bearbejde det ukendte og ved i virkeligheden at søge efter det, som modsiger alle tidligere erkendelser. Frem for alt må vi erkende, at de nye erfaringer siger *nej* til de tidligere erfaringer; ellers har vi indlysende nok ikke at gøre med nye erfaringer" (Bachelard 1976:35).

Indsættelsen af en dialektik mellem en undersøgende bevidsthed, her som et intellekt, der formes i, af, og med bearbejdningen af det ukendte målt mod tidligere erfaringer, placerer Bachelards tænkning mellem rationalisme og realisme, objektivitet og subjektivitet eller det han selv beskriver som "vekselspillet mellem *a priori* og *a posteriori* [...] [der] er knyttet sammen af et sælsomt bånd." (1976:32).

Et centralt omdrejningspunkt for Bachelard er indsigten i umuligheden i at *adskille* et værk, en teori eller teorem fra sin tilblivelsesproces. Videnskabelige erkendelser

er, ifølge Bachelard, altid indflettet i et ofte vanskeligt uigennemskueligt væv af afklarede såvel som uafklarede forudsætninger og tilfældigheder. Følgelig træder videnskabsteoretikerens opgave frem som udredningsarbejde af de videnskabelige erkendelsers tilblivelsesprocesser. Nej'ets filosofi, forklarer Bachelard, "hævder, at intellektet i arbejdsprocessen er en udviklingsfaktor. At tænke virkeligheden rigtigt vil sige, at man drager fordel af dens flertydigheder, således at tænkningen modificeres og svækkes" (1976:41-42). Dette med henblik på at skabe *fuldkomne fænomener* fra reservoiret af undertrykte eller forringede variable størrelser som den naivistiske tænkning udelader.

Udredning af videnskabelige tilblivelsesprocesser udhæves af Bachelard fra videnskabens historie. I *The Formation of the Scientific Mind* ([1938] 2002) forklarer han, hvordan den videnskabelige udvikling er indlejret i modstande og brud på modstande. Samlet set træder videnskabshistorien frem som bestående af epistemiske brud, "epistemological rupture", der kendetegner bruddet med den umiddelbare erfaring samt det foregående tankesæt. Det epistemiske brud er tæt forbundet med det, som Bachelard kalder den epistemiske forhindring, "epistemological obstacle", der er kendetegnet ved de forhåndsantagelser, som placerer sig som forhindrende barrierer for tænkningen. En tænkning Thomas Kuhn genoptager i *The Structure of Scientific Revolutions* (1962), hvor han udvikler teorien om paradigmeskift som brud på foregående modstande eller forløsning af ophobede anomalier.

Følgende Bachelard træder den videnskabelige udviklingshistorie ikke alene frem gennem afdækningen af erkendelsens tilblivelsesprocesser, men også ved skildringen af de psykologiske forhold, der gør sig gældende for det enkelte videnskabelige intellekt. For Bachelard løber forbindelseslinjerne mellem det videnskabelige intellekt og det undersøgte objekt frem og tilbage. De befinder sig i et dialektisk forhold, som indskriver erkendelsens tilblivelsesprocesser i et gensidigt formativt forhold, hvor opfattelsen af virkeligheden forandrer sig parallelt med erkendelsesforandringer i det videnskabelige intellekt. Den videnskabelige erkendelse er med andre ord indskrevet

i "a system of thoughts" (Bachelard 2002:27), der betinger begrebshorizonten for undersøgelsens objekt. Reformuleret perspektivisk med repræsentanter fra den senere franske epistemologi, som Bachelard sammen med Georges Canguilhem i øvrigt er nøglefigurer til, ville Gilles Deleuze og Felix Guattari (2005) mene, at det videnskabelige intellekt er stratificeret af herskende videnskabsmaskiner, hvis foldninger løbende de-og-reterritorialiserer (af-og-rebegrebsliggører) aktualiteten. I denne sammenhæng skal maskine forstås som en flydende, abstrakt og fleksibel enhed, der skaber og opretholder aktualiseringer af det virtuelle, som her er sidestillet med det skizofrene mulighedskaos, der finder sin form og forskellige udtryk (aktualiteter) gennem foldninger (ordninger) af det selv samme virtuelle (Deleuze og Guattari 2007).

Deleuze og Guattaris maskinmetafor er særligt interessant i og med, at den konnotativt danner forbindelseslinjer til David Humes destillering af *vanen* som kondition for tænkningen, sådan som det kommer til udtryk i *Enquiries Concerning Human Understanding* ([1777] 1997), hvor Hume i § 54-60 forklarer, at "the mind is carried by habit", når den drager kausalslutninger.

Samlet set peger Bachelards videnskabsteoretiske understregning af det videnskabelige intellekts formation i mødet med epistemiske forhindringer på nej'ets filosofi som konstituerende modbevægelse mod den føromtalt umiddelbare naivistiske erfaring. Undersøgellesobjektet eller genstandsfeltet træder ud af den naive erfaring forstået som slet og ret observation. I stedet indsættes undersøgelsesobjektet som konstruktion betinget af det videnskabelige intellekts blik, begrebsliggørelse, samt det tænkningssystem (videnskabsmaskine), som dette blik og begrebsliggørelse ikke kun er indlejret i men også skabt og opretholdt af.

Denne ph.d.-afhandling betragter ovenstående både som den *første* dimension af Bachelards videnskabsteori og som begrundelse for at inkludere denne i nærværende afhandling. Denne *første* dimension af Bachelards videnskabsteori konstituerer rammebeskrivelsen for de forandringer et hvilket som helst længerevarende forskningsengagement gennemløber. Bachelard begrebsliggør *formationen* som en

forenende praksis, der skaber genstandsområdet som i dette tilfælde er leg, computerspil og læring, såvel som det tænkningssystem det videnskabelige intellekt (forskeren) er indlejret i.

### Det videnskabelige blik

Dette betyder imidlertid ikke, at videnskaben forfalder til subjektivitet. Slet ikke. Før det videnskabelige intellekt kan frigøres fra sin subjektivitet skal dets blik renses, trænes og udvikles. Dette sker gennem modstandens nej til den umiddelbare erfaring. Formationen af intellektets blik udgår fra, at objektivitet kun kan være resultatet af en objektiverende handling. Og her træder spørgsmålet frem som afgørende målestok for den videnskabelige viden. Bachelard skriver, "If there has not been any question, there cannot be any scientific knowledge. Nothing comes by itself. Nothing is given. Everything is constructed." (2001:11) Citatet vedrører ikke den rene og skære aktivitet at stille et spørgsmål. Det adresserer et langt vanskeligere forhold, som omhandler det videnskabelige intellekts evne til at problematisere eller udvise det, der kunne kaldes problemsans. Og denne indfinder sig, når det videnskabelige intellekt overvinder epistemiske forhindringer. Bachelard skriver, "before anything else, we have to know how to pose a problem." (2001:11) Viden om flertydighederne i ikke alene spørgsmålet, men også i svaret peger på indsigt i betingelsesgrundlaget for de problemer, som spørgsmålet adresserer. Samlet set udgør objektiveringen en bevægelse, der fortrænger den umiddelbare og naivistiske subjektivitet til fordel for objektiviteten gennem indsigt i forudsætningerne for spørgsmålet. Herved skitseres, hvad der indenfor rammerne af denne ph.d.-afhandling kunne kaldes den *anden* dimension og begrundelse for at inkludere Bachelards videnskabsteori. Denne *anden* dimension adresserer den videnskabelige undersøgelses grundlæggende spørgsmål og dets forbindelse med indsigten i spørgsmålets betingelsesgrundlag som allerede skitseret. Udover indsigt i

det videnskabelige spørgsmåls betingelsesgrundlag indtager den videnskabelige tænkning og dens begreber en væsentligt position.

## Begreber som tænkningens bestanddele

Bachelard demonstrerer begrebernes betydning for den videnskabelige tænkning gennem fem forskellige læsninger af massebegrebets udvikling indenfor fysikken. Den *første* forståelse af massebegrebet tager udgangspunkt i relationen mellem størrelse og vægt. Her træder den umiddelbare oplevelse af størrelse og vægt frem som betydningskonstruktion, der samler sig i et hindringsbegreb, som står i vejen for erkendelsen i stedet for at sammenfatte den. Den *anden* forståelse korrelerer med en fornuftig empirisk adressering og objektiverende bestemmelse af, hvad masse er. "Begrebet bliver," som Bachelard skriver, "således forbundet med anvendelsen af en vægt, og drager straks fordel af instrumentets objektivitet." (1976:50) Massen bliver bestemt gennem instrumentalisering af det videnskabelige apparatur. Den *tredje* forståelse indtræder med Newtons grundlæggelse af den rationelle mekanik. Her konciperes masse som et sammensat begreb bestemt af kraft og acceleration. Det afgørende er at masse "definerer sig selv inden for en *samling af begreber*, og ikke mere blot som et enkelt element i en umiddelbar og direkte erfaring." (52) Det *fjerde* niveau i massebegrebet indtræder, som Bachelard skriver, som "en åbning på begrebets inderside. Dette når man bliver klar over, at begrebet masse har en *indvendig funktionsstruktur*" (55) i modsætning til tidligere, hvor alle funktioner var udvendige – størrelse og vægt. Hvor masse før var absolut i tid og rum og uafhængig af hastighed, så indfinder begrebet sig nu som "en kompliceret funktion af hastigheden." (55) Her er det meningsløst at anskue objektets masse i hvilestilling ud fra forestillingen om en absolut masse. I det *femte* niveau sættes parentes om massebegrebet og fokus forskyder sig fra massen til dets spredningslinjer sådan som de kommer til udtryk i Diracs mekanik. Bachelard skriver, "Dirac begynder med at *pluralisere* spredningslinjerne. Så snart man ophører med at antage, at der er en

*genstand*, som flyttes [...], så er man nødsaget til at opstille lige så mange spredningsfunktioner, som der er fænomener, der spreder sig.” (58). Diracs mekanik forbereder ikke kun forestillingen om et negativt massebegreb, men også ideen om negativ energi. Herved ser Bachelard nej’ets åbne filosofi placere sig på ”indersiden” af Diracs mekanik. Teorien ”tøver ikke,” som Bachelard skriver, ”med at søge efter virkeliggørelsen af et fuldstændigt nyt begreb, som er uden rod i den almindelige virkelighed...” (60)

Begrebsudviklingen bliver her løbende foretaget som funktion determineret af teoriens indre muligheder. Nye begreber bliver med andre ord produceret af og fra det teoretiske grundlag. Herved fremskriver Bachelard betydningen af videnskabelige teoridannelser som undersøgende såvel som konstituerende tænkningssystemer og begrebsdannelser, der åbner eksisterende antagelser.

Det forholder sig derimod omvendt, når Jean Ingen-housz, sådan som Bachelard refererer det i foredraget *Videnskabshistoriens aktualitet*, (1983) analyserer tidligere tiders forsøg på at forklare kanonpulverets særegenheder ud fra lavoisiansk kemi. Ingen-housz beskriver, at opfinderen af kanonpulveret forsøgte at begribe eksplosionskraften ud fra hver enkelt bestanddel af kanonpulveret. Ingen af bestanddelene, svovl, kul og salpeter besidder i sig selv nogen eksplosionskraft. ”Den gamle opfinder kunne, ifølge Ingen-housz, ikke forstå sin opfindelse ved at tage udgangspunkt i det almindelige kendskab til de substanser, han blandede.” (41) Kanonpulverets eksplosionskraft indfinder sig ikke som resultat af en enkelt bestanddels eksplosionskraft, men derimod i samspillet mellem bestanddele og praksis.

I eksempelet Ingen-housz træder adgangen til fraværende begreber frem som forhindringer for nøjagtige kategoriseringer og som modstande i tænkningens erkendelsehorisont af årsagen til kanonpulverets eksplosionskraft. Her ville et nej til rammen for den etablerede tænkning have muliggjort et skifte i den manifesterede virkelighedsopfattelse. Dette ville imidlertid have krævet en problemsans, der forkastede den umiddelbare naivistiske erfaring parallelt med indsigt i

forudsætningerne for at betvivle ikke kun rammen for den videnskabelige tænkning, men også dens producerede begreber. Dette kunne kaldes den *tredje* dimension af og endelige begrundelse for at inkludere Bachelards videnskabsteori i denne ph.d.-afhandling. Denne *tredje* dimension vedrører det kritiske blik på eksisterende for- forståelser af såvel begreber som fænomener. En adressering som gælder denne ph.d.-afhandlings teoretiske undersøgelse af fænomenerne leg, computerspil og læring.

### Videnskabsteoretisk perspektivering

Bachelards videnskabsteoretiske fordring adresserer forskningens heterogenitet. Ikke alene konstitueres videnskaben som en praksis, hvor vedtagne fremgangsmåder hersker over andre, den er også gennemskåret af videnskabsmaskiners indbyggede tænkningshorisonter med tilhørende begreber og deres indbyrdes forbindelseslinjer. Heroverfor træder det videnskabelige intellekt frem som et korrektiv til det bestående eller vedtagne, hvad enten det er en teori eller en praksis. Et videnskabeligt intellekt der ligeledes er stratificeret af videnskabsmaskinerne og tilhørende begreber for tænkningen uden derved at forfalde til slet og ret konstruktivisme løsrevet fra realitetens påvirkninger. Samtidig udgør det videnskabelige intellekt et formativ produceret af gennemstrømninger i genstandsfeltet, både hvad angår dets udfordringer, spørgsmål og betingelsesgrundlag.

Således træder Bachelards videnskabsteori ud af sin tilblivelsessituation, den lavoisianske kemi, og indsætter sig som en fordring, der borttænker det respektive videnskabelige felt til fordel for en *generel* videnskabs tilgang, der gennem sin praksis eller tilblivelsessituation forsøger at tilnærme sig realiteten. Herved løfter Bachelard videnskaben ud af naiviteten og ind i en frigørende konstruktion. I stedet for at den singulære videnskab er uløseligt forbundet til sit genstandsfelt, så træder den frem som overgribende funktion. Dette hvad enten genstandsfeltet er komplekse kemiske

systemer eller som det er tilfældet for denne ph.d.-afhandling: *En teoretisk undersøgelse af stedets og rumlighedens betydning for leg, computerspil og læring.*

I denne ph.d.-afhandling fungerer Bachelards videnskabsteori både på et makro- såvel som et mikroplan. Makroplanet konstituerer ph.d.-afhandlingens videnskabsforståelse, mens mikroplanet indholdsmæssigt anvender Bachelards beskrivelse af den dialektiske formation. Herved er motivationen for at inkludere Bachelard i denne indledning givet.

### **Korrektiver til det oprindelige forskningsudkast**

Oprindeligt var det denne ph.d.-afhandlings hensigt at undersøge, hvordan leg og læring var og blev gensidigt konstitueret i pervasive spilmiljøer. Afhandlingen ville altså tage udgangspunkt i dialogen, dialektikken eller dynamikken mellem to forskellige fænomener i et digitalt domæne, her et pervasivt spilmiljø. Det viste sig imidlertid hurtigt, at udredningen af en dialektisk dynamik ikke alene er kompliceret, men også vanskelig at anskueliggøre produktivt i og med, at den gensidige konstituering hviler på interaktion mellem to eller flere komplicerede fænomener mellem to eller flere parter i en given struktur. Dette blik ville således indbefatte, hvordan ikke alene ét men en række gensidige fænomener processuelt forholdt sig og virkede tilbage på hinanden.

Parallelt med at dialektikken som omdrejningspunkt gled i baggrunden, forskød de oprindelige forskningsspørgsmål sig også *fra* at adressere fænomenernes gensidige relationer *til* en teoretisk undersøgelse, som tog udgangspunkt i fænomenernes mulighedsbetingelser, deres rationaler og begrebsmæssige afgræsning overfor hinanden. Dette fordi, følgende Bachelard, sådan en tilgang adresserer betingelsesgrundlaget for fænomenerne. Således træder før alt andet nødvendigheden frem for afdækning af fænomenernes konditionaler, rationaler, samt begrebsafklaring såvel som afgræsning, uden hvilke det vil være vanskeligt at udtrykke sig meningsfuldt om fænomenerne. Og disse fænomener kan, som

Bachelard beskriver, ikke uproblematisk løsriver fra de refleksionsformationer som de befinder sig i, som de er skabt af, opretholder eller har afstedkommet.

Herudover manglede den oprindelige tilgang et forbindelsesled mellem fænomenerne leg, computerspil og læring. Et forbindelsesled hvorfra fænomener, begreber og tilknyttede rationaler kunne sammenfattes og anskueliggøres operationaliseret i en teoretisk undersøgelse. Samtidigt var det klart, at forbindelsesleddet skulle konstituere en gennemstrømning, hvorigennem fænomenerne kunne træde frem i forskudte begrebsliggørelser. Dette forbindelsesled er *stedet*. Alle tre fænomener, leg, computerspil og læring er afhængige af eller forbundet med stedet, uden hvilke de hver især ville miste deres respektive mening. Det var i særlig grad de oprindelige pervasive spilmiljøers (lokationsspils) afhængighed af stedet, der fik stedet til at træde frem som skelsættende forbindelsesled og centrale akse, hvorom ikke kun stedet selv, men også leg, computerspil og læring drejer sig.

Valget af stedet som forbindelsesled importerer automatisk et blik på leg, læring og computerspil, der indskriver *rumlighedens betydning* i forståelsen af de respektive fænomener. Rumlighedens betydning udgør herved et tematisk afsæt og en analytisk tilgang, der bestemmende indsnævrer, hvordan fænomenerne vil blive adresseret. Herved indskrives rumlighedens betydning som konstitutiv for ph.d.-afhandlingens teoretiske tematik, analytiske dispositioner og følgende konklusioner.

### **Operationalisering af stedet – et metodisk blik**

Den indledende metodiske operationalisering og begrebsliggørelse af fænomenerne sted, leg, computerspil og læring konstitueres, følgende Bachelards fordring, gennem en eller flere konstruktioner. I denne sammenhæng vil den metodiske operationalisering af fænomenerne tage udgangspunkt i John Agnews (1987) opstilling af betingelserne for et meningsfuldt sted. Denne er inddelt i tre niveauer, "Location", "Locale" og "Sense of place". Agnews stedsbetingelse er en videreudvikling af Edward Relph løsere tredelte skitsering af stedet fra *Place and*

*Placelessness* ([1976] 2008). Her udhæver Relph stedets bestanddele til at bestå af "location, landscape, and personal involvement". (29)

Det første niveau i Agnews stedbestemmelse, "Location", flugter parallelt med Relphs beskrivelse af stedet som slet og ret geografisk punkt, hvad enten dette er fikseret på jordens overflade eller bevægeligt som eksempelvis om bord på et skib (Langer 1953). I *Place – A short Introduction* (2004) forklarer Tim Cresswell, at "Location"-niveauet udgør en deskriptiv tilgang, der "closely resembles the common-sense idea of the world being a set of places each of which can be studied as a unique and particular entity." (51)

Det andet niveau i Agnews stedbestemmelse, "Locale", beskriver stedet som scene for sociale relationer, hvilket også inkluderer de steder, mennesker individuelt lever deres liv. Dette niveau adresserer stedets formative karakter eller vekselspillet mellem sted og socialitet. Et niveau Agnew henter fra Relph, når denne beskriver stedets betydning som tæt sammenvævet af identitet og kulturel produktion. Cresswell forklarer, at dette niveau fungerer som et socialkonstruktivistisk blik, der er interesseret "in the particularity of places but only as instances of more general underlying social processes." (51)

Det tredje niveau i Agnews stedbestemmelse, "Sense of place", henter Agnew også fra Relph. Her omdøber Agnew Relphs beskrivelse af stedet som "personal involvement" til det mere præcise "Sense of place". Dette niveau vedrører den subjektive og emotionelle forbindelse til stedet. Dette niveau læser Cresswell som en fænomenologisk adressering af stedet, som i mindre grad er interesseret i det singulære steds udformning eller betingelsesgrundlaget for sociale processer, "rather it seeks to define the essence of human existence as one that is necessarily and importantly 'in-place'." (51)

Cresswells gengivelse af Agnews tredeling indeholder en utvetydig udfordrende udvidelse af de oprindelige bestemmelser. Udfordringen vedrører i særlig grad bestemmelserne "Locale" og "Sense of place".

Cresswell opdeler upåagtet Agnews "Locale"-bestemmelse i to modi: et materielt og et immaterielt. Stedets materielle modi flugter Agnew og angår udformningens formative karakter. Denne omhandler "the actual shape of place within which people conduct their lives as individuals" (7).

Stedets immaterielle modi bryder med Agnew såvel som Ralph. I dette modi indregner Cresswell forestillede og opdigtede steder. Cresswell læser modsat Agnew og Ralph fiktioners stedsiscenesættelser som "materielle" passager eller "fysiske" netværk, hvor en eller flere handlinger kan udfolde sig. Konkret skriver Cresswell, "even imaginary places, like Hogwarts School in Harry Potter novels, have an imaginary materiality of rooms, staircases and tunnels that make the novel work." (7) Inklusionen af fiktionsrum i det immaterielle modi af "Locale"-bestemmelsen åbner for og kalder på endnu en udvidelse, som hverken Agnew, Ralph eller Cresswell er opmærksomme på. Denne udvidelse bliver utilsigtet indsluset, når fiktionsrum og sted bliver knyttet sammen. Udvidelsen vedrører i særlig grad fiktioners temporalitet. Sådan forstået, at koblingen til fiktionsrum og temporalitet ikke lader sig adressere uden inddragelse af intellektets evne til at simulere mulige udfald i og fra forbindelsen med en konkret situationel kontekst. Her anskueliggjort med udgangspunkt i de forløb, vi tager højde for, når vi eksempelvis færdes i den daglige trafik. Disse rumlige forløbsberegninger er beslægtet med fiktioners potentielle handlingsforløb. Når vi ser en film eller læser en roman træder disse handlingsmuligheder frem som virtuelle forløb. De udgør fiktionens mulige eller umulige veje sådan som Tzvetan Todorov beskriver det i *The Poetics of Prose* (1977), når han læser Giovanni Bocaccios *Dekameron* (1960) eller når Noël Carroll i *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart* (1990) læser spændingen i horrorfilm som funktion af protagonistens sandsynlighed for at redde heltinden fra skurken eller det onde.

Hvad enten der er tale om navigation i den daglige trafik eller når vi ser en film eller læser en roman, så indfinder disse virtuelle forløb sig som et *dobbeltblik* mellem en faktisk virkelighed (trafik) eller faktiske fiktionsforløb på den ene side og potentielle

handlingsudfald på den anden side. Intellectet indoptager på samme tid virkeligheden (trafik) eller faktiske fiktionsforløbe og de potentielle handlingsudfald.

*Dobbeltblikket* adresserer, hvad man kunne kalde det første niveau af det virtuelle. Det andet niveau vedrører intellectets evne til at reflektere over *dobbeltblikket*. Intellectet kan med andre ord tænke over indholdet af dobbeltblikket, mens dette udfolder sig.

Samlet set adresserer dobbeltblikkets første niveau 1) det faktisk perciperede og 2) de potentielle veje, som det faktisk perciperede opstiller, mens det andet niveau vedrører intellectets evne til distancerende at reflektere over det første niveau perciperede og potentielle veje.

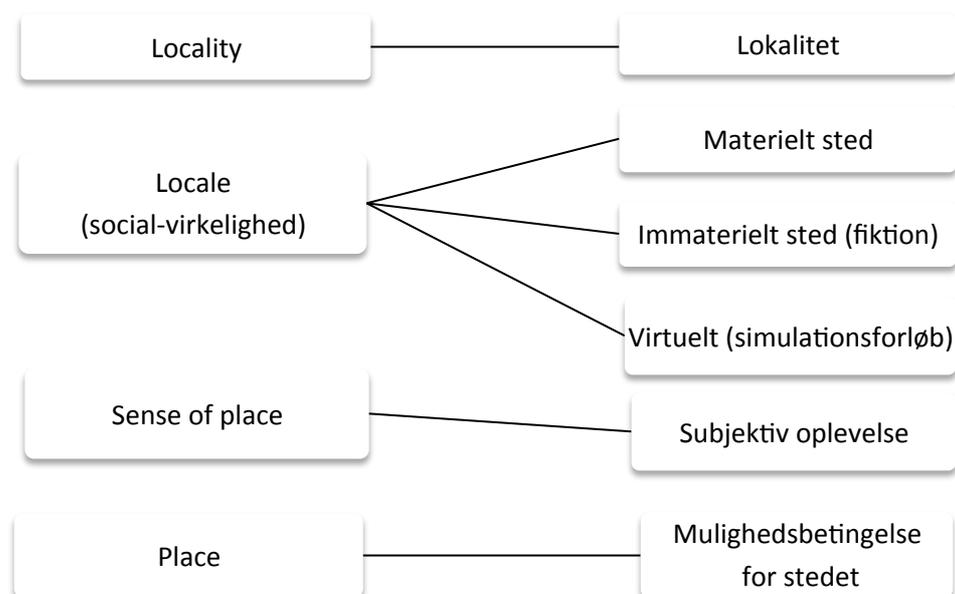
Herfor er det sammenfattende muligt at anskueliggøre "Locale"-bestemmelsen som defineret ved tre modi: et *materielt*, et *immaterielt* og et *virtuelt*. Og disse tre modi udgør hver sin tilgang til stedlig formgivning af sociale relationer. Det materielle niveau konstitueres af stedets konkrete udformning, det immaterielle niveau adresserer fiktionens steder, mens det virtuelle adresserer temporaliteten gennem intellectets evne til at simulere potentielle forløb i de stedlige begivenheder.

Cresswells udfordring af Agnews "Sense of place" bestemmelse vedrører forbindelseslinjerne mellem intellectets ("subjektets") udkigssted og virkeligheden. Subjektet er sat i citationstegn, da "Sense of place"-niveauet implicit udfordrer den traditionelle kartesianske subjekt/objekt-distinktion. Dette er særligt tydeligt, når Cresswell sidestiller det tredje niveau med fænomenologi, hvor blikket vendes væk fra subjektet og mod mellemrummet mellem subjektet og objektet som transcendental enhed (Gadamer 2007) eller når konditionalet og ikke indholdet af for eksempelvis forståelsen tematiseres (Heidegger 2007). Herved forrykkes det subjektives emotionelle plateau og erindringsmæssigheder ud af sine ellers fasttømrede udgangspunkter og forbindelseslinjer. Stedet bliver parallelt med at det bliver løftet ud af sin lokalitet også løftet ud af subjektet, hvorefter betingelserne for *overhovedet* at tale om et sted indfinder sig som afgørende markør.

Cresswell sammenblender uforvarende den subjektive relation til stedet med relationen til stedet som konditionale for overhovedet at skabe meningsfulde stedforbindelser. Herved bevæger Cresswells udvidelse af Agnews "Sense of place" bestemmelse sig mellem to niveauer, hvor det første handler om subjektets oplevelse af stedet, mens det andet adresserer mulighedsbetingelserne for stedet. Og gennem mulighedsbetingelserne løber for-fortolkende blikke, der bestemmer, hvornår et sted bliver til et sted afgrænset fra alle andre steder, og hvordan meningstilskrivningen indtræder. Således udvider Cresswell Agnews tredje stedbestemmelsesniveau til både at indbefatte en subjektiv oplevelseskategori og et overordnet fortolkende forhold, der fungerer som selvstændig kategori og konditionale for stedet.

Herfor er det oplagt at tilføje et fjerde og nyt niveau til Agnews oprindelige tredelte bestemmelse for det meningsfulde sted. Dette nye niveau sonder klart og tydeligt mellem den subjektive oplevelse på den ene side og mulighedsbetingelserne for dettes subjektives relationer på den anden side. Således foreslår jeg, at Agnews stedbestemmelsesniveauer "Location", "Locale", "Sense of place" bliver udvidet til at omfatte endnu et niveau, som kunne kaldes "Place" eller på dansk "Sted".

Samlet set udgør den analytiske operationalisering af stedbestemmelsen følgende fire niveauer; "Location", det umiddelbare geografiske sted; "Locale", stedets sammenhæng med sociale formationer; "Sense of place", subjektive og emotionelle forhold til stedet og endelig "Place", der adresserer konditionalerne eller mulighedsbetingelserne for stedet, hvad enten disse er af formel eller transcendental karakter (se figur 1).



Figur 1. Stedteoriens analyseniveauer.

Samtidig er det væsentligt, som Cresswell også gør opmærksom på, at understrege, at niveauerne ikke skal opfattes skarpt adskilte. Cresswell skriver, at disse "levels should not be seen as discrete sets as there is clearly some overlap between them." (2004:51) Adskillelsen mellem niveauer er derfor en konstruktion i Bachelarsk forstand. Niveauerne udgør operationalet for overhovedet både metodisk og analytisk at kunne adressere stedet, mens stedets heterogene kompleksitet altid vil gennemkrydse niveauerne med divergerende vægtninger.

Agnews tredelte stedbestemmelse, Cresswells uforvarende udfordring af denne og endelig denne ph.d.-afhandlings modifikationer og tilføjelser, konstituerer den metodiske operationalisering, som destillerer analysetilgangene fra hinanden. Parallelt med denne metodiske operationalisering af analyseblikket bliver stedet afgrænset og konstrueret som objekt. Således konkretiserer den metodiske operationalisering af analyseblikket på stedet Bachelards videnskabsteoretiske fordring.

Denne firdelte operationalisering af stedet konstituerer samtidig og dette er vigtigt denne ph.d.-afhandlings operationalisering af henholdsvis leg, computerspil og

læring. Sådan forstået at den firdelte operationalisering fungerer som analytisk stratificering af dimensionerne af de behandlede fænomener. Derfor vil læseren også bemærke, at de centrale afsnit, hvor leg, computerspil og læring bliver gennemgået først vil blive adresseret skematisk af dette firdelte analytiske blik.

## Mulighedsbetingelser

Det stedsteoretiske afsæt implicerer et trefoldigt blik på leg, computerspil og læring. Det *første* blik adresserer rumlighedens betydning for forståelsen af fænomenerne, det *andet* peger på, at fænomenerne bør behandles konditionalt, mens det *tredje* og sidste, som det fremgår af Agnew, Ralph og Cresswell, implicerer fænomenologien som afgørende udsigtspunkt. Følgende er det nødvendigt at finde et fænomenologisk blik, der kan håndtere ikke kun rumlighedens betydning for behandlingen af fænomenerne leg, computerspil og læring, men også destillere deres rationaler på et konditionalt niveau. Og her træder Martin Heideggers fænomenologi, sådan som den kommer til udtryk i *Væren og Tid* ([*Sein und Zeit* 1927] 2007), frem som afgørende omdrejningspunkt.

Herved bliver Heideggers fænomenologi (topologi) indskrevet i det teoretiske afsæt for denne ph.d.-afhandling. Blandt de væsentlige komponenter fra Heideggers fænomenologi skal nævnes 1) dens radikale udfordring af den kartesianske traditions understregning af subjekt/objekt-distinktion som bærende konstitutiv, 2) distinktionen mellem ontisk og ontologisk, 3) og den eksistentiale tilstedeværensanalytik som analytisk afsæt i undersøgelsen af sted, leg, computerspil og læring.

Heidegger iværksætter sin udfordring af subjekt/objekt-distinktionen gennem etableringen af mennesket som *Dasein* (fremover altid kursiveret og indsat som supplement til den danske oversættelse 'tilstedeværen' og den engelsk 'being-there').

*Dasein* udfordrer i højere grad subjekt/objekt-distinktion end det er tilfældet med Edmund Husserls intentionalitetsbegreb og transcendentale subjektivitet (Olesen

2006, Zahavi 2004) eller Maurice Merleau-Pontys kropsfænomenologi (Merleau-Ponty 2009), hvor kroppen konstituerer udgangspunktet for det perciperende subjekt.

*Dasein* er i Heideggers fænomenologi uløseligt forbundet med og indskrevet i verden gennem væren-i-verden. I denne værens- og verdensforståelse konstituerer *Dasein* det samlende forbindelsessted eller stedet, hvor det, ifølge Bachelard, "sælsomme" bånd mellem a priori og a posteriori optræder. Disse forhold konstituerer de væsentlige og bærende inspirationer fra *Væren og Tid*.

Indenfor rammerne af *Væren og Tid* udlæser Heidegger en grundlæggende distinktion mellem ontisk og ontologisk. Dette gør han gennem bestemmelsen af *Dasein* som kendetegnet ved et værende, der står i forhold til sin eksistens. Heidegger skriver, "selve den væren, som tilstedeværen (*Dasein*) kan forholde sig sådan eller sådan til og altid forholder sig til på den ene eller den anden måde, kalder vi for *eksistens*." (2007, §47) Dette forholdende sig til sin eksistens angår *Daseins* væren. "Den selvforståelse", fortsætter Heidegger, "der *inden for denne sammenhæng* fører an, kalder vi for den *eksistentielle*. Eksistensspørgsmålet er et ontisk »anliggende« for tilstedeværen (*Dasein*)."  
(§47) Citatet udpeger konturerne til opdelingen mellem ontisk og ontologisk ved overordnet betragtet at henregne ontiske forhold til *Daseins* eksistens. Det ontiske kan sidestilles med, sådan som Hubert L. Dreyfus gør det i *Being-in-the-world* (1991), de måder *Dasein* eksisterer på. Følgende Dreyfus udgår det ontiske niveau fra det enkelte individs forståelse af sin eksistens gennem de forhold, som beskriver individet. Eksempelvis gennem individets forståelse af sig selv som værende studerende, sygeplejerske eller lokomotivfører. Heroverfor indsættes det ontologiske som et yderligtgående forhold, hvor "spørgsmålet angående denne ontologiske struktur stiler mod en udredning af det, der konstituerer eksistensen. Sammenhængen mellem disse strukturer kalder vi for *eksistentialiteten*. Dennes analytik har ikke karakter af at være nogen eksistentiel, men derimod af at være en *eksistential* forståelse." (Heidegger 2007, §4) Heidegger bestemmer her det ontologiske niveau som de strukturer, der vedrører de

konstitutive eksistensbetingelser. Ontologi drejer sig om mere end den enkeltes eller det enkelte *Daseins* eksistens. Ontologien forsøger at indramme de grundlæggende strukturer for eksistensens mulighed. Og de spørgsmål, der adresserer eksistensens mulighedsbetingelser kalder Heidegger fundamentalontologien.

I fundamentalontologien indgår den eksistentiale tilstedeværensanalytik, der vedrører udhævning og positionering af forskellige dimensionaliteter af væren ved at sætte dem i korrekt forhold til hinanden. Og her er *Daseins* position privilegeret. "Tilstedeværen (*Dasein*) har således vist sig som det, der ontologisk primært skal adspørges forud for alt andet værende." (§4)

Disse værenspositioneringer træder frem gennem en tredeling af de måder *Dasein* kan forhold sig til sin væren på. Og disse tre måder udgør samtidig de mulige relationer hvorigennem *Dasein* kan adressere sin væren. Heidegger kategoriserer disse tre som et ontisk, et ontologisk og endelig et ontisk-ontologisk anliggende. Kategoriseringen udgør forskellige grader af *Daseins* selvforholdende autenticitet eller som det er tilfældet indenfor denne afhandlings stedliggørelse.

Det *ontiske* forhold er som allerede antydet defineret gennem et værende, som endnu ikke forholder sig til sin eksistens som et værende. Det adresserer altså uovervejnet sin eksistens. Det *ontologiske* niveau adresserer *Daseins* indtræden ind i et forhold til sin væren som eksisterende væren. Her optræder, følgende Dreyfus, spørgsmål om selvidentiteten. Spørgsmålet flyder, følgende Dreyfus, "who am I" (Dreyfus 1991:26). Det *ontisk-ontologiske* forhold konstituerer "mulighedsbetingelse for alle ontologier." (Heidegger 2007, §4) Her træder *Daseins* forhold til sin eksisterende væren ud af identiteten som associeret med en rolle, titel eller funktion og ind i den egentlige eksistensautenticitet. Dette niveau vedrører selve muligheden for at stå i relation til sin værensrelation. Dreyfus sidestiller de tre niveauer med grader af *Daseins* "unsettleness" eller det man kunne kalde sted- eller hjemløshed. Når *Dasein* vender hjem til sin eksistens som værende, forholder det sig mest autentisk til sin eksistens som værende.

Dreyfus læsning af Heidegger betoner *Daseins eksistentielle* væren-i-verden, mens denne afhandling vægter fundamentalontologiens sondring mellem ontisk, ontologisk og ontisk-ontologisk som et videnskabeligt operationale, hvorunder det ontisk-ontologiske adresserer et hvilket som helst fænomens mulighedsbetingelser.

Heideggers eksistentiale tilstedeværensanalytik bliver i denne ph.d.-afhandling paralleliseret med udvidelsen af Agnews oprindelige tredelte bestemmelsesstrategi for et meningsfuldt sted. En sidestilling af Heideggers tilstedeværensanalytik med stedteoriens stedbestemmelser vil derfor se sådan ud: det ontiske niveau flugter stedteoriens "Location"-bestemmelse i og med, at det ontiske adresserer eksistensen som mere eller mindre forefindende. Det ontologiske niveau vil, når det betoner intersubjektiviteten, indskrive sig på niveau med "Locale"-bestemmelsen, mens det ville indskrive sig på "Sense of place"-niveauet, når det adresserer *Daseins* relation til sig selv gennem stedet. Endelig ville det ontisk-ontologiske tilhøre den udvidede kategori "Place" i og med, at dette niveau konstituerer en overgribende mulighedsbetingelse for alle andre ontologier. Dette flugter Cresswell, når han forklarer, hvordan den fænomenologiske tilgang til stedet "is less concerned with 'places' and more interested in 'Place' (2004:51).

Således udstikker Agnews stedbestemmelseskategorier de grundlæggende analyseniveauer, mens Heideggers fænomenologi konstituerer et teoretisk afsæt (se figur 2).

Stedteoriens analyseniveauer og Heideggers fundamentalontologi	
Locality (aktuelt)	Ontisk
Locale (social – virkelighed)	Ontologisk - Intersubjektivitet
Sense of Place (emotionel)	Ontologisk – Relation til stedet
Place (transcendentale)	Ontisk-Ontologisk (mulighedsbetingelse)

Figur 2. Paralleller mellem stedteoriens analyseniveauer og Heideggers fundamentalontologi.

Sammenfattende betyder dette, at *Daseins* problematisering af den kartesianske subjekt/objekt-distinktion og fundamentalontologiens distinktion mellem ontisk, ontologisk og ontisk-ontologisk og den eksistentiale tilstedeværensanalytik, konstituerer de grundlæggende afsæt, udsigtpunkter og bærende teoretiske plateauer for denne ph.d.-afhandlings teoretiske beskrivelse af stedets betydning for leg, computerspil og læring.

## Heideggers fænomenologi blandt fænomenologier

I "*Dialog med Dekonstruktionen*" (2006) udlægger Søren Gosvig Olesen Husserls bestemmelse af filosofien som videnskaben om det trivielle. Dette trivielle er selvfølgelig kun trivielt ved første øjekast. "Det ses ikke, hvad der gør det trivielle (evidente, Selbstverständliche) trivielt." (26) Her iscenesættes antydningen af, at det interessante gemmer sig bag overfladen eller måske mere nøjagtigt formuleret, hvad der skjuler sig bagved det, der kommer os i møde som selvfølgelig. Og det er netop "bag det "selvfølgelige", de sværeste problemer", ifølge Husserl, "gemmer sig." (27) Og følgende Husserl bliver filosofiens opgave, "at belyse det selvfølgelige ud fra dets væren-selvfølgeligt." (27)

Distinktionerne mellem overflader og dyb, forgrunde og baggrunde, og/eller fremtræden og skjulen udgør tilsammen omdrejningsakser for problemerne bag det trivielle. Ironisk nok er sådan en anskuelse kun tilsyneladende korrekt eller med andre ord udtryk for trivielle tilsynekomster af selvsamme overflader, hvor selve overfladernes betydning glemmes. Samlet set skjuler dikotomien af modsætninger såsom "overflader" og "dyb", "forgrund" og "baggrunde" og "foran" og "bagved" opgaven for Husserls fænomenologi, men disse forhold forskyder sig hos Heidegger og Merleau-Ponty.

Følgende, i omvendt kronologisk orden, Merleau-Ponty sådan som det kommer til udtryk i indledningen til *Kroppens fænomenologi* (2009), så er fænomenologiens vigtigste resultat "uden tvivl, at den har forenet den ekstreme subjektivismen og den ekstreme objektivismen i sit begreb om verden eller om rationaliteten." (XXIII)

Rationaliteten udgør det eller de punkter, hvor perspektiverne krydser eller skærer hinanden, så meningen træder frem. Ifølge Merleau-Ponty betyder dette ikke, at fænomenologien forfalder til rendyrket perspektivisme. Rationaliteten skal nemlig ikke sidestilles med "absolut ånd" eller med "verden i realistisk forstand." (XXIII) Det centrale er begrebet mening. Og meningen konstitueres i skæringspunkterne mellem subjektets og den andens oplevelser *i* verden. Herved bliver fænomenologiens opgave for Merleau-Ponty et forsøg på "at tænke verden, den anden og sig selv og begribe forholdene mellem dem." (XXIV) Denne helhed er og bliver perspektiveret ud fra *relationerne* mellem subjekt, den anden (intersubjektiviteten) og verden. Herved forskyder rationaliteten sig fra sin oprindelige position. Den er ikke længere problematisk i og med, at der ikke eksisterer "noget *ukendt* bag den, som vi skal bestemme deduktivt eller bevise induktivt ud fra den: vi er hvert øjeblik vidne til dette vidunder af forbindelser mellem oplevelser, og ingen ved bedre end os, hvordan det sker, eftersom vi er dette knudepunkt af relationer." (XXIV)

Merleau-Ponty indsætter subjektet som afgørende kropsligt udsigtspunkt, hvorfra alle meningsfulde forbindelser mellem selv, den anden og verden krydser hinanden. I dette knudepunkt af relationer træder fænomenerne frem. Merleau-Ponty anskuer ikke spændingsfeltet mellem et "foran" og "bagved" som betydningsbærende. Det afgørende er kroppen som meningsskabende centrum for forbindelseslinjerne mellem subjekt, den anden og verden.

Og her har Merleau-Ponty fulgt Heidegger, når denne skriver, at *Dasein* "fungerer som det værende, der principielt forudgående skal *adspørges* med hensyn til sin væren." (Heidegger 2007, §4) Hvor Merleau-Ponty er optaget af mening, så er Heidegger interesseret i væren. Og dette værende kan være vanskeligt at få greb om i at med, at det forskyder sig sådan som den eksistentiale tilstedeværensanalytik har demonstreret.

Hos Heidegger kan dette værende indledningsvist karakteriseres som slet og ret væren. Gosvig Olesen (2006) forklarer, at væren hos Heidegger peger på, "at det værende *er*, at det er væren, der kommer til sit væsen som dette eller hint." (71) Her

bliver væren og væsen knyttet sammen. Skitseringen af forbindelsen mellem væren og væsen er ikke tilfældig eller et forsøg på at vanskeliggøre Heidegger. Slet ikke. Den er et forsøg på at illustrere, at Heidegger er interesseret i afdække det skjulte, men ikke som et bagvedliggende i hverken husserlsk eller platonisk forstand. "For Heidegger er *væsen* med andre ord ikke noget, der ligger "bag" en fremtrædelse, det er derimod selve den bevægelse af fremtræden, hvorved *fænomenerne* afsættes, bliver til, som er skjult." (73) Det ville med andre ord være en fejl at læse en vertikal dikotomisk dualisme ind i Heideggers tænkning. I stedet er relationerne mellem det skjulte og det fremtrædende indflettet i temporalitet og derved udtryk for horisontale tilsynekomster i modsætning til de vertikale sondringer, som bevæger sig i hvirvlerne fra Platon og Husserls tankestrømme. "Det heideggerske væsen," forklarer Gosvig Olesen, "eller rettere *den* heideggerske væsen, er ikke noget hinsidigt, det er tværtimod så dennesidigt, at det er det, der er vanskeligt at fatte." (73)

Herved kappes ontologiens traditionelle forbindelser til det hinsides og indskrives i temporaliteten som funktion af relationen mellem det skjulte og det, der træder visende frem. Eller som Gosvig Olesen beskriver det med sandheden som eksempel, "nok er sandheden uskjulthed – men det er ikke skjult, hvad sandheden afslører. Hvad der tilsløres er, *at* den afslører." (74)

Fænomenologien sådan som den forskyder sig mellem Husserl, Heidegger og Merleau-Ponty kan i forskellig grad paralleliseres med Agnews bestemmelsesniveauer for det meningsfulde sted. Fænomenologien som deskription kan synliggøre "Location"-niveaue, mens meningsdannelser i intersubjektiviteten kan udtrykkes gennem "Locale"-bestemmelse. "Sense of place"-bestemmelsen viser subjektets relation til verden, mens den udvidede bestemmelse, "Place", håndterer mulighedsbetingelserne for overhovedet at stå i relation til væren og sted.

Herved fremgår forbindelseslinjerne mellem, som allerede beskrevet, Agnew, Relph og Cresswells udvidede bestemmelse for det meningsfulde sted og fænomenologiens sondringsniveauer.

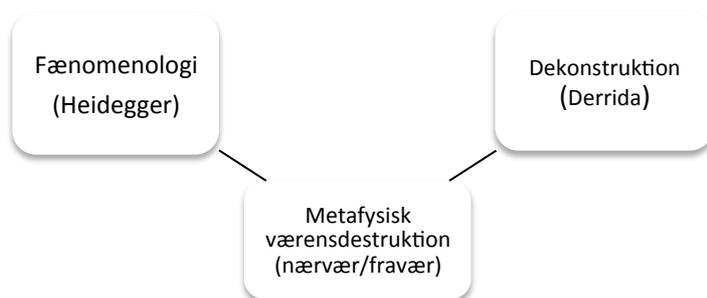
## Kontekstuelle relationer – fænomenologi og dekonstruktion

I efterskriftet til *Væren og Tid* (2007) udlæser Thomas Schwarz Wentzer (TSW) forbindelseslinjerne mellem Jacques Derrida og Heidegger. Dette ud fra Heideggers begreb om værensdestruktion, som betegner opgøret med metafysikken. Værensdestruktion i Heideggers forståelse er udhævelsen af væren fra de fletværker af bagvedliggende gennemstrømninger væren tidligere er blevet udlæst fra, indsat i og forbundet med.

Værensdestruktionen kan anskueliggøres gennem selve værensspørgsmålene. Og "det står sådan til, at denne spørgen altid går efter *det samme*." (Gosvig Olesen 2004:124) Citatet indkredser det forhold, at Heidegger spørger ikke kun til sagen selv, men at denne sag kan være ens "gennem forskelligheder." (124) Herved udgør sagen eller væren hos Heidegger et spørgsmål om identitet, overensstemmelser og det fælles. Modstykket eller det bachelardske nej til Heidegger træder frem med Derridas betoning af forskellene som bærende kraft.

I distinktionen mellem identitet (Heidegger) og forskel (Derrida) er også indlejret en dikotomi mellem fastlægning, bestemmelser og afslutninger og disses unddragelser ved porøsitet, udsættelse og det uafsluttede. Og fra disse unddragelser udgår Derridas dekonstruktion. Dette bliver tydeligt, når "Derrida presser en tekst frem til sit indifferenspunkt, [...], hvor man er nødt til at antage et bærende princip, som samtidigt må afvises som værende uholdbart." (TSW:563 (*Væren og Tid* 2007) Eller det forhold, at dekonstruktionen afsøger et ikke-tilstedeværende centrum, "som netop i sin unddragelse, og ofte i kontrast eller endda modsætning til de åbenlyse eller positivt givne betydningslag, organiserer tekstens struktur." (563) Herved træder relationen mellem destruktion og dekonstruktionens horisontale forbindelsespunkter frem som sideordnede kontraster beskrevet ved dikotomien mellem identitet og forskel, mens de vertikale forskydninger etablerer sig gennem fokusskift fra fænomen til tegn, fra nærvær til fravær eller fra sagen til dens omkreds eller tilstødende areal.

Nærvær og fravær udgør et kompliceret register indenfor såvel Heideggers fænomenologi som Derridas dekonstruktion i og med at begge tænkere mødes i fraværet. Hos Heidegger indtræder fraværet som centralt omdrejningspunkt, når Hammeren i værktøjsanalysen i begyndelsen af § 15 i *Væren og Tid* (Heidegger 2007) trækker sig tilbage i sin væren. Den "forsvinder" når hånd og arm hæves for at slå sømmet i. Dette parallelt med at intellektets blik forskyder sig fra hammer til søm. Herved henfalder hammerens nærvær i fravær (Graham 2011). Dette forhold accelererer Derrida i sin filosofi, hvor tegnet træder frem som spor af nærvær for det fraværende. Derrida tænker derved Heideggers værensforståelse i et hastigere tempo. Gosvig Olesen overser, at fraværet er gensidigt omdrejningspunkt og fælles berøringsflade mellem Heidegger og Derrida (figur 3).



Figur 3. Paralleller mellem fænomenologien og dekonstruktions metafysiske værensdestruktion.

Forholdet mellem fænomenologi og dekonstruktion skitserer Don Ihde (1982) i artiklen *Phenomenology and deconstructive strategy*. I stedet for at fokusere på aksen mellem nærvær og fravær så adresserer Ihde forskellen mellem fænomenologi og dekonstruktion gennem blikkets forskydning fra centrum til periferi. Om Derridas tekstlæsninger skriver Ihde, at "he immediately decenters what seems to be focal and immediate. His focus is radically shifted to titles, signatures, margins, borders, divisions, ect. In short, he draws our attention to features that are there, but usually

taken at most as background, secondary, or unimportant features.” (9) Selvom citatet kunne læses til gunst for dekonstruktionen udtrykker Ihde sig som kritisk opponert. Ihde hæfter sig ved fraværet af fænomener såsom “Things, World, and a Self” (8) (og den anden, kunne man indskyde) hos dekonstruktionen. Disse elementer er imidlertid væsentlige referencepunkter for fænomenologien.

Følgende Ihde medfører skiftet i fokus den generelle implikation, at “turning from phenomena to semiotic differences that change over time, the notions of ‘self’, ‘thing’, and ‘world’ are taken to be ‘invented’ within a particular slice of semiotic time.” (8) Herved finder Ihde et flygtigt brydningspunkt mellem fænomenologi og dekonstruktionen og dette træder frem gennem konstruktionen (invented) således at dekonstruktionen etablerer en bevægelse forbi eller igennem det statiske og fastlåste. Dekonstruktionen træder gennem tegnet ind i det opfundne (invented) og skabende og befrier sig derved fra de lænker strukturalismen finder sig selv i, hver gang den skal forsøge at beskrive eller forklare forandring i de strukturerer den kortlægger. Dekonstruktionen bliver herved også en poststrukturalisme, som har et indbygget blik og tilhørende begrebsliggørelse konstitueret gennem et *fremadrettet* konstruktivistisk aspekt.

Forandring som selvstændig funktion indsætter og skaber også brydninger indeni i fænomenologien. Når det drejer sig om fænomenerne såsom ting, selv, den anden og verden, så synes fænomenologien at være indlejret i et bolværk af ubevægelige forbindelseslinjer, hvor forandringerne indsluses enten gennem forskydninger i tænkningen eller når blikket og talen falder på meningsforskydninger udsprunget fra og præget af fænomeners historicitet. Ihde illustrerer dette forhold i *Heidegger’s Technologies – Postphenomenological Perspectives* (2010), som indeholder en læsning af Heideggers forhold til teknologien, særligt den indstilling Heidegger eksponerer, når han opskriver pennens værdi som skriveværktøj i forhold til skrivemaskinen. Denne valoriserende indstilling af et skriveværktøj frem for et andet er, følgende Ihde, udtryk for fænomenologisk vilkårlighed. I stedet bør forandringerne i fænomenet skriveværktøj anskues historisk. Hvis ikke, så bliver den

ene teknologis forrang overfor den anden vilkårlig. Ifølge Ihde, glemmer Heidegger dette aspekt, når han overser, at det centrale ved skriveværktøjet er skrivningens historie, og hvordan den træder frem gennem forandringer i skriveværktøjet.

Her synes Ihde inspireret af Walter J. Ong, når han i *Orality and Literacy* (2010), forklarer, "by contrast with natural, oral speech, writing is completely artificial. There is no way to write "naturally"." (81) Hvor Ong interesserer sig for skriveprocesserne, sådan som det fremgår, når han skriver, at "the proces of putting spoken language into writing is governed by consciously contrived, articulable rules," (81) så er Ihde optaget af, hvordan skrivningens historie konstitueres som en kropslig aktivitet.

Ihde henregner kortfattede beskrivende inskriptioner til skrivningens historie i og med at disse udtrykker tegn, der har en genkendelig mening for læseren. Denne betragtning medfører forskydninger i dateringen af de første skriftsprog. Skrivningens historie bliver således udvidet, hvilket afstedkommer nye tilsynskomster langs skrivningens udviklingshistorie. Særligt får de underlag, som de tidlige inskriptioner blev nedfældet på, for betydning. De ellers oversete underlag såsom ler, sten og knogler udgør for kileskriften, ifølge Ihde, en slags skriveplade. Det betyder, at "the inscription is preserved onto something *hard* (hard copy, if you like)" (Ihde 2010:130) Ihdes analytiske greb forskyder sig fra selve inskriptionens skrift, det umiddelbart centrale til de omkringliggende konditioner. Herved forskydes blikket fra centrum til periferi. Et analytisk greb, der flugter de forskydninger Ihde kritiserer Derridas dekonstruktive læsninger for.

Det afgørende for Ihde retter sig ikke mod spillet mellem for- (skrift) og baggrund (underlag), men i stedet mod hvilke redskaber, der er blevet anvendt for at nedfælde tegn på et hårdt underlag. Ihde skriver, "ask, what kind of instrument is needed to accomplish the inscription? The answer has to be: something itself *hard*, and in most cases, *sharp* to make the inscription, something styluslike." (130) Dette forhold betyder, at det ikke er alle og enhver, der kan nedfælde læsbare tegn. Ifølge Ihde kræver inskription kropslig træning, evner og beherskelse. Aspekter som Heideggers

værktøjsanalyse, følgende Ihde, "seems to presume [som] an already attained bodily skill rather than recognize its existential history of acquisition." (130)

Herved forskyder Ihdes blik sig fra Heideggers overvejelserne over skriveværktøjet til betragtninger over tilegnelsen af skrivekunst. Og når tilegnelsen af skrivekunst indtager en central position for analysen, så bliver de historiske forandringer afgørende. Disse træder frem som forandringer fra det hårde skriveværktøj med et hårdt underlag til det bløde skriveværktøj med et blødt underlag: fra styluspen til pensel, fra stenunderlag til papyrus/papir.

Ud fra det teknologiske skift i skriveredskaber "emerges an interesting feature: while clay, stone, and shell *do not determine* what can be inscribed, they are relatively easier to make straighter, rather than curved inscriptions onto hard material." (131) Dette betyder, at kileskriftens form er domineret af rette linjer i modsætning til senere skrifers buede former. Kileskriften er determineret af, at det slet og ret er lettere at hugge linjer end buer ind i sten.

Næste skift i skrivningens historie indtræder, ifølge Ihde, med tastaturet, hvor brydninger mellem skrivemaskinens linearitet og tekstbehandlingens heterogenitet udgør indholdsdynamikken. Skrivemaskinen, følgende Ihde, blev for det meste anvendt af kvinder, mens mænd følte, at skrivemaskinen, "'deskilled' them from their penmanship." (132) Og det er netop denne oplevelse, som Heidegger, ifølge Ihde, skriver sig ind i, når han proklamerer, at pennen konstituerer den "autentiske" måde at skrive på i forhold til skrivemaskinen. Men det forhold at borttænke eller glemme konditionalerne for skriveværktøjet og siden "valorize *one* preferred style or technology of writing is to be phenomenologically arbitrary." (134)

Eksemplet beskriver ikke kun, at Heidegger i *Spørgsmålet om teknikken* (1995) udtrykker et forenklet forhold til skriveredskabet, men også at teknologiske fænomener udvikler sig, mens *Daseins* forholdende sig til teknologi konstitueres af et uforanderligt konditionalt underlag. Forklaret anderledes, det er selve forholdet at forholde sig til teknologi, som er stabilt, mens indholdet af forholdet løbende forskyder sig med teknologiens stigende forandringshastighed.

Ihdes blik for skrivningens historie og derigennem skriveredskabets forandring indsætter historiciteten i fænomenologien, som en vertikal temporalitet, der bagudrettet åbner sig for forandringer i fænomenerne. Indfletningen af historiciteten i fænomenologiens behandling af fænomenerne betyder, at Ihde kan vedhæfte et "post" på fænomenologien. Fænomenologi vedrører ikke kun fænomenerne som øjeblikbilleder, da deres udviklingslinjer også skal behandles. Temporalitet skåner fænomenologi ligeså lidt som dekonstruktion. Begge er de underlagt tiden. Og begge indoptager de forandring som eksponent for temporalitet. Dette bliver gjort på forskellig vis. Forandring for fænomenologien søger forklarende *bagud*, mens dekonstruktionen er konstruerende *fremad*. Herigennem etablerer forandringen som funktion af temporalitet et krydsfelt, hvor dekonstruktionen bliver en poststrukturalisme og fænomenologi postfænomenologi.

Overordnet betragtet udgør fænomenologi som postfænomenologi og dekonstruktionen som poststrukturalisme beslægtede tankeretninger gennem gensidige og indbyrdes negationer og omvendinger af hinanden, hvorved de anskuet sammenlagt belyser ikke kun 'sagen', men også områderne udenom og ikke mindst betingelserne, hvorigennem disse er blevet og fortsat bliver skabt. Dette gennem spændingsfeltet mellem nærvær og fravær, centrum og periferi og forandring som funktion af temporaliteten hvad enten den adresseres bagud- eller fremadrettet

Denne ph.d.-afhandling er fænomenologisk inspireret, men som det fremgår af ovenstående kan sådan et inspirationsområde ikke stå alene. Det inkluderer nødvendigvis sin skygge ved at inddrage dekonstruktionen som spejlfunktion. Her tænkes ikke kun på dekonstruktionens tematiske indhold, men også dens metode eller rettere analysestrategier.

## Projektudfordringer

Det er vigtigt at understrege, at dette projekt, som det fremgår af ovenstående, udgår fra stedteori og Heideggers fænomenologi, samt forbindelseslinjerne til

dekonstruktionen. Koblingen mellem disse dimensioner er ikke båret frem af en snæver ideologi, optik eller entydighed, men derimod af tilgangsflerhed, der alle søger mod og kredser om stedet, som udgangs-, samlings og forståelsespunkt for gensidigt skabende relationer mellem leg, computerspil og læring.

Sådan en tilgang åbner for og udsætter projektet for en række komplikationer. Mest åbenlyst er de indvendinger, der altid er forbundet med tværfaglighed. Disse er mangel på fokus, gensidig relevans domænerne imellem og overfladisk behandling af emnerne. Diskussioner opstår nemt om teoretiske udeladelser eller indifferente inklusioner, samt selvfølgelig begrebsforvirring. Dette vil jeg selvfølgelig bestræbe mig på at undgå. Og jeg mener, at inspiration og afsæt fra Heideggers fænomenologi, samt fokus på stedteorien som omdrejningsakse for alle fire forskningsdomæner vil skabe et bolværk mod de ovenstående risici.

Den overordnede målsætning er at åbne for indsigter i stedets og rumlighedens betydning for forståelsen af leg, computerspil og læring.

## Afhandlingens udformning

Afhandlingen er opdelt i fem sammenhængende kapitler. *Det første kapitel* handler om stedet. Kapitlet sætter sig i bevægelse fra en parallelisering mellem sted og væren, hvor stedet ligesom væren træder frem som betinget af for-forståelse, der ved nærmere eftersyn viser sig at være fejlagtige.

De styrende spørgsmål bliver følgelig, hvad er et sted, og hvordan skal et sted forstås? Disse spørgsmål bliver forsøgt indrammet gennem en etymologisk udredning af stedet med henblik på at skabe en skitse over stedets grundlæggende bestanddele. Disse efterspores i Platons læsninger af stedet som skabelsens udgangspunkt, hvis kompleksiteter Derrida præciserer. Sporene fra Platon kontrasteres af Aristoteles beskrivelse af stedet som grænser mellem objekter. Her bliver bevægelse sidestillet med tilblivelsens hjemløshed.

Læsningen af stedsbeskrivelserne fra antikken åbner for en undersøgende gennemgang af modstillingen mellem sted og rum, særligt hvordan denne kommer til udtryk i modernismen med Descartes og Newton som frontfigurer. Her bliver stedet, følgende Edward Casey (1998), undertrykt til fordel for et entydigt fokus på tid og rum. Genopdagelsen af stedet som betydningsbærende enhed indfinder sig i sen- eller postmoderniteten, hvor stedet træder frem som en heterogen passage. Herved erstattes den vertikale historielogik af et horisontalt blik, der læser stedets heterogenitet som en pluralitet af retninger. Stedet bliver et heterogent brydningsfelt, hvor flere forståelsesniveauer såvel som refleksionsretninger mødes og kommer til udtryk.

I en refleksionsretning bliver stedet læst som et spændingsfelt mellem by og land. Byens flygtige steder bliver samlet og kategoriseret i et "scene"-begreb, som står i kontrast til landets langsomme rytme, sådan som det kommer til udtryk i Heideggers "dwelling"-begreb.

I en anden refleksionsretning bliver huset læst som betydningsbærende enhed. Huset sætter formative afstøbninger i intellektet og konstituerer alle senere stedsforståelser.

I en tredje refleksionsretning bliver stedet læst ud fra individets aktivitet inde i og omkring huset som et "automatiseret" krops-subjekt, der samler sine bevægelser og vandringer i skematiserede stedsballetter.

En sidste refleksionsretning opsamler og anskuer stedsbetragtninger som indlejret i og bestemt af divergerende epistemologier.

Gennemgangen af stedet snor historiske stedsforståelser sammen med deres forskningshistorie. Og tekstafsnittene om stedet er konstrueret sådan, at de, som allerede beskrevet, først følger en bagudrettet vertikal bevægelse, der griber tilbage i historien for derefter at indsætte en horisontal sontring, hvor stedet konstituerer et heterogent brydningsfelt, hvor flere forståelsesdybder såvel som refleksionsretninger mødes og kommer til udtryk.

*Det andet kapitel* læser stedet ud fra Heideggers fænomenologi parallelt med at Heideggers topologi bliver skitseret. Hovedvægten i gennemgangen af Heideggers topologi udgår fra *Væren og Tid* (2007). Selvom afsnittet vil indeholde nedslag i senere tekster.

I Heideggers topologi udgør *Dasein* et eksisterende her-og-der-væren i verden. Og *Daseins* væren-i-verden kan begribes på forskellige vis i og med at *Dasein*, som allerede antydnet, er kendetegnet ved at kunne stå i forskellige relationer til sin eksistens. Disse relationer beskriver forskellige værens niveauer. Dette kapitel adresserer Heideggers udlæsninger af de styrende kontitionale(r) for stedbestemmelser overhovedet.

*Det tredje kapitel* adresserer legefænomenet ud fra en legeførståelse, der fremskriver legens "lade som-om"-funktion som centralt og definerende omdrejningspunkt. Denne afgrænsning udgår fra og muliggør læsninger af rumlighedens betydning for forståelsen af legefænomenet. En teoretisk adressering, som tager udgangspunkt i stedteorien og fænomenologien med henblik på ikke kun at kortlægge hvordan legefænomenet er organiseret ud fra en rumlig betragtning, men også som centrum for iscenesættelser af fravær.

*Det fjerde kapitel* betragter computerspillet udspændt mellem rumlighed og selvreferentialitet. Herved bliver computerspillet adresseret som en konstruktion, der simulerer systemisk rumlighed afgrænset af og hvilende på selvreferentialitet. Her skal det nævnes, at den teoretiske ramme og analytiske afsæt forbliver inde for rammerne af den opstillede fænomenologiske tilgang. Målsætningen med kapitlet er at fremskrive computerspillet som underlagt et selvreferentielt rationale, mens spilaktiviteten bliver udhævet som en formativ praksis i et krydsfelt mellem spiller, spillets formelle dimension og spillet som et transcendentale, der griber "ind" og spiller spillet med spilleren.

*Det femte kapitel* anskuer læringen ud fra Gregory Batesons kybernetiske og informationsteoretiske afsæt. Herved forbinder læringskapitlet sig tematisk til forrige kapitel om computerspil. Kapitlet tilstræber gennem computerspillet *StarCraft 2*

(Blizzard 2010) ikke kun at illustrere Batesons læringsteori, men også udbyggende at perspektivere denne læringsteori efterfulgt af et tentativ udkast til en læringsteori, som nok er inspireret Bateson, men som hæfter sig ved læringens ikke alene selvreferentielle, men også ekspansive karakter. Dette hvilende på en, på daværende tidspunkt skitseret dynamik eller måske endda dialektik mellem identitet (Heidegger) og forskel (Derrida). Det tentative udkast til en læringsteori trækker ikke kun på spændingerne i den metafysiske værensdestruktion, men på stedteoriens inddragelse af rumlighedens betydning, samt computerspillet betragtet som selvreferentiel ekspansion. Herved udgør det tentative udkast til en læringsteori ikke kun et teoretisk udkomme af ph.d.-afhandlingens tematiske horisont, men også en syntese af de behandlede fænomener.

Efter det femte kapitel vil ph.d.-afhandlingens kort opsummere, sammenstille og konkludere på sit materiale.

## Kapitel 1

### Stedets for-forståelser

I indledningen til *Væren og tid* (2007) citerer Heidegger fra Platons *Sofisten*. Diskussionen i *Sofisten* handler om det "værende". Særligt at udtrykket det "værende" ofte bliver brugt uden en klar forståelse af, hvad udtrykket betyder eller henviser til. Heidegger stiller spørgsmålet om man siden Platon har fundet ud af, hvad det værende referer til og svarer sig selv kort og klart. "På ingen måde." (Heidegger 2007:19) Herved har Heidegger skitseret sit ærinde for *Væren og tid*. Værket handler om at forstå, hvad vi mener, når vi taler om eller diskuterer væren og om, hvad væren er og om, hvordan væren træder meningskabende frem. Heidegger skitserer videre fortolkningen af tiden som mulig horisont for forståelse af værens mening.

Med indledningen i *Væren og Tid* vil Heidegger flytte opmærksomheden fra det, man normalt ser på mod det oversete og dets implicite forståelser. Heideggers indledende skitsering af sit emne for *Væren og Tid* fremviser også glimt af hans metode eller rettere måde at tænke sin fænomenologi på. Han vil trække det skjulte frem fra i lyset. Og det skjulte, som Heidegger er optaget af, handler ikke om det, der eksisterer uden for synsfeltet eller erkendelseshorizonten. Tværtimod. Heidegger interesserer sig for det skjulte i det allerede kendte. Han vil med andre ord undersøge det ukendte i det kendte, eller alt det vi dagligt overser, med henblik på at finde ud af, hvad dette skjulte handler om. Heideggers undersøgelse retter sig mod det hverdagslige, det som vi allerede befinder os i, og som vi netop er så bekendt med, at vi ikke længere lægger mærke til, hvordan det *er* og træder frem. Han vil undersøge alt det, vi er og befinder os i, men som vi enten overser eller aldrig opdager. Det kendte har med Heideggers terminologi trukket sig tilbage og er blevet skjult. I Heideggers optik undviger det skjulte i det kendte os, fordi vi ligesom det skjulte selv er indlejret i det skjulte. Vi er selv nedsunket eller trukket tilbage i

hverdagens væren. Vi ser ikke væren, selvom den viser sig for øjnene af os. Det værende undslipper os, fordi der ikke er nogen brudflade mellem det og os selv. Spørgsmålet bliver naturligvis, hvordan man skal få det skjulte i det kendte til at træde frem og vise sig?

Heidegger adresserer dette gennem analysen af *Dasein*, der ofte bliver sidestillet med et subjekt uden at denne parallelisering på nogen måde er fyldestgørende. Analysen af *Dasein* udgør det Heidegger selv betegner som det første nødvendige anliggende vedrørende væren og dens mening. Her er det nødvendigt at indskyde, at en indgående beskrivelse, analyse og kritik af *Dasein* er at finde senere i denne ph.d.-afhandling. På nuværende tidspunkt er det tilstrækkeligt at hæfte sig ved, som Heidegger skriver, at "... dette værende ud fra sig selv kan vise sig i sig selv. Og den skal vel at mærke lade dette værende vise sig således, som det *først og fremmest og for det meste er*, nemlig i sin gennemsnitlige *dagligdagshed* [...] Det er med et blik hen på grundforfatningen for tilstedeværens (*Daseins*) dagligdagshed, at den forberedende udhævning af dette værendes væren vokser frem." (Heidegger 2007, §5) Det bærende i citatet og afgørende relevante indenfor rammerne af denne ph.d.-afhandling er Heideggers præcisering af væren i sin gennemsnitlige dagligdagshed, og at denne væren skjuler sig i det kendte.

Væren i sin dagligdagshed og *stedet* synes på flere leder at falde tematisk sammen. Forstået på den vis, at *stedet* både som fysisk lokalitet (Location), situation (Locale), oplevelse (Sense of place) og mulighedsbetingelse (Place) ikke alene optræder i mangfoldige sammenhænge, men er karakteriseret ligesom væren ved ofte at blive anvendt uden forudgående afklarende forståelse af, hvad det præcist er, der bliver refereret til, når talen falder på og handler om *stedet*. På den vis kan der udstrækkes parallelle overensstemmelser mellem Heideggers beskrivelse af væren i sin gennemsnitlige dagligdags tilbagetrukkethed og vekslende betydninger og situationelle operationaliseringer af *stedet*. Stedet deler herigennem skæbne med væren. Stedet forudsættes ligesom væren forstået uden forudgående begrebslig afklaring.

## Etymologisk tilnærmelse til stedet som lokalitet

Den første tilnærmelse mod en forståelse af stedet kan knyttes til en etymologisk udredning, der forbinder sig til Ihdes postfænomenologiske fordring om at indskrive fænomenerne undersøgende i de historiske forandringer for derved at skitsere brudfladerne mellem divergerende begrebsliggørelser. Etymologiske udredninger er, som Gadamer forklarer i *Sandhed og Medtode* (2007), "ikke bevismateriale, heller ikke når de er rammende, men forberedelser til begrebsanalysen, hvor de får et fast grundlag." (103)

En af de første ting, som man hæfter sig ved i forbindelse med det danske ord *sted* er, at det i udstrakt grad er indflettet i konnotativt fællesskab med det engelske ord *place*. I den forstand er ordene adækvate og sammenlignelige selvom der selvfølgelig altid vil eksistere betydningsforskelle mellem *sted* og *place*.

I *Place and Experience* (1999) beskriver J. E. Malpas *place* slægtskab med de øvrige Europæiske hovedsprog. *Place* er beslægtet med det tyske *Platz*, franske *place* og italienske *piazza* og alle er de etymologisk forbundet med det latinske *platea*, som betyder "bred vej" og "åbent rum", samt det græske *plateia*, der ligeledes betyder "bred vej". Et centralt træk ved *place* er, at det etymologisk synliggør et bestemt og afgrænset område løseligt karakteriseret som en 'bred vej', der åbner sig til et 'åbent rum'. Åbningen eller overgangen fra 'bred vej' til 'åbent rum' indskriver nærmest ubemærket en oplevelses position i stedforståelse. En position der truer med at krydse Agnews register og forbinde det første bestemmelsesniveau, 'lokalitet', med det tredje niveau, 'Sense of place'.

Forskellene mellem det danske ord *sted* og det engelske *place* udgår fra deres oprindelseslinjer. Det danske ord stammer i modsætning til det engelske fra oldnordisk og er beslægtet med *stad* og middelnedertysk *stat*, som referer til by. I den forstand synes en akkumulativ krydsning mellem det engelske *place* og det danske *sted* overordnet at referere til åbent rum, bred vej og by, hvilket stemmer nogenlunde overens med, hvordan det engelske ord *place* åbner for et område eller et afgrænset rum, som man kan bebo. Malpas skriver, "a place in which one can

dwelling is a place that provides a space in which dwelling can occur – it 'gives place' to the possibility of dwelling – and yet a place to dwell must be more than just a 'space' alone." (Malpas 1999:22) Herved læser Malpas en poststrukturalistisk bevægelse ind i stedet, der knytter an til stedet som grundlag for en fremadrettet formgivende funktion. Stedet er et område, der giver plads ved at op- og udfylde rum til at rodfæste aktiviteten at bebo.

På dansk identificeres hjemmet oftest med bolig som det sted, hvor man bor og opholder sig, når man ikke befinder sig uden for hjemmet. Henvisningen til boligen optræder enten direkte eller indirekte i spørgsmål såsom: "hvor bor du?" Her refererer ordet *hvor* til det sted eller placering i rummet, hvor boligen er situeret, samt den plads som boligen nu en gang udfylder hvad enten det er et hus eller en lejlighed

Herved bliver *place* og *sted* ikke alene problematiseret, men også forbundet med tilstødende ord inden for samme kontekst nemlig *space* eller *rum*. Det engelske ordpar *place* og *space* er ligesom det danske *sted* og *rum* tæt forbundet med hinanden. Endda så tæt, at det kan være vanskeligt at tale om det ene uden at inkludere det andet. *Place* og *sted* henter således mening fra *space* og *rum* og omvendt.

Det danske ord *rum* besidder ikke samme konnotationsdybde som *sted*, hvilket et enkelt opslag i Den Danske Ordbog hurtigt afslører. *Rum* stammer ligesom *sted* fra oldnordisk, men er i modsætning til *sted* ikke associeret med middelnedertysk, men derimod beslægtet med oldengelsk. Ordet *rum* referer ligesom det engelske *space* til en atemporal fysisk udstrækning. *Rum* og *space* bliver herfor oftest forbundet med volumen, størrelse, form, længde, bredde, højde, distance og position og det i relation til fysiske objekter inde i dette rum. Malpas skriver, "in this respect, 'space' seems to be tied, first and foremost, to a quite general notion of dimensionality..." (Malpas 1999:23) Herved optræder der en distinktion mellem stedet som 'lokalitet' og oplevelse 'sense of place' på den ene side og objektiverede mulighedsbetingelse *rum* på den anden side.

Dagligdagsordet *rum* er beslægtet med femmedordet *spatial*. Særligt er det sidste eksplicit og uløseligt knyttet til det engelske *space*. Etymologien for det engelske *space* demonstrerer divergerende betydningsstrømme. Først og fremmest springer slægtskabet mellem det engelske *space* og det franske *l'espace* i øjnene. Både *space* og *l'espace* er oprindeligt forbundet med det latinske *spatium*, som før dette var forbundet med det græske *stadium*, men hvor det græske ord betegner længde, bliver det latinske *spatium* oversat ikke kun til *stadion*, men også *distance*, som på græsk er at ligne med *distema*. Den bagvedliggende græske betegnelse refererer videre til størrelse og interval. Herved indskrives den etymologiske oversigt konnotationer til *space* og *spatial*, som vedrører ikke kun atemporal fysisk udstrækning, men også temporalitet gennem reference til længde og interval. Sidstnævnte skal i al enkelhed forstås som den tid det tager at tilbagelægge afstanden mellem to punkter i et interval. Altså synes det rumlige at være fundamentalt forbundet med tid.

Malpas forklarer, at krydsningen mellem *space* og temporalitet eller *rum* og *tid* gør det muligt på en fornuftig måde at tale om *space of time*. Han eksemplificerer det med reference til en dagligdags handling som alle kender til nemlig den, hvor man finder et ledigt *sted* i sin kalender til et møde. Herved foretages en stedlig (rumlig) henvisning til mødets tidsinterval. På tysk eksisterer koblingen mellem rum og tid eksplicit, hvor *Zeit* og *raum* kan sammensættes til et enkelt begreb, *Zeitraum*. Heidegger behandler i *Die Frage nach dem Ding* (Heidegger 1935/36) denne sammenkoblede struktur mellem tid og rum i sin undersøgelse af tingens tinghed. Ifølge Heidegger viser tingen sig at være bestemt både objektivt og subjektivt. Uden at komme videre ind på tingens tinghed her, så skal det nævnes, at *Zeitraum* i den forstand udgør en kobling eller det "sted", hvor det objektive og det subjektiv falder sammen og konstituerer en uadskillelig enhed, hvilket som det vil vise sig senere, stemmer nogenlunde overens med Heideggers bestemmelse af *Dasein* som det sted, hvor objektivt og subjektivt falder sammen og som først kan træde adskilt frem, når *Dasein* tænker på sig selv som forskellig fra verden.

På dansk trækker man ikke ligesom på tysk *tid* og *rum* sammen i en selvstændig enhed. I stedet forener man *tid* og *rum* med en bindestreg og skaber herved det sammensatte ord *tid-rum*. Det samme forhold gør sig gældende på engelsk, hvor koblingen af *time-space* også først bliver mulig ved hjælp af bindestregen, da ordet som selvstændig semantisk størrelse endnu ikke har fået sin egen begrebslige struktur.

Denne gennemgang afslører ikke kun geografiske forskelle mellem begrebsliggørelse af tid og rum, men illustrerer også et semantisk skift i de bagvedliggende latinske og græske konnotationsregistre for ordet *spatial*. Den latinske betydning refererer som sagt til *stadion* (rum), mens den græske er forbundet med *distance* (interval/tid). Således eksisterer der, ifølge Malpas, ikke en direkte etymologisk forbindelse mellem det græske *distema* og de engelske ordpar *place* og *space* ej eller til det danske *sted* og *rum*. *Spatial*s etymologiske rødder skifter semantisk indhold mellem sprogene latin og græsk. Den latinske rod for *spatial* har semantisk fællesskab med *space*, mens det græske *distema* referer til temporalitet. Indvævet i sammenstillingen *rum* og *sted* eksisterer forbindelsen til *tid*.

### **Indledende beskrivelse af hierarkiet mellem rum og tid**

I *Concepts of Space – The History of Theories of Space in Physics* (1993) skriver Max Jammer, at diskussionen om tid og rum oprindeligt har været præget af forsøg på at bestemme deres hierarkiske forhold. I den græske oldtid havde rumkategorien præcedens over tidsbestemmelse. Ikke alene historisk, men også psykologisk indtager rummet plads over tiden. En af årsagerne til denne konklusion henter Jammer fra en analyse af sproget, hvor han iagttager, "the qualifications of time, as "short" or "long," are taken from the vocabulary of spatial concepts. We say "thereafter" and not the more logical "thenafter": "always" means "all the times"; we even speak of a "space" or an "interval" of time: "before" means etymologically "in front of"." (3-4)

Dette står i kontrast til de senere indenfor filosofien betoning af tidens præcedens over rummet sådan som det eksempelvis kommer til udtryk hos Emmanuel Kant i *Kritik af den rene fornuft* (1787). Jammer, der er optaget af historiske forskydninger i fysikkens rumforståelse, peger på to problemer ved at indtage det kantianske standpunkt, hvor temporalitet indskrives som grundlaget for spatialitet. Ifølge Jammer, er det ikke lige til at udlede spatialitet eller ekstension fra temporalitet. Dette skitserer Jammer med følgende eksempler: "(1) The use of light signals and temporal succession without an assumption of the existence of rigid rods or material clocks (and hence spatially extended objects) is insufficient for the measurement of spatial intervals. [...] (2) the very admission of a multiplicity of world-lines (objekters bevægelser i kurve(r) i det relative rum (rum/tid) som beskrevet af Einstein) presupposes, even if only in a rudimentary form, some kind of spatiality. [...] Finally, as far as classical conceptions of space are concerned, we may safely regard the concept of space as an elementary and primary notion" (5-6)

Denne digression fra det humanistiske til det naturvidenskabelige skitserer et kompleks, hvor spatialitet og temporalitet vanskeligt lader sig entydigt adskille selvom distinktionerne er indlejret i sproget. I den antikke dagligdags erfaring sondrede man, ifølge Jammer, ikke mellem erfaret og abstrakt rum. I stedet blev rummet forstået som en række mere eller mindre tilfældige orienteringer, hvad enten der var tale om "oppe", "nede" eller til "siderne".

Samlet set skitserer den etymologiske udredning af stedet et krydsfelt, hvor betydningerne "bred vej, åbent rum, by, beboelse" flettes sammen og siden kontrasteres af arealet uden om i form af rummet, der er indgraveret med både den atemporeale dimensionality forstået som spatialitet (*stadiion*) og temporalitet (*distema*). Dette som en beskrivelse af stedet, der kræser om og begrænser sig til lokaliteten som meningsbærende enhed.

Stedet rækker videre end iagttagelsen af den blotte lokalitet som meningsproducerende enhed, hvis stedet overhovedet kan begribes som en selvopretholdt, adskilt og partikulær eksisterende enhed. Følgende Casey (1997)

udgår sådan en stedbetragtning fra et modernistisk perspektiv, hvor enhed, adskillelse, begyndelse og afslutning er stabile betydninger, der sikrer det grundlæggende forståelsesfundament. Disse begynder at vakle, når stedets kompleksitet træder frem. Derfor bør stedet undersøges enten fra et "premodern or postmodern" (20) perspektiv. Og sådanne perspektiver træder frem fra Caseys og Derridas læsninger af Platons dialog *Timaeus* (2008).

### Stedet som skabelsens oprindelse

I dialogen *Timaeus* skitserer Platon stedet for verdens skabelse, og hvordan dette sted efterfølgende henfalder og forsvinder. Temaerne tilblivelse og intethed udgør de afgørende kontrasterende tematikker. Sammen konstituerer de et spændingsfelt, hvori den skabte eksistens udfolder sig. Herved sammenvæver Platon, ligesom Aristoteles efter ham sted og eksistens i en uløselig enhed. Denne sammenkobling udfordrer den allerede opstillede operationalisering af analyseniveauerne for begrebsliggørelse af det meningsfulde sted. Samtidigt, og det skal ikke overses, så placerer Platons mytiske sted for tilblivelse sig som et udgangspunkt og konditionale for alle senere steder. *Timaeus* indeholder direkte forbundne og krydsende linjer fra 'location'-bestemmelsen (oprindeligt sted) til 'Place'-niveauet (konditionalet for alle steder) uden at skele til hverken 'locale' eller 'Sense of place'-niveauerne, hvor mennesket træder meningsskabende ind i begribelsen af stedet.

Platon er ligesom Aristoteles modstander af samtidens ide om *kenon* som et tomt rum. I kontrast til forestillingen om det tomme rum udhæver Platon billedet af et *Receptacle*, kar, sted, rum eller beholder, der konstituerer udgangspunktet for eksistensens tilblivelse. Beholderen iscenesætter en både kompliceret og paradoksal vision for tilblivelse. Ifølge Platon er beholderen fuldstændig og befinder sig i den forstand hverken udenfor eller inde i et allerede eksisterende tomt rum. Herved kan læseren fristes til at sidestille Platons udlægning af beholderen med universet som et uendeligt kar, der omfavner, rummer og indbefatter al eksisterende masse uden selv at være underlagt ydre grænser.

I forordet til dialogen *Timaeus* skitserer T.K. Johansen betydningslinjerne i Platons vision. Johansen skriver, "there are two interpretations of the receptacle, which offer different notions of how bodies relate to the receptacle. One says that the receptacle is matter, where by 'matter' we should understand something like stuff that bodies are made from. On the other interpretation, the receptacle is to be understood rather as that 'in which' bodies occur, that is, the place or space that bodies occupy. ... Timaeus repeatedly refers to the receptacle as 'space' (chora) and as that 'in which' the appearance occur." (*Timaeus* 2008:xxii-xxiii).

Johansens skitsering af meningsniveauerne adresserer beholderens (chora) funktionalitet, dens betydning som pladsgivende instans, hvor masse kan dukke op. Læsningen undlader at komme ind på, hvad chora er. Casey forklarer i *The Fate of Place – A philosophical History*, at Platons beholder kræver, "a place-of-appearance... even if it has no place of its own."(1998:33)

Dette tilsyneladende paradoks mellem på den ene side at være et rum uden position og på den anden side et skabende centrum, hvor sansbare kvaliteter finder deres form, synes at skabe et billede af en formgivende og skabende beholder eller måske endda transformator af masse, som paradoksalt nok ikke har sin egen plads eller udfylder sit eget sted.

Platons beskrivelse af universet, er, som han selv indledningsvist forklarer, både "difficult and obscure" (*Timaeus* 49a). Dunkelheden bliver ikke mindre, når Platon videre i samme afsnit fastslår, at universet er, "the receptacle and, as it were, the nurse of all becoming."

Udgangspunktet for Platons beholdertankegang er baseret på en analogi om, hvordan elementerne ild, luft, vand og jord befinder sig i en løbende tilblivelsescyklus. Dette understreget af, at man ikke bør adressere elementerne med enten substantiv eller pronomen, da det vil fastholde dem i en statisk tilstand. I stedet bør man forsøge at indfange flygtigheden og inddrage dem i bestemmelsen ved at henvise til elementernes nuværende form og formidle, at sådan har de ikke altid været konstitueret og sådan vil de heller ikke være konstitueret i fremtiden.

Platon paralleliserer beholdermetaforen med de sanser eller evner som kan koncipere den. Og her skelner Platon mellem tre forskellige begrebsniveauer. Det *første* niveau er forbundet med intelligens, der kan begribe ikke-sanselige, uforanderlige og umulige-at-ødelægge former, mens det *andet* niveau er forbundet perception, der kan begribe det sanselige, skabte og fortløbende, mens det *tredje* niveau er forbundet med en slags drømmetilstand, der befinder sig udenfor den vågne optik og vante distinktionsregister, og hvor beholderens paradoksale tilstand kan træde frem for erkendelsen. I drømmetilstanden bestemmes beholderen udspændt mellem på en gang at eksistere og samtidig tilvejebringe mulighed for skabelse. Beholderen er, ifølge Platon, "a seat for everything that comes to be." (*Timaeus* 52b).

Beholderen skal ikke forveksles med et skabende kar, som ting kan opstå i. I stedet skal beholderen forstås som et sted, hvor kvaliteter dukker op og kommer til syne for eksistensen. Beholderen indtager herved en dobbelt position som både mulighedsbetingelse og sted for tilsynekomster. Dette rejser naturligvis spørgsmålet om, hvordan man kan og skal forstå ikke alene, hvad beholderen er, men også hvilket sted den udgør, særligt da den ikke selv påberåber sig at være et sted.

Hvordan kan Platons beholder så karakteriseres? Den første forklarende dimension er, at beholderen i sig selv er karakterløs. Den indeholder og udviser ikke træk, der kan sidestilles eller genfindes i den kendte verden. Det andet, der kommer til syne er, at beholderen ikke ligner en skabelsesberetning, hvad enten der er tale om et monoteistisk eller pluralistisk system sådan som den kristne Guds skabelse af verden med ordet (logos) af ex nihilo (ud af intet), eller skabelse ex materia sådan som det kommer til udtryk i den nordiske mytologi, hvor Vile, Ve og Odin skaber verden af kæmpejætten Ymer (Grønbech [1927] 1992) eller sidst og mindre kendt skabelse ex deo (tilblivelse af gudens væren).

Casey (1998) mener, at Platons beholder består af et noget og at dette er regioner forstået som zoner, hvor det sansbare kommer til syne gennem den kosmologiske regel om, at ligeartet søger ligeartet. I Caseys læsning bliver Platons beholder til

zoner, hvor det ligeartede bliver forbundet med hinanden. Denne proces, forklarer Casey, konstituerer en handling, som skaber regioner. Herved udlæser Casey Platons beholder til ikke at være et sted eller et rum, men derimod en region.

Casey skriver, "a region is not just a formal condition of possibility. It is a *substantive* place-of-occupation. Chora, translated both as 'region' and as 'space' ... connotes *occupied place*, for example, a field full of crops or a room replete with things." (1998:34) Her trækker Casey på Jammer, når denne forklarer, at "early abstractions were limited by practical interest. The Ancient Sumerian unit of area – incidentally also the unit of weight – was the Še or "grain." This designation indicates clearly that areal extension was in those times conceived from the aspect of the quantity of seed."(Jammer 1993:8)

Inden for dette forståelsesregister udgør *chora* et område, der både formgiver og indeholder det, der formgiver. Denne læsning inddrager den agrare forstillingshorisont som bagvedliggende paradigme.

Casey forklarer videre, "a choric region is substantive without being a substance: rather than a thing, it is a locatory matrix *for* things. Such a region is finally a matter of place rather than of space – if 'place' implies finite locatedness and 'space' infinite or indefinite extension." (34). Caseys læsning konstituerer Platons beholder som både pladsgiver og rumudformer. Følgende Casey, så renser beholderen i form af region rummet for uens grupper af kvaliteter for herefter at give plads til grupper og koblinger af ligeartede kvaliteter.

I *Timaeus* anvender Platon distinktionen mellem *topos* og *chora*, når han forklarer, hvordan den skabende kraft, demiurgen, ud fra sansbare kvaliteter, geometriske former og primærlegemerne ild, luft, vand og jord bringer det materielle ind i verden. Hvert af disse elementer er ikke alene skabte, men bliver også til et sted i og med, at "anything that exists must surely be somewhere (*topos*) and occupy some space (*chora*)" (*Timaeus* 52b). *Topos* bestemmes af Platon som form og volume lokaliseret i *chora* (region).

I Platons skabelsesforståelse befinder *chora* (region) sig forud for skabelsen. Demiurgen møder eller træder ind i *chora* før skabelsesprocessen. Casey skriver, at “demiurgic creation consist in a configuration and specification of things in particular places within a pregiven (and already regionalized) space.”(Casey 1998:35)

Samlet set kan vanskelighederne i *Timaeus* skematisk tilnærmes gennem begreberne *topos* og *chora*. Disse er adskilte, når Platon skelner mellem det skabte og dets mulighedsbetingelse. Det skabte kræver et sted, *topos*, at blive til i eller på, mens mulighedsbetingelserne udgør tilblivelsesregionen, *chora*. Når Platon adresserer beholderen som sådan eller i sig selv, så løber begreberne sammen. Senere indstifter Aristoteles en utvetydig sondring mellem begreberne, når han formulerer *topos* som principielt pejlingsmærke og demarkationslinje for det eksisterende.

## Stedets kompleksitet

Platons komplekse forestilling om *chora* læser Derrida i teksten *Khōra* fra tekstsamlingen *On the Name* (Derrida 1995). Derrida hæfter sig ved, at Platon som også Casey senere er inde på, forsøger at skildre et fænomen, som ligger hinsides de sproglige muligheder. Herved indskriver Derridas læsning af *Timaeus* sig parallelt med Yi-Fu Tuan (1991) forståelser af stedet som determineret af sproget eller det Tuan kalder lingvistiske stedskonstruktioner. Dette når den kristne gud skaber verden med ordet. En egenskab gud videregiver til Adam, når han skal navngive verden. Et mønster der også indfinder sig, når steder udenfor det religiøse skal navngives. Her indskriver den individuelle erfaring sig, som udgangspunkt for meningstilskrivning af partikulære steder. Tuan giver et instruktivt eksempel i artiklen *Language and the Making of Place: A Narrative-Descriptive Approach* (1991), når han skriver, “generic terms are not as powerful evocators of place as are proper names. To call a feature in a landscape a “mount” is already to impart to it a certain character, but to call it “Mount Misery” is to significantly enhance its distinctiveness, making it stand out

from other rises less imaginatively called.” (688) Her krydser Tuans tilgang Agnews kartografiske “location”-bestemmelse med den subjektive “Sense of place”-kategori. Hvor Tuan interesserer sig for generiske såvel som partikulær stedsskabelse (place-making), så afsøger Derrida spændingerne i stedskabelsen selv.

Følgende Derrida befinder Platons dialog sig et undersøgende sted mellem myte og filosofi. Og Derrida viser med et citat af Jean-Pierre Vernant fra *Myth and Society in Ancient Greece* (Vernant 1990), at *Timaeus* ikke lever op til filosofiens strukturelle krav om at undgå selvmodsigende eller kontradiktoriske udsagn, det Vernant kalder filosofiens binære logik, hvor et udsagn enten forholder sig til det ene eller det andet, men ikke til det modsatte på samme tid. Spørgsmål skal i denne forstand enten besvares med et ja eller et nej.

*Timaeus* følger, ifølge Derrida, ikke Vernants krav, hvilket Casey i øvrigt også er inde på, når han forklarer, at Platon beskrivelse af chora er indflettet i en selvmodsigende argumentationsstruktur, eller det man normalt forbinder med inkonsistens.

Derrida henviser til, at denne inkonsistens udspringer fra reducerede sproglige navngivningsmuligheder og ikke reflektive kortslutninger. Han forklarer inkonsistensen således, “at times the Khōra appears to be neither this nor that, at times both this and that, but this alternation between the logic of exclusion and that of participation... [henviser til]... some incapacity for naming.” (Derrida 1995:89)

Herved indfanger Derrida Platons vanskeligheder ved at bestemme, hvad og hvordan *chora* i *Timaeus* skal forstås, samtidig med at han henleder opmærksomheden på, at dette ikke alene skyldes fænomenets kompleksitet, men også sproglige utilstrækkeligheder. Ikke sådan forstået, Platon ikke kan formulere sig præcist, men snarere, at Platon ligesom Heidegger langt senere, forsøger at beskrive forhold og fænomener, der befinder sig på kollisionskurs med sprogets formelle betydningsstrukturer. Med andre ord balancerer Platons beskrivelse af *chora* sig mellem det sprogligt kendte og ukendte, hvilket Platon selv er klar over, når han understreger nødvendigheden af at opstille eller hengive sig til en tredje erkendelsesposition, drømmetilstanden. Et udkigssted der befinder sig hinsides det

sanselige og det begrebslige. Derrida formulerer det sådan, "The *Khōra* which is neither "sensible" nor "intelligible," belongs to a "third genus"." (89)

Hvor Casey stiller sig tilfreds med bestemmelsen af *chora* som "a locatory matrix for things", der mest af alt ligner en syntese af Johansens kommentarer fra indledningen til *Timaeus* og Jammers inklusion af et agrart tænkemønster, så udlæser Derrida med operationalisering af Vernants modstilling mellem *mythos/logos* beskrivelsen af et fænomen, der på en gang og samme tid giver plads til binære modstillinger, mens fænomenet selv befinder sig uden for de regler, som det instituerer. Dette tvinger Derrida til at adressere *chora* direkte med spørgsmålet: "What of this place?" (90).

Derridas svarer ikke som man sædvanligvis kunne forvente ved at reducere indholdet til enkle skematiske komponenter. I stedet gør han det modsatte. Derrida udvider kompleksiteten. Følgende Derrida oscillerer Platons beskrivelse af *chora* ikke alene mellem Vernants binære logik mellem positionerne enten/eller, men også både/og. Derrida forklarer, at *chora* udgør "an oscillation between two poles. It oscillates between two types of oscillation: the double exclusion (*neither/nor*) and the participation (*both this and that*)". (91)

Denne dobbelte oscillation, hvor filosofiens ekskluderende binære logik *enten/eller* møder mytens inkluderende polaritet mellem *både/og* fremskriver tilsammen den tidligere omtalte tredje iagttagelses- eller erkendelsesposition. Derrida skriver, "the *khōra* is a *triton genus* in view of the two types of being (immutable and intelligible/corruptible, in the process of becoming and sensible), but it seems to be equally determined with regard to the sexual type. *Timaeus* speaks of "mother" and "nurse" in regard to this subject." (91-92) Derigennem bliver den tredje iagttagelsesposition paralleliseret med køn. Skildringen af *chora* som enten moder eller jordmoder skal hverken forstås retorisk eller metaforisk. *Chora* er ikke en metafor. Som allerede antydnet er *chora* en gestalt, der yder modstand mod navngivning som værende enten det ene eller det andet. Derrida følger modstanden og modsætter sig den gængse opfattelse af *chora* som moder, jordmoder eller beholder. I stedet fastholder han *chora* som noget andet, der befinder sig og skal

forstås inden for den tredje iagttagelsespositions register. Derrida skriver, "It is perhaps because its [chora] scope goes beyond or falls short of the polarity of metaphorical sense versus proper sense that the thought of the *khōra* exceeds the polarity [...] of the *mythos* and the *logos*." (92)

Herved ikke alene synes Platons *chora* at befinde sig uden for sprogets navngivningskapacitet, men også uden for de vanlige forståelsespolariteter, hvad enten kategorierne tilskrives et metaforisk eller et hverdagsprogligt meningsparadigme. Konsekvensen af denne forståelse er, ifølge Derrida "the following: with these two polarities, the thought of the *khōra* would trouble the very order of polarity, of polarity in general, whether dialectical or not." (92)

Herved indskriver Platons *chora* sig i et forståelsesmellemlum, et sted hinsides navngivningens rækkevidde, hvor meningsgrundlaget ikke kun er forstået som resultaterne af dets væren, men også af dets plads og eksistens synes at befinde sig udstrakt og fastlåst i en ubestemmelig bevægelse. Dette kan beskrives metaforisk som et fastlåst skred fanget midt imellem begyndelse og afslutning.

Derrida fortsætter, "because in carrying beyond the polarity of sense (metaphorical or proper), it would no longer belong to the horizon of sense, nor to that of meaning as the meaning of being." (92-93) Selvom *Chora* befinder sig udenfor navngivende oversættelser og meningspolariteter, så forsøger oversættere altid alligevel at finde vej. Til dette opstiller Derrida et kriterium. Når navngivende oversættelser forsøger at tvinge *chora* ind i en afsluttende begrebslig ramme, bør oversættelsen være indskrevet i en selvforståelse, der er bevidst om, at oversættelsesforsøget på forhånd er fanget og indlejret i et netværk af eksisterende fortolkninger af, hvad oversættelsen forsøger at navngive. *Chora* yder, ifølge Derrida, modstand mod oversættelsens kategorisering, mod at blive reduceret til et navn. Dette hvad enten oversættelsen refererer til sted, lokalitet, region eller land. Det samme forhold gør sig gældende for *chora*-metaforerne: moder, jordmoder eller beholder. Derfor viger Derrida tilbage fra at foretage en endelig bestemmelse af *chora*, når han skriver, "never claim to propose the exact word, the *mot juste*, for *khōra*, nor to name it,

*itself*, over and above all the turns and detours of rhetoric, nor finally to approach it, *itself*, for what it will have been, outside of any point of view, outside of any anachronic perspective. Its name is not an exact word, not a *mot juste*." (93) Skabelse udgør, følgende Derrida, et ophold eller en venten, som modsætter sig den bestemmende finalitet, der følger med navngivning. Herved indsætter Derrida ikke kun skabelse, men også stedet som et tilbageholdt åndedrag, lige inden de sproglige bestemmelser spænder deres konnotationer fængslende omkring fænomenet.

### Forståelsens stedslighed

Derrida peger på, at *chora* indtil nu kun er blevet forsøgt forstået som konstituerende en eller anden form for essens, hvilket både Johansens indledning til dialogen, samt Caseys og Jammers læsninger peger på. Fortolkningerne af *Chora* som selvstændig essens er, følgende Derrida, hverken indsigts- eller meningsfuld. *Chora* bør læses omvendt. *Chora* er uden essens. Herved indrammer Derrida spørgsmålet om, hvad *chora* er. På den ene side kan *chora* ikke reduceres til sit navn og på den anden side transcenderer *chora* sit navn. *Chora* er uden essens og derfor værensmæssigt vanskelig at bestemme. Dette er særligt vanskeligt, følgende Vernants krav om binær logik.

Hvad er *chora* så? Derrida mener, at *chora* handler om struktur uden at komme nærmere ind på, hvad denne struktur består af andet end at den er uden essens. Herved forsøger Derrida at destillere forståelsen af *chora* fra det forudgående netværk af fortolkninger, som tidligere oversættelser har været og stadig er indflettet i. Således præsenterer Derridas læsning et nyt fortolkningsbidrag, der indeholder to dimensioner. Den første er en fortolkning af *Timaeus*, mens den anden skildrer Derridas tankestrukturer spejlet i *chora*. Sidstnævnte skildrer Derridas *différance*-filosofi (Derrida 1982, Kemp 1981), hvor distinktioner som selvstændig logik udgør det centrale omdrejningspunkt. *Différance* med kursiveret "a" konstituerer ligesom

chora hverken et begreb eller en selvstændig væren. *Chora* er ligesom *différance* noget andet. Og dette andet er kendetegnet ved distinktioner.

*Choras* måde at undvige afsluttende bestemmelser på træder frem i denne passage fra Derrida, "Timaeus names it [chora] as receptacle (*dekhomenon*) or place (*khōra*), these names do not designate an essence, the stable being of an *eidōs*, since *khōra* is neither of the order of the *eidōs* nor of the order of mimemes, that is, of images of the *eidōs* which come to imprint themselves in it – which thus *is not* and does not belong to the two known or recognized genera of being. It is not, and this nonbeing cannot but be *declared*, that is, be caught or conceived, via the antropomorphic schemas of the verb to *receive* and the verb to *give*." (95)

*Choras* ikke-væren kan således ikke rummes af det binære register mellem *eidōs* og *mimemes*, mellem det ideale/værende og det fremstillede/efterlignende. Herved træder *choras* grundlæggende værenstab frem, hvilket, som allerede antydte, tvinger Derridas analyse væk fra tidligere form- og navngivningsfortolkninger. I stedet for at betragte *chora* udefra som en formgivende instans, så vender Derrida perspektivet på hovedet og læser *chora* indefra. Herfra træder, som citatet ovenfor beskriver, *chora* frem i et dobbelte forhold mellem *at modtage* og *at give*.

Overfor denne position kan indvendes, at *Chora* vel kan være eller udgøre et sted, hvor den strukturelle funktionalitet for modtagelse og afgivning er placeret. Indvendingen omgår Derrida ved at henlede opmærksomheden på, at en strukturel funktionalitet mellem *at modtage* og *at give* fortsat *ikke* indfanger, hvad *chora* er. "*Khōra* is not, is above all not, is anything but a support or a subject which would *give* place by receiving or being conceiving, or indeed by letting itself be conceived." (95)

Citatet skal læses som præcisering af det forhold, at *chora* ikke *er* i den forstand, at verbet *være* i sin infinitivform refererer til essens. Når *chora* ikke *er*, så er det fordi, *chora* ikke har nogen essens. Samtidig er *chora* et subjekt, der giver plads ved at modtage eller forstå/tænke, mens det selv bliver forstået/tænkt eller undfanget. Disse dunkle forhold tvinger Derrida til at forklare, hvordan modtage og give skal forstås. Svaret er, at *chora* spejler hvordan vi ved læsninger af *chora* lærer, hvordan vi

skal *modtage* (forsøge at forstå), men også *give* plads til begrebsliggørelse. Det er ved at *modtage chora* vi forsøger at begribe, men dette kræver, at vi giver *plads* til begrebsliggørelse. *Chora* indskriver sig herefter som definerende billede på de sproglige distinktioner, der træder frem i læsningens bevægelse mellem *at modtage* (læse/forstå) og *at give* (forstå/begreb). En samlende bestemmelse af *chora* indeholder herved en dobbelt bevægelse, der oscillerer mellem at træde afklarende frem og trække sig dunkelt tilbage.

### Chora og formernes tilblivelse

Derrida afslutter ikke sin analyse her. Ufortrødent fortsætter han med at producere distinktioner. Han adresserer oversættelsen af *choras* forbindelse med hunkøn. Ikke sådan forstået, at *chora* er feminint, sådan som man kunne forledes til at tro i og med at *chora* af Platon bliver associeret med "moder", "jordmorder" og "beholder". Der er intet frugtbart ved *chora* bortset fra rudimentære antydninger til bagvedliggende referencer om agrare forhold, sådan som Jammer gjorde opmærksom på, ved at henlede blikket på, "at gro" eller "at noget vokser" forbindes med et sted, en mark, hvor fænomenet "at gro" udlæses som akse for sin egen tilblivelsesproces.

Følgende Derrida udgør *choras* forbindelse til det sproglige hunkøn et uafklaret spændingsforhold. Denne gang ikke som væren uden essens, der både modtager og giver, men nu som "et eller andet" ikke frugtbart, der samtidig er skabende og pladsgivende og som tilfældigvis beskrives i hunkøn.

Et længere citat fra Derridas tekst opsummerer, hvordan elementerne og deres indbyrdes relationer i *chora* sammenfattende kan beskrives, "*Khōra* receives, so as to give place to them, all the determinations, but she/it does not possess any of them as her/its own. She possesses them, she has them, since she receives them, but she does not possess them, as properties, she does not possess anything as her own. She "is" nothing other than the sum of the process of what has just been inscribed "on" her, on the subject of her, on her subject, right up against her subject, but she is not

the *subject* or the *present support* of all these interpretations, even though, nevertheless, she is not reducible to them.” (99)

Citatet åbner ikke som man ellers kunne forledes til at tro for binære eller dialektiske bestemmelser. Det omvendte gør sig gældende. Følgende Derrida provokerer *chora* den binære eller dialektiske bestemmelsestrang. *Chora* udgør herved et sted, der grænser til det paradoksale i og med at det på en gang er indlejret i et pladsgivende spændingsfelt af binære og dialektiske modstillinger samtidig med, at det modsætter og beskytter sig mod disses bestemmelsesforsøg, og hvor selve det grundlæggende at *give* plads som *chora* egentligt referer til ikke skal forstås som ”et eller andet” (*chora*), der skaber eller præsenterer plads i den forstand, at plads bliver lignet med en enhed, som bliver givet. Derrida skriver det således, ”to give place here does not come to the same thing as to make a present of a place.” (100)

En tolkning af Derridas læsning af Platon peger på *chora* som formernes mulighedsbetingelse. Et skabende udgangspunkt, der annullerer sig selv sideløbende med fremkomsten af det andet, således at den efterfølgende tilstand kun er betinget af formernes væren. Og derved indstifter *choras* ustabilitet et stabilt oprindelsespunkt, der funktionelt kan lignes med spejlkabinet for 2.ordens repræsentationer sådan som Platon skildrer dem i forholdet mellem former og repræsentationer i *Staten* (Platon 1996).

## **Chora som distinktion mellem rum og udstrækning**

Disse abstrakte og begrebslige tilnærmelsesforsøg på at præcisere *chora* konkretiserer Derrida hen mod slutningen af sin tekst, hvor han sammenstillende læser sted eller plads fra to forskellige perspektiver. Det ene perspektiv peger som allerede beskrevet på stedet som abstraktion, mens det andet perspektiv er indskrevet i en relation, der understreger investeringens momentum. Det investerede sted eller som Derrida skriver, ”*Khōra* ”means”: place occupied by someone, country, inhabited place, marked place, rank, post, assigned position, territory, or region. And in fact, *khōra* will always already be occupied, invested even

as a general place, and even when it is distinguished from everything that takes place in it." (109) Citatet reflekterer forholdet mellem sted som abstrakt geometrisk rum i relation til de partikulære hændelser, som altid allerede har indfundet sig på et konkret geografisk område. Sondringen mellem geometrisk rum og lokale handlinger (investeringen) præsenterer et spændingsforhold, der kan betegnes som "forløber for" eller som Heidegger ville skrive "forberedelse til" - hvilket Casey højst sandsynligt med inspiration fra Derridas tekst også er inde på - den kartesianske spatialitetsbestemmelse, som betinget af Descartes distinktion mellem *extensio* (verden) og *res extensa* (udstrakte ting). *Chora* konstituerer herved et falmet punkt i den historiske horisont, hvor de første tilskyndelser og sondringer mellem rum og udstrækning endnu fremstår som uklare intuitive fornemmelser, der ikke har fundet sin begrundelse for sin egen mening og tilblivelse.

Sammenfattende kan Derridas fortolkning af Platons kosmologi læses som et forsøg på at indfange stedets uhåndgribelighed. Følgende Derridas hastigt vekslende blik kommer stedet til syne i et dialektisk spil mellem bestemmelse af stedet som slet og ret lokalitet og iagttagerens meningstilskrivninger. Herved krydser Derridas læsninger af *chora* Agnews første og tredje bestemmelsesniveau. *Choras* lokalitet vakler mellem skabelse(r) og forsvinden. Og denne uhåndgribelighed *giver plads* til iagttagerens meningstilskrivninger. Uden disse ville kun den paradoksale skabelsesfunktion stå uforklaret tilbage. Meningstilskrivningen indfletter stedet som skabelse og forsvinden i et komplekst moment sammenvævet af modstand mod navngivningens finalitet og faktisk placering uden hverken eksistens eller væren, der både modtager iagttagerens læsninger og svarer ved at give plads til udfoldet begrebsliggørelse.

Derridas afkosmologisering af Platon får stedets mulighedsbetingelser (Place) til at træde frem som konstitueret af krydsfeltet mellem "Location" og "Sense of place"-bestemmelserne. Gennem Derridas læsning afdækker de, hvordan et overgribende moment af udsættelse, modtand mod afslutning og navngivning udgør en nødvendig sensitivitet, før et sted kan skabes i spændingsfeltet mellem rum og udstrækning. Uden denne tilbagetrukne og afventende funktion mellem modtagelse af lokalitet og

afgivning af mening finder afsluttende og skabende sammen i bestemmelsen af et sted som sted, ville de lokaliteter, som vi kalder steder aldrig nogen sinde være andet end slet og ret koordinater langs jordens længde- og breddegrader.

## Sted og eksistens

Aristoteles analyse af stedet udgår fra sammenlæsningen af sted og eksistens. Denne forbindelse indsætter og skaber med det samme behov for præcisering af stedet og dets betydning for eksistensen. Ikke kun det forhold, at eksistensen eksisterer i, på eller ved et sted, men også en behandling af stedets egen eksistens.

I modsætning til Platons betragtninger over bagvedliggende eller fjerne konditioner for stedet, så retter Aristoteles et dennesidigt blik og adskiller *chora* fra *topos*, det partikulære sted. Den principielle interesse i Aristoteles' analyse samler sig om den enkelte lokalitets mulighedsbetingelser. Denne analyse forsøger ikke kun at finde ud af, hvad der definerer den enkelte lokalitet (*topos*), men også dets mulighedsbetingelser. Herved bliver spørgsmålet om, hvordan et steds eksistens skal forstås inddraget.

Aristoteles topologi ikke kun krydser, men bryder de stedsbestemmelsesniveauer Agnew opstillede for det meningsfulde sted. Herved træder nødvendigheden af det fjerde niveau "Place" endnu tydeligere frem, som det niveau, der kan håndtere konditionerne for stedet overhovedet.

I fysikkens fjerde bog indleder Aristoteles sin undersøgelse af stedet med slet og ret at spørge, hvad er et *sted*. Svaret kan for den moderne læser virke overraskende. Aristoteles skriver, "a natural scientist must have the same kind of understanding of place as he does of infinity – that is, he should know whether or not it exists, in what sense it exists, and what it is – because the idea that existing things exists somewhere is universally accepted. I mean, that which does not exist is nowhere." (Aristoteles 2008:208a27).

Ifølge Aristoteles dikterer det universelle aksiom (som han i øvrigt ikke betvivler), at eksistens er betinget af et sted at eksistere i, på eller ved. Ingen eksistens uden et

*sted*, hvor denne eksistens kan eksistere. Dette ræsonnement har Aristoteles overtaget af pytagoræeren Archytas sådan som han bliver refereret i Simplicius' kommentarer. Archytas skelner mellem *topos* (sted), *rum* og masse. Ifølge Archytas er *rum* ikke kun forskelligt fra masse, det er også uafhængigt af den. Alle legemer optager et *sted* og kan følgelig ikke eksistere uden dette *sted*. Stedet udgør således mulighedsbetingelsen for legemers eksistens (Jammer 1993).

Aristoteles mener ikke, at stedets status som grundlæggende konstituent for eksistens er blevet besvaret fyldestgørende. Stedet selv synes nemlig at være vanskeligt selv ostensivt at definere. Aristoteles indser at stedet ligesom alt andet eksisterende er underlagt de samme betingelser. Stedet skal, ifølge både Aristoteles og Archytas, også eksistere et sted, hvis det skal udgøre grundlaget for al anden eksistens. Men hvordan kan konditionalet for stedet bestemmes, særligt hvis stedet i sig selv er vanskeligt at udpege? Således træder spørgsmålet om stedet frem for Aristoteles som ikke helt så lige til som det ellers umiddelbart kunne se ud.

I *Physics* paragraf 208b1, adresserer Aristoteles stedets konditionale. Han spørger, hvordan man overhovedet kan være sikker på, at der findes et sted, og hvordan man skal tilnærme sig en forståelse af, hvad et sted er, hvis det i givet fald eksisterer.

Aristoteles forsøger følgende at bevise stedets konditionale såvel som eksistens gennem fænomenet om udskiftning. Udskiftning skitserer relationerne mellem før, nu og efter, og hvordan disse skift eller brud kan synliggøre stedet. Aristoteles forklarer, "the phenomenon of replacement seems to make it clear that there is such a thing as place. There is water here now, then after it has left (poured from a vessel, perhaps) there is air here instead, and at another time some other body may occupy the same place. This makes it look as though the place is different from all the things that, by replacement, come to be in it, because the place in which there is air at the moment previously contained water..." (Aristoteles 2008:208b1)

Citatet skitserer, hvordan udskiftning af elementer i et kar demonstrerer, at stedet eksisterer, at stedet er anderledes end sit indhold, og at stedet kan indeholde forskellige elementer. Herved understreger Aristoteles stedets konditionale som

dimensionalitet for alle andre elementer. Stedet udgør det, som er betingelsen for, at alt andet kan eksistere.

Dette resultat stiller Aristoteles sig ikke tilfreds med af to grunde. Den *første* er, at stedets eksistens udgår fra og bliver afledt af noget andet. Stedet eksisterer i kraft af noget andet og ikke sådan som det burde, at stedet gik *forud* for eksistens. Den *anden* er, at stedet som konditionale for eksistens selv er underlagt eksistensbetingelsen - at optage plads et sted. Aristoteles forsøger at løse denne udfordring ved at spørge om et sted både kan eksistere og samtidig udgøre mulighedsbetingelsen for sig selv.

Aristoteles undersøger spørgsmålet ved at opstille to indvendinger. Den *første* indvending adresserer det forhold, at stedet først træder frem og bliver synligt i og med at stedet opbevarer noget andet end sig selv. Herved udgør stedet ikke noget uden for sig selv. Stedet reduceres med andre ord til funktion for det andet. Og da dette forhold burde være omvendt forkastes stedet som funktion for noget andet. Den *anden* indvending adresserer spørgsmålet om stedet kan konstituere konditionalet for sig selv. Hvis dette skulle kunne lade sig gøre, ville det medføre uendelig regression. Aristoteles forklarer det således: "if place is itself an existing thing, then it will exist somewhere... If every existing thing is in place, an infinite regress occurs, because there will clearly have to be a place for place." (209a23)

Herved føres Aristoteles tilbage til udgangspunktet. "Nevertheless, if there is such a thing as place, it is still difficult to decide *what* it is."(209a2) Aristoteles vælger at genbesøge beholdermetaforen. Denne gang anlægger Aristoteles et dobbelt blik på stedet. "'Place' may refer either to the shared place which contains all bodies or to the particular place which immediately contains a body." (209a31) Herved udgår Aristoteles stedforståelse fra en samtidig inkluderende sammenstilling af det generelle og det partikulære. Stedet kan være en generel beholder for alle andre legemer eller et partikulært område, der indeholder et særligt legeme. Herved indsættes stedet i kontinuum, hvor det kan skaleres op og ned, mens det veksler mellem det generelle og det partikulære.

## Stedet som grænse

Det gennemgående træk i Aristoteles stedforståelse knytter sig til forestillingen om stedet som en beholder. Dette medfører, at stedet kan være form for de legemer, som det er beholder for. Selvom dette umiddelbart lyder besnærende, så forkaster Aristoteles denne definition af stedet, da stedet i givet fald ville blive associeret med det partikulæres legemes masse. Form, masse og sted er ikke uløseligt forbundet. Stedet er ikke en form, da det kan separeres fra sit indhold (masse). Stedet er heller ikke masse, fordi det opbevarer masse.

Aristoteles har herved destilleret fire mulige betingelser for en definition af stedet. Den første mulige betingelse er, 1) at stedet er en beholder og i den forstand udgør beholderen et sted for det, som den opbevarer, 2) stedet er ikke en del af sit indhold, 3) stedet kan separeres fra sit indhold og 4) stedet har nøjagtigt samme størrelse som det indhold, det opbevarer.

Disse mulige betingelser for en endelig definition af stedet træder tydeligere frem, hvis man ligner Aristoteles beskrivelse af beholderen med eksempelvis en flaske med vand. Rummet eller stedet inde i flasken er selvstændigt og udgøres ikke af flasken. Det kan heller ikke sammenlignes med flaskens indhold i form af masse (vand), da dette indhold (vand) bliver erstattet med luft, når det (vand) hældes ud. Ingen af delene, hverken vand eller luft synes at påvirke rummet inde i flasken.

Sammenstillingen af disse forhold tvinger Aristoteles til at drage en på sin vis overraskende konklusion. Han konstaterer slet og ret, at "place is the limit of the containing body." (211b10) og uddyber dette forhold, når han skriver, at "[place] must be the limit of the containing body, by which the container makes contact with what it contains." (212a2) Og sluttelig, "a body is in place, then, if there is a body outside it which contains it, but not if there is none." (212a31) Den endelige definition af stedet bestemmes af grænsen mellem objekter, hvor det ene indeholder det andet og så videre. Aristoteles eksemplificerer forståelsen ved at ligne den med en sejlbad på floden. Her er sejlerens sted afgrænset af båden, som er afgrænset af floden, som er afgrænset af flodlejet osv.. Aristoteles definition af stedet indeholder

derved tre elementer, hvor 1) at stedet er beholderens grænse, 2) beholderen indeholder stedet og 3) et legeme har fundet sit sted, hvis det eksisterer i en beholder. De tre elementer peger mod en stedforståelse, der er indlejret i samtidens kosmologi. Følgende Aristoteles' fokus på stedet som grænse forekommer Arnold Van Genneps (1961) langt senere læsning af passageriter - defineret som territoriale overgange mellem områder såsom at gå ind i en by, ind i et hus eller blot foretagelsen af bevægelsen fra et rum til et andet - som et forbundet og direkte udløb af Aristoteles topologi. Dette på trods af, at Van Gennep fokuserer på tærsklerne mellem steder og ikke på stederne selv. Sådan at husets hoveddør konstituerer tærsklen mellem fremmed og hjem, mens andre tærskler for kendt og ukendt eller helligt og profant indbefatter overskridende forening med det, der eksisterer på den anden side af overgangen. Van Genneps læsninger af tærskelen, overser ifølge Casey (1997), den "manifest place-situatedness of his own descriptions" (40), da han holder det "blinde øje" rettet mod grænsen. Herved tematiserer Van Gennep tærskelen, men bortser fra stedet, som tærskelens overgange er uløseligt forbundet med.

## Stedets kosmologi

Aristoteles ser ikke ligesom Van Gennep bort fra stedet på begge sider af grænsen. Aristoteles' topologi indbefatter verden så længe det sted som verden eksisterer i er stort nok og samtidig giver plads til verdens eksistens. På den vis ser han ingen forskel mellem vandet og flasken og verden.

Følgende opstiller Aristoteles en kosmologi, hvor "the universe as a whole is not anywhere, because for a thing to be somewhere it does not just have to be something itself: there also has to be something else beyond it, which it is in and which contains it. But there is nothing beyond the whole sum of all things, and therefore all there is is within the universe, since the universe is presumably the sum of all things." (212b12) Citatet udtrykker, at universets totalitet består af summen af

partikulære steder, mens det enkelte sted bliver defineret gennem grænsen til de øvrige legemer. Således kan Aristoteles indflette sin stedbestemmelse som funktion i et kosmologisk æskesystem, hvor det ene objekt grænser op til det næste, indtil de indbefatter verden som helhed. Selvom systemet umiddelbart virker lige til, så skaber det problemer, da Aristoteles lader verden som helhed slutte efter himlen. "The sequence stops – the heavens are not in anything else." (212b12) Denne afgrænsning kan kun stemme overens med definitionen, hvis der ikke eksisterer noget hinsides himlen. Aristoteles bortser her fra Archytas provokerende indvending mod forestillingen om et afsluttet univers. Archytas spørger om det er muligt, når man står ved verdens ende at række hånden videre ud. Svaret står ligesom Aristoteles afsluttede sekvens hen i det uvisse.

Aristoteles' topologi har et graverende problem. Dette udspringer fra aksiomet, at sted og eksistens hænger sammen. Hvad betyder det for jordens eksistens, hvis himlen ikke er afgrænset af en beholder (befinder sig inde i noget større)? Den logiske konsekvens er, at verden ikke eksisterer. Verden kan ikke eksistere, når den ikke har en ydre grænse. Dette forhold er Aristoteles opmærksom på. Han løser det mindre tilfredsstillende ved at skelne mellem tings sted i verden og verden som helhed. Her genanvender Aristoteles refleksionen over beholderen som konstituent for både det partikulære og det generelle. Tingene har et sted at være og det er i verden. Tingene grænser op imod hinanden. Tingene bliver til af grænsen. Det forholder sig derimod anderledes for verden som totalitet. Den er friholdt æskesystemet. Den strukturelle dimension i denne sondring er parallel med den moderne opfattelse af universet, hvor verden nok er inde i universet, mens universet selv er friholdt fra at være indeholdt i noget. I stedet udvider universet sig og skaber derigennem plads til sig selv. Og det er vel at mærke plads, der opstår gennem den udvidelse, som hele tiden finder sted (Ferris 1993, Hawking 1994, Singh 2006).

## Sted og bevægelse

Den aristoteliske topologi er beslægtet med Vernants ekskluderende binære logik mellem *enten/eller*. Enten er stedet underlagt begrænsninger eller også skaber det muligheder. "Places are defined," skriver Michael Curry i artiklen *Discursive Displacement and the Seminal Ambiguity of Space and Place*, "in terms of those things that are in place and those that are out of place, those that belong and those that do not." (Curry 2002:504) De underliggende eller uudtalte indlejringer som citatet henviser til, handler om identitet mellem objekt og det sted, hvor objektet hører til. Overensstemmelse mellem objekt og det sted, der *giver* plads og *skaber* mulighed for et objekt som tilhørende et sted er et gennemgående tema i den aristoteliske topologi. Et horisontalt tankemønster, der mest af alt ligner det, man kan beskrive med en analogi til nøglen, der passer i låsen.

Her træder relationen frem mellem det, der endnu ikke har fundet sin plads (objektet) og den plads (sted), der venter på at blive til, når objektet indfinder sig. En bevægelse, hvor både det stedløse objekt og det endnu ikke skabte sted befinder sig i gensidig venten. Først når objektet eller stedet for den sags skyld afslutter bevægelsen mod hinanden indtræder den gensidige skabelse. Sådant en gensidig identitet og (sted)skabelses proces indeholder en række udfordringer.

Den *første* vedrører forholdet om gensidig betingelse, mellem det (objektet), der endnu ikke har fundet sin plads (stedet) og det ventende sted. Spørgsmålet lyder her: er begge elementer forbundet med hinanden gennem den gensidige bevægelse, der vil skabe dem begge, når de finder sammen?

Spørgsmålet lægger op til, at svaret skal findes ved at fokusere på enten det ene eller andet element. En fremgangsmåde der måske kunne aftvinge et svar. En anden fremgangsmåde betragter begge elementer samtidigt. Herved bliver det muligt at betragte relationen mellem det (objektet), der endnu er i bevægelse og dets kommende plads (sted) som indskrevet i en dobbelt tilblivelseskonstruktion. Sådant at det (objektet), der finder sin plads (sted) og stedet bliver til på samme tid. Denne samtidige skabelseskonstruktion indtræder i hvad man kunne kalde

overensstemmelsesøjeblikket. Dette adresserer ikke spørgsmålet om i hvilken udstrækning, det (objektet), der finder sin plads (sted) og stedet er betinget af eller afhængige af et eller andet gensidigt apriorisk forhold i og med, at både objekt og plads tilsyneladende er i overensstemmelse med hinanden *før* de har "fundet" hinanden også selvom de teknisk set først bliver til i overensstemmelsesøjeblikket. Derfor er det ligefremt at spørge til, hvad objekt og sted var, *før* de "fandt" hinanden og blev til i overensstemmelsesøjeblikket. Spørgsmålet henleder opmærksomheden på en indbygget determinisme både i forhold til objektet og til stedet. Og den slags spørgsmål er vanskelige. Eksempelvis er det vanskeligt at afgøre, hvordan det (objektet), der er på vej til at sin plads (sted) ved, at det søger efter et sted i overensstemmelse med sig selv? Eller endnu værre, forstår det (objektet), der er på vej til sin plads (sted), at det indgår i en skabelsesproces, hvor det får identitet og bliver til noget andet end det var *før*, når det finder sit sted? Og gælder disse spørgsmål også for stedet?

Hverken det ene eller det andet spørgsmål bringer os tættere på forståelse af overensstemmelsesøjeblikket med mindre enten det (objektet), der finder sin plads (sted) eller stedet selv på *forhånd* er indskrevet i eller har indlejrede spor af forholdet mellem objektet og stedets identitetsskabelse *efter* overensstemmelsesøjeblikket. Hvis det forholdt sig sådan at både objekt og sted var indskrevne i hinandens spor, og *samtidig* havde rudimentær for-forståelse af den gensidige skabelseskraft, så ville det være muligt at svare på begge spørgsmål.

Dette synes ikke at være tilfældet. Heroverfor lader det i stedet til at være frugtbart at anskue den gensidige tilblivelses- eller skabelsesforhold mellem det (objektet), der finder sin plads (sted) og stedet fra et forskudt perspektiv, som medtager og udskifter det situationelle hændelsesaspekt i formuleringen *at finde sted* med den tilstødende vending *at høre hjemme*.

## Hjemløshedens bevægelse

Det forskudte perspektiv beskriver, hvordan et sted bliver til, når et eller andet hører hjemme på stedet. Når der indtræffer overensstemmelse mellem det (objektet), der endnu ikke har fundet sin plads og et endnu ikke skabt sted. En overensstemmelse som bidrager med begges identitet.

Her kan stedet siges at vente på at *modtage* og *give* plads, så det (objektet), der skal indfinde sig kan dukke op og skabe sig selv og stedet. Denne gensidighed kan betragtes som en eksemplificering af Derridas læsning af Platons kosmologi, men også som er en skærpelse af, hvad Hegel senere fremskriver med sin spekulative sætning *gud er væren*, sådan som Gosvig Olesen referer det i *Dialog med dekonstruktionen* (2006).

I eksemplet fra Hegel er subjektet (gud) angivet af prædikatet væren. Herved bliver subjektet forstået som indeholdt i prædikatet. Altså identitet mellem subjekt og prædikat. Dette beskriver og eksemplificerer sammenhængen mellem subjekt og et prædikat. Eksemplet illustrerer dog ikke, hvordan gud og væren får identitet gennem sammenkoblingen af hinandens betydningsniveauer. Eksemplet nøjes altså med at fastslå et statisk forhold, hvor gud og væren er sammenknyttede. Herved adresserer eksemplet ikke, hvad gud ville være uden væren, eller hvad væren ville være uden gud. Pointen ved at inddrage Hegels eksempel er, at det i modsætning til Aristoteles beskriver et statisk forhold.

Lad os vende tilbage til det forskudte perspektivs udskiftning af *at finde sted* med *at høre hjemme*. Dette greb skaber "åbninger" i problemet. Gennem forskydningen træder omskrivningen frem og beskriver, hvordan det (objektet), der ikke har fundet sin plads befinder sig i en hjemløs bevægelse. Stedet, som endnu ikke er blevet til eksisterer kun som mulighed. En hjemløs mulighed, hvis man kan formulere sig sådan. Det er først, når det hjemløse og hjemmet finder sammen, at de begge bliver til og er hjemme, og at de får identitet og plads. Objektet finder sin plads, pladsen bliver til i overensstemmelsesøjeblikket, hvor de begge hører hjemme.

Omskrivningens bidrag til at "løse" spørgsmålet rejser sig fra perspektivforskydningen fra en ydre til en indre iagttagelsesposition. En perspektivforskydning, der flugter Ralphs læsninger af "insideness and outsideness" fra *Place and Placelessness* ([1976] 2008), når han om stedet skriver, "From the outside you look upon a place as a traveller might look upon a town from a distance; from the inside you experience a place, are surrounded by it and part of it. The inside-outside division thus presents itself as a simple but basic dualism, one that is fundamental in our experience of lived-space and one that provides the essence of place." (49)

Den ydre iagttagelsesposition undersøger subjektet som konstituent for objektet og den plads (stedet) deres forbindelse skaber, mens den indre iagttagelsesposition er forbundet med oplevelsen af at høre hjemme.

Denne læsning af den aristoteliske topologi forsøger at aftvinge ontologiske bestemmelser fra et grundlag, der oprindeligt handler om fysiske forhold. I den forstand forsøger læsningen at udhæve et diskursivt stratum fra ikke kun stedets objektive status, "locality", men også fra subjektets oplevelse af stedet, "sense of place" for at aftvinge mulighedsbetingelserne, "Place", for stedet.

Den præsenterede læsning blotlægger ontologiske uoverensstemmelser i det temporale krydsfelt mellem før, nu og efter eller bevægelsen af det (objektet), der finder sin plads (sted) og stedet, der venter på at give plads ved at modtage det (objektet). Denne læsning kan fremskrives til et generisk stratum, som vedrører alle steder. Alle relationer mellem det, der finder vej til sin plads og det sted, der giver plads ved at modtage det, der er på vej. Et forhold som beskriver et gensidigt skabelsesforhold, der træder frem i overensstemmelsesøjeblikket.

Dette forhold bliver tydeligt fordi den aristoteliske topologi er underlagt deceleration. Ifølge Aristoteles graviterer verden mod stilstand eller hjemmehørenhed. Curry forklarer decelerationens betydning uden at beskrive overensstemmelsesøjeblikket, "objects move until they stop and the absolutely central issue here, is why they stop: they stop because they have reached the place

where there belong. They have reached their natural place.” (Curry 2002:506) Stedet bliver til, når et objekt har fundet sin *naturlige* plads. Hvad er en naturlig plads kunne man spørge. Hvis sådan en findes, så må der på en eller anden dunkel vis eksistere et allerede beskrevet forhold mellem objekt og sted, en indlejring, der forbinder dem med hinanden på en naturlig eller forudgående måde. Og at denne forbindelse garanterer hjemmelighed, når et eller andet finder sin plads og etablerer både sin egen og stedets identitet. Overensstemmelsesøjeblikket indtræder når objektet holder op med at bevæge sig eller på anden vis finder hvile på sin plads.

Opsummeret indeholder den aristoteliske topologi væsentlige og komplicerede diskursive såvel som epistemiske træk angående stedets ontologi, når stedet vel at mærke bliver læst ontologisk. Når stedet udhæves som ontologisk kategori er den betinget af en allerede eksisterende omend dunkel relation mellem objekt/entitet og sted. Disse er forbundet af en eller anden uklar overensstemmelse, hvad enten denne er af implicit (indre) eller eksplicit (ydre) karakter. Det er vanskeligt at bestemme om objekt/entitet eksisterer som apriorisk mulighed *i* stedet eller om stedet eksisterer som apriorisk mulighed *i* objekt/entitet eller om begge forhold gør sig gældende på samme tid. Herudover har objektets/entitetens hastighed betydning for skabelsen af stedet, her udgør deceleration og hvile centrale aspekter.

Bestemmelsen af hvornår et objekt/entitet har fundet sin plads/sted kan kun indfinde sig retrospektiv. Hvilket illustrerer at deres gensidige bestemmelse er betinget af et tredje og indre/ydre udsigelsessted. Når den bestemmende instans er ydre, så kan den bestemme overensstemmelsesøjeblikket. Når den bestemmende instans er indre, så er bestemmelsen af overensstemmelsesøjeblikket forskudt i tid (retrospektion). Dette efterlader bestemmelsen af overensstemmelsesøjeblikket som et temporalt fænomen konstitueret af en dobbelt tilblivelsesdynamik mellem det (objektet), der finder hjem (plads/sted) og hjemmet (stedet). Her skjuler den dobbelte tilblivelsesproces udledt af den aristoteliske topologi det samme underliggende problem som den platoniske kosmologi, nemlig et spørgsmål om, hvad det, der fandt hjem var før det fandt hjem, og hvad det ventende hjem var, før det

blev skabt af det, der vendte hjem? Spørgsmålet står således uforløst tilbage. Til gengæld har søgen efter svar gjort det tydeligt, hvor væsentligt det er at fokusere på og betragte de formelle strukturer i bevægelsen inden objekt/entitet og sted bliver til i hjemligheden. Og at disse fremstår som konditionaler for stedets og hjemlighedens mulighed.

### **Kenon - tomt rum eller uoptaget plads?**

I introduktionen til *Space and Place* (Tuan 2011) skriver Tuan, at "space is more abstract than "place". What begins as undifferentiated space becomes place as we get to know it better and endow it with value." (6) Senere forklarer Tuan, at relationen mellem rum og sted er underlagt blikket og erfaringens meningsproduktion. Dette når han skriver, at "space is transformed into place as it acquires definition and meaning." (136)

Diskussionen om hvordan rummet meningsfyldt kan bestemmes er i Platons såvel som Aristoteles samtid perspektiveret gennem begrebet *kenon*. På engelsk oversættes *Kenon* med *void*, mens den danske oversættelse lyder, tomt rum, selvom dette ikke er fyldestgørende.

Atomisterne anskuede *kenon* som et uendeligt rum, hvor atomerne (mindste delene) konstant kolliderede og var i bevægelse. Jammer forklarer, at "atomistic conception of physical reality space was conceived as an empty extension without any influence on the motion of matter." (1993:11) Atomisterne skelner mellem tomt rum på den ene side og masse på den anden. Dette affødte, ifølge Jammer, spørgsmålet om, hvordan det tomme rum skulle opfattes. Blev det tomme forstået som ubundet ekstension, der gennemtrængte og selv blev opfyldt af objekter eller var det tomme rum intervallerne mellem atomerne?

Eleaterne Parmenides og Melissus fra Samos indtog det standpunkt, at universet konstituerede en kontinuerlig og uforanderlig totalitet. En position der skelner mellem univers og *kenon*. Dette så vidt, følgende Parmenides og Melissus fra Samos, at *kenon* ikke fandtes. Deres argumentation kredser om, hvordan eksistens kan være

mulig, når den ikke findes. Hvordan kan et tomt rum eksistere? Jammer citerer Melissus således, "empty is nothing and that which is nothing cannot be." (11)

Heroverfor erklærede atomisterne Demokrit og Leucippus, at *kenon* var en logisk konsekvens af den atomistiske realitetsstruktur. Det tomme rum skulle forstås som u-optaget plads. I stedet for at anskue tomhed som et mål i sig selv, så skulle det betragtes et sted bestemt af fravær af objekter. Herved definerede de det tomme rum som bestående af intervallerne mellem objekterne og undgik derved diskussionen om *Kenon* som forestilling om ubunden totalitet.

Senere argumenterer Lucretius for en beskrivelse af *kenon*, som i påfaldende grad minder om Newtons beskrivelse af det absolutte rum. Lucretius fastslår i digtet *The Nature of Things* (Lucretius 2007), at universet består af *kenon* og objekter og at disse objekter bevæger sig omkring i *kenon*. Objekterne hos Lucretius er ikke bundet til *kenon*. Ikke nok med, at Lucretius argumenterer for forestillingen om ubundet rum, så mener han også, at dette rum er uendeligt. Lucretius skriver i et længere citat, "the universe must therefore have no limits in its sweep/In all directions, for if it did, then it would have a bound,/And if it has a boundary, then something must surround/It from without [...] And since we must confess that there is no/Thing *beyond* the universe, then it can have no border,/And stretches limitless and without end. [...] Whatever place you are,/It stretches out in all directions infinitely far./ But let's say for a moment Space *were* limited. Pretend/That someone with a spear goes running to the very end/And hurls the whizzing missile. Does the spinning spear then go/Flying afar along the trajectory of the mighty throw,/Or do you think that something thwarts it, standing in its path? You must confess just one of these is true – you can't have both – " (2007:31, vers 960)

Lucretius' argumentation for det uendelige univers følger den atomistiske realitetsstruktur. Her var antagelsen, at atomerne bevægede sig gennem rummet i parallelle linjer. Dette blik skelner mellem vertikale og horisontale retninger. Denne forestilling gør det muligt for atomisterne at opstille et besnærende argument for det tomme rums uendelighed. Argumentet antager, at atomerne ville fortsætte i det

uendelige i parallelle linjer. Hvis de ikke gjorde det, så ville de have ramt *Kenons* inderside og være faldet ned på bunden af *kenon*. Resultatet af sådan et sammenstød ville have været afslutningen på al eksistens. Men siden atomisterne såvel som jorden eksisterer, så kan dette ikke være sket og følgelig må rummet være uendeligt.

Aristoteles kritiserer den atomistiske realitetsstruktur. Først adresserer Aristoteles udgangspunktet for *kenon*. "We must first understand what the term 'void' means. People take the void to be a place in which there is nothing, and they do so because they think that all that exists is body, and every body is in place, and void is place in which there is no body, and so anywhere there is no body, there is nothing." (Physics, 213b30)

Citatet peger ikke alene på forbindelse mellem eksistens og sted, men også på at *kenon* som tomt rum ville forhindre bevægelse og følgelig også tingenes placering. Hvis rummet er tomt, hvor skulle objekterne så være placeret? I det tomme rum kan objekterne ikke grænse op til hinanden. Et tomt rum ville medføre, at 'op' og 'ned' og 'centrum' ikke eksisterede. Aristoteles afslutter sin kritik af atomisterne med et argument om, at fraværet af objekter forhindrer dannelsen af distinktioner. Eftersom distinktioner er nødvendige, så må forestillingen om *Kenon* som tomt rum forkastes, da der i så fald ingen distinktioner ville være.

## Rummet vokser og stedet skrumper

Antikkens forhold mellem rum og sted gestalter en tænkningsplatform, som senere bliver forbundet med den analytiske filosofis begreb om udstrækning. I middelalderen og renæssancen træder forestillingen om *kenon* frem som forståelseshorisont af rummet. Særligt forestillingen om *Kenon* som homogent og udifferentieret rum. Et abstraheret rum renses for objekter og entiteter. Renselsen af rummet resulterer i forestillingen om eksistensen af rum som selvstændigt fænomen. Og et tomt rum er uden steder. Det er et slet og ret geometrisk rum. Og sådan et

tomt rum konstituerer, ifølge Malpas, kilden til de strømninger, "that lies at the heart of thinking about space in the work of Descartes and Newton." (Malpas 1999:26)

Malpas bortser fra, at Newtons teori om det absolutte rum dybest set beror på en overtagelse af Gassendis refleksioner, der ifølge Jammer, anskuede rummet som "infinite, immobile, and incorporeal datum of three dimensions." (Jammer 1993:93)

Denne forestilling rejser spørgsmål om, hvordan legemer, objekter og entiteters udstrækning skal konciperes i et uendeligt geometrisk rum? Og om hvordan rummet og objekterne begribes i forhold til hinanden?

Jammer skriver, at svarene er, at "space is infinite, [mens] corporeal extension is finite. Space can be occupied by bodies, but corporeal extension is impenetrable, subjected to all vicissitudes of matter, whereas space is unchangeable and immovable." (93)

Gassendi og Newton fremskriver et uendeligt og ubevægeligt rum, der i abstraheret forstand er rensat for objekter og entiteter. Heroverfor står Descartes, der identificerer "matter with extension and regarded extension as the chief characteristic of matter." (99) Dette i sådan en grad, at han insisterede på, at rum som rensat spatialitet ikke *aktuelt* kan eksistere, da det ikke kan findes uden legemer. Denne betragtning følger Parmenides og Melissus fra Samos forestilling om *kenon*.

Ifølge Descartes er forestillingen om et tomt, uendeligt og geometrisk rum en *abstraktion*. Descartes skelner skarpt mellem abstraheret og aktuel udstrækning. Denne distinktion gør, at Descartes forkaster forestillingen om et *aktuelt* tomt rum. En distinktion Casey følger i indledningen til *Getting Back into Place* (Casey 2009), når han spørger, "can you imagine what it would be like if there were no places in the world? None whatsoever! An utter, placeless void!" (s.ix)

Descartes og Casey følger her antikkens aksiom angående sammenknytning af sted og eksistens. Følgelig kan et tomt og uendeligt rum ikke eksistere? Problemet er selvfølgelig, hvad tomheden, hvis den fandtes, i givet fald skulle bestå af. Et spørgsmål som opløser sig selv i og med, at rummet ikke kan være tomt, hvis det består af et eller andet.

Newton betragtede rummet i et andet perspektiv end Descartes. For Newton handler det absolutte rum ikke om abstraktion, men om virkelighed. Og i den egenskab mener han, at det tomme rum eksisterer. Ikke sådan forstået, at det tomme rum ikke kan indeholde objekter, men sådan at det tomme rum eksisterer ligegyldigt om objekterne er til stede i det eller ej. Herved udgør Newtons absolutte rum et korrektiv til Aristoteles' topologi, hvor grænsen mellem objekterne var afgørende for om sted, rum, verden og eksistens kunne træde sammenhængende frem.

Newtons singulære, homogene og isotropiske 'beholder', hvori mulige objekter har logiske positioner betyder at senere *sted*-forestillinger er blevet tildelt tvetydige og ambivalente positioner. Casey beskriver udviklingen sådan, "in the past three centuries in the West – the period of 'modernity' – place has come to be not only neglected but actively suppressed... any serious talk of place has been regarded as regressive or trivial." (xiv)

Stedets heterogenitet er blevet tilsidesat af modernitetens homogene temaer - *tid* og *rum*. Inde for dette paradigme er stedet allerhøjest blevet tildelt status af derivat af rummet. Parallelt med at rummet blev associeret med en tom uendelighed, et absolut rum, hvad enten det blev fremstillet med eller uden fysiske legemer, blev stedet reduceret til geometrisk punkt inde i en større rumlig struktur. Konsekvensen heraf er, at rummets privilegerede position har fremkaldt ikke kun en forsimplet forståelse af selvsamme rum, men også af stedet.

Disse snævre forbindelseslinjer mellem *sted* og *rum* er allerede synlige i Descartes *Principles of Philosophy*, hvor sted (*loci*) og rum (*spatii*) er skarpt adskilte størrelser. Descartes skriver, "we speak of a body's 'place' and of its 'space', and between these two there is at least a strong difference of emphasis. We use 'place' when our primary interest is in position rather than size or shape, and we use (2) 'space' when our concern is with size and shape...When we say 'The object is in place P' we're saying something only about its position relative to other things; but when we go on

to say 'The object fills up place P or space S', we mean in addition that it has precisely the size and shape of the space in question." (Descartes [1644] 2008, kap 2 §14)

I Newtons optik udfolder stedet sig som okkupation af rum, mens stedet hos Descartes er en del af udstrækningen. Newton hierarkiserer forholdet mellem sted og rum. Stedet er ikke andet end en tilfældig position i rummet betinget af legemers fylde eller logiske mulighed. Hvad enten stedet bestemmes som legeme eller logisk mulighed, så udgør rummet referencerammen for alle materielle legemer. Herved eleveres rummet i forhold til stedet sådan, at stedet bliver reduceret til marginaliseret partikularitet.

I forordet til *Concepts of Space* (Jammer 1993) skriver Einstein, at "a material object can only be conceived as existing in space; space then appears as a reality which in a certain sense is superior to the material world." (xv) Stedet bliver indenfor disse forståelser af rummet fortrængt. Stedet bliver som, "a special noncausal power found in its containing character, its qualitative differentiation, its heterogeneity as a medium, and its anisotropy of direction" (Casey 1998:134) borttænkt indtil det punkt, hvor det bliver glemt.

I den modernistiske optik, forklarer Casey, læses stedet som "momentary subdivisions of a universal space quantitatively determined in its neutral homogeneity. Places are at best convenient and expedient pockets in the vast intact fabric of [...] 'absolute space'. [...] Even the competing idea of 'relative space,' as articulated by Newton's archrival, Leibniz, will leave little, if any, room for place" (134).

I artiklen *How to Get from Space to Place in a Fairly Short Stretch of Time: Phenomenological Prolegomena* ekspliciterer Casey (1997) forholdet mellem rum og sted sådan, "once it is assumed (after Newton and Kant) that space is absolute and infinite as well as empty and a priori in status, places become the mere apportioning of space, its compartmentalizations." (14) Stedet hensyngner som slet og ret lokalitet, reduceret til en skæbneløs position uden vitalitet. Hensat i glemsel af Leibniz, som endda går så vidt som til at erstatte ordet *place* med *site* og derved

udskriver stedet både som betydningsbærende enhed og som mulighedsbetingelse for eksistensen.

## Det tilkastede sted

Ifølge Heidegger har fænomenerne to mulige fremtrædelsesformer. Enten kan et fænomen være uafdækket eller også kan det være tilkastet. Når et fænomen er uafdækket så er det hverken kendt eller ukendt, mens et tilkastet fænomen henleder opmærksomheden på, at fænomenet allerede har været afdækket, men siden er faldet tilbage i glemsel (Heidegger 2007, §7).

Den ovenstående skitserede idehistoriske ramme for forståelsen af stedet illustrerer forskydninger inde i stedbegrebet. Stedet har bevæget sig fra at være afdækket til at falde tilbage i tildækning. Fra at have vist-sig-selv så er dette visende-sig-selv faldet tilbage og blevet skjult igen. Stedet viste sig selv i antikken som uløseligt forbundet med eksistens, men blev siden tilkastet. Dette endeligt da Leibniz udskrev stedet som betydningsbærende enhed og erstattede det med *site*.

Denne forskydnings strukturelle dimension genfinder Casey (1998) i Kants erkendelsesteori, hvor det traditionelle forhold mellem fænomenerne og det perciperende subjekt bliver omskrevet. Tidligere rettede erkendelsen sig efter fænomenerne, nu retter fænomenerne sig efter erkendelsens form. Casey forklarer forholdet sådan, at "space is no longer situated in the physical world but in the subjectivity of the human mind that formally shapes this world[..] as a direct reflection of this transcendental turn, any residual sense that place is importantly distinct from space will have vanished." (136) Et argument Curry gengiver, når han skriver, at "space is not something that is 'out there', but rather [...] believed to exist as a result of a sort of mental structuring of the world." (Curry, 2002: 507-508)

Herved indfinder den heideggerske tilkastning af stedet sig på to niveauer. På det *første* niveau bliver stedet overset i konkurrencen med modernismens opstigende stjerne, det absolutte og uendelige rum. På det *andet* niveau bliver stedet fortrængt fra det menneskelige erkendelsesapparat. Således forsvinder ikke kun stedet ud af

verden, men også ud af det menneskelige erkendeapparat. Tilkastningen af stedet fasttømmer rummets monolitiske position på begge niveauer. Stedperspektivernes heterogenitet falder ud og viger til fordel for et homogent plateau af stringent ensretning. Stedets fortrængning udsletter multiperspektivet og reducerer blikkets kompleksitet.

Hvis rumbetragtninger og stedperspektiver skal eksisterer parallelt, så er det nødvendigt at udvikle den samlede anskuelseskompleksitet. Dette perspektiv bør, følgende Casey (1997), udvikles fra og i dialogisk gensidighed, hvor et perspektiv er definerende for det andet og omvendt i en samlet fremadrettet bevægelse indlejret i og betinget af et skæbnefællesskab, hvor den gensidige illumination spejlende indsætter genstand og refleksion afdækkende overfor hinanden.

Casey belyser dette forhold ud fra en beskrivelse af stedet som dekonstruktion af tid-rum dyaden. Stedet er ikke underlagt eller udløber af tid-rum dyaden. Relationen mellem bør vendes om. Stedet samler tid og rum. Casey skriver, at "*space and time come together in place. Indeed, they arise from the experience of place itself.*" (36) Dette i og med at tid og rum altid træder frem som en begivenhed (event) "in a particular place" (37) Herved konstituerer stedet et plateau, hvor tid og rum kan træde meningsfyldt frem. Casey afrunder afsnittet om tid og rum således, "the two dimensions remain, first and last, dimensions of place, and they are experienced and expressed *in place by the event of place.*" (38) Følgende Casey træder stedet herved ud af tid-rum dyadens skygge. Hierarkiet bliver vendt om og indsætter stedet som bestemmende udgangspunkt for tid og rum. Dette som en slags stedets kopernikanske vending. Før konstituerede tid og rum grundlaget, nu udgør stedet afsæt og grundlag for tid og rum. Stedet bliver, følgende Casey, forankringspunktet for tid og rum. Et forhold der kan formuleres metaforisk ved at stedet bliver hjem for tid og rum.

Efter omvendingen i hierarkierne mellem tid, rum og sted indfinder stedet sig som selvstændig ontologisk kategori. Her er hovedvægten centreret om menneskets væren i verden (Curry 2002). I et sammensat blik bliver stedet sammentænkt i et

spændingsfelt mellem et ydre instrumentaliserende blik på indretningen af omgivelserne, hvor stedet konstitueres som lokalitet (Location), og et indre og oplevelsesbetinget blik, der er styret af, hvordan subjektet (Sense of place) oplever verden, herunder både den individuelle og det kollektive (Locale) væren i verden. Et stedsbestemmelseskema, der løber sammen hos Cresswell gennem Agnew fra Relph, sådan som det er blevet beskrevet i indledningen.

## Sted og væren

Stedet som ontologisk kategori åbner for fornyede læsninger af relationen mellem sted og væren. Særligt træder kontrasten mellem det rurale og urbane som sted for væren frem spejlet gennem forestillinger om at være hjemmehørende.

I artiklen *Making a Scene and Dwelling in Place: Exhaustion at the edges of modes of Place-Making* skitserer Bruce Janz en tilnærmelsesvis ontologisk undersøgelse af stedet fra (2008) "two modes of place-making, one which we might refer to as "dwelling," that is, the memory and desire of imagination and the other which will be the "scene," that is, the exchange and interplay of image." (§ 06) Umiddelbart springer termen *place-making* i øjnene som kategori for et fremadrettet betingelsesgrundlag for væren.

Janz skitserer *place-making*-begrebet ud fra og gennem den binære modstilling mellem "dwelling" og "scene" som han udspænder og indsætter i et generaliseret billede af det rurale og det urbane.

Udgangspunktet for "dwelling"-begrebet hidrører, ifølge Janz, der her følger Heidegger, fra det rurale i modsætning til "scenen", som er baseret på det urbaniserede sted med dets hastige vekslen mellem ikke kun forestillinger om stedet, men også stedet selv. Dette betyder imidlertid ikke, at der ikke kan forefindes "dwelling" i det urbane og "scene" i det rurale, men at den overliggende dikotomi for stedforestillinger er forbundet med den binære distinktion mellem rural/urban. Og her er den grundlæggende antagelse, at det rurale udgår fra en anden forståelse af, hvordan et sted er og bør være end det urbane sted.

Janz' anvendelse af begrebet "dwelling" er hentet fra Heidegger. Begrebet fokuserer på den intrikate sammenhæng mellem bygning og beboelse (dwelling). Heidegger understreger i indledningen til sit essay *Building Dwelling Thinking* (Heidegger 1971), at etableringen og forståelsen "dwelling"-begrebet ikke handler om, hvordan bygninger er, men om hvordan bygninger kan og bliver ført tilbage til væren. Heidegger formulerer det sådan, "it traces building back into that domain to which everything that *is* belongs." (Heidegger 1971:145)

I introduktionen til *Sted* (2010) læser Anne-Marie Mai og Dan Ringgaard Heideggers udlægning af bygningsværket som "et menneskeligt indgreb, der skaber stedet som et forbindelsesled mellem mennesket og dets væren." (12) Herved indtræder bygningen som pladsgivende konstruktion for mennesket. Bebyggelsen konstituerer herigennem en dobbelt funktion, "der "stifter" stedet, og som samtidig skaber et frirum." (12) Bygningen konstituerer derigennem mulighedsbetingelsen for stedet i og med at bygningen indsætter stedet som en dobbelt bevægelse, der på en gang samler og åbner sig. "Et sted *er* ikke bare; et sted er noget, der *finder* sted." (12)

Og "dwelling"-begrebet forsøger at beskrive værens forbindelse med fysiske konstruktioner og bygninger til beboelse. Herved afsætter bygningen og "dwelling"-aktiviteten en særegen tankekonstruktion, et bestemt blik eller en måde at tænke væren på.

Heidegger krystalliserer "dwelling"-aktiviteten fra bygninger i et forsøg på at skabe en selvstændig værenskategori, der er forbundet med hjem, beboelse eller det slet og ret lokale. Forklaret anderledes, "dwelling" er knyttet til stedet som manifestation af konkrete muligheder i modsætning til en instrumentel indramning og afskæring af muligheder. Herved udstikker "dwelling"-begrebet åbninger i modsætning til lukninger. Heidegger forklarer, at "dwelling" forudsætter, at mennesket bebor bygningen. Det er altså ikke alle slags beboelsesbygninger, der giver mulighed for "dwelling". "Dwelling" er derfor ikke et mekanisk begreb, som indrammer beboelsen ligegyldigt, hvor den finder sted. I stedet skitserer Heidegger "dwelling" som et selvstændigt værensbegreb, der udgår fra menneskets *forhold* til de bygninger, det

bebor. På den måde indeholder "dwelling"-begrebet menneskelig aktivitet i modsætning til det passive ophold, som standser ved konstateringen af at bo eller bebo som en tilfældighed.

Heideggers undersøgelse af og afdækning af "dwelling"-begrebet begynder etymologisk. Her bliver begrebet afdækket og sammensat ud fra semantiske forskydninger mellem tysk, oldengelsk, oldsaksisk og gotisk. Sproget er, ifølge Heidegger, et sted, som mennesket bebor (dwells) eller som han forklarer, når han skriver, at sproget selv siger det "so beautifully: it is the *Gewohnte*." (Heidegger, 1971:148).

Relationen mellem bygning og beboelse er, følgende Heidegger, indskrevet i konnotationerne *at være og forblive på stedet*. Heidegger skelner mellem "dwelling" som konditionale, den eksistens mennesket er underlagt, i modsætning til "dwelling", forstået som et træk eller aspekt ved mennesket.

"Dwelling" udgør ikke et hverken/eller, men et både/og i og med at det på en gang er et konditionale og et træk ved mennesket. "Dwelling" er et konditionale da det gælder alle mennesker, og et træk ved mennesket, når det finder sit udtryk gennem det fortolkende forhold, som mennesket altid allerede finder sig selv i.

Heidegger nærmer sig en udtømmende beskrivelse af "dwelling"-begrebets indhold, når han forklarer, hvorfor mennesket bygger. "We do not dwell because we have built, but we build and have built because we dwell, that is because we are *dwellers*." (148) Skitseringen demonstrerer et reciprok forhold mellem aktiviteterne at bygge og bebo. Herved inkorporerer Heidegger to modsatrettede bevægelser i sin analyse af "dwelling"-begrebet. Det ene søger mod at blive på stedet som tilbagetrukket væren i det hjemlige, mens den anden fokuserer på byggeaktiviteten af hjemmet, beboelsen og bygningen. Herved synes der at være indlejret et dobbelt og modsatrettet momentum i "dwelling"-begrebet. En nærmest passiv eller dvalerlignende bevægelse kontrasteret af en skabende impuls, der indsætter rammerne for den første bevægelse. Heidegger kommer ikke nærmere ind på, hvordan den gensidige afhængighed mellem momenterne i "dwelling"-begrebet skal

anskues. I stedet skriver Heidegger, "to dwell, to be set at peace, means to remain at peace within the free sphere that safeguards each thing in nature. *The fundamental character of dwelling is this sparing and preserving.*" (149) Herved udbygger Heidegger den dobbelte bevægelse, der er indlejret i "dwelling"-begrebet. Den ene side betoner bevægelserne at spare og bevare, mens den anden side understreger skabelsen - at bygge og finde og være hjemme. I kontrast til Heideggers "dwelling"-begreb opstiller Janz "scene"-begrebet, særligt sådan som det kommer til udtryk i det urbane.

### Det rurale og urbane sted

"Scene"-begrebet er som Janz gør opmærksom på vanskeligt at definere. Han belyser det i et reflekteret krydsfelt af referencer fra det litterære, sociologiske og billedkunstneriske. Den litterære indvirkning på "scene"-begrebet udgår fra den tidlige modernismes forfattere eksponeret gennem Baudelaire, Prost og Wilde, mens de sociologiske perspektiver udløber fra Simmel ([1901-1908], 1998) og henviser herigennem til kollektive handlinger uden derved at sidestille "scene"-begrebet med sammenstimlinger af mennesker i større grupper, selvom spatial proksimitet synes at udgøre en understrøm i "scene"-begrebet. Samtidig er "scene"-begrebet visuelt og derigennem forbundet med kunstmaleriet. Scener er, som Janz skriver, båret frem af indramninger. "They bear the narrative traces and visual logic that have come down through landscape painting. There are internal frames for scenes – ways of telling who's in and who's out, and more importantly, what space is bounded for territorialization and reterritorialization to occur." (Janz 2008:§14)

Den underliggende begrebslige udveksling mellem det rurale landskabsmaleri og den urbane scene indfanges af den strukturelle indramning, der samtidigt står tilbage som et bærende element. "Scene"-begrebet er alligevel mere end sin spatiale indramningsstruktur. Og for at beskrive dette indhold henter Janz inspiration fra Alan Blums (2003) scene-grammatik, der betragter scenen som et socialt fænomen. Blums definition refererer Janz summarisk, "the scene is regular (there is meaningful

recurrence), extensive (it is both apart from and part of the city), mortal (that is, temporally limited), collective (having a sense of solidarity), theatrical (engaging in social ceremony), transgressive (always in danger of exposure to "polite" society) and prone to spectacle without being reducible to it." (Janz 2008:§17)

Blums scene-grammatik fusionerer Janz i sin strukturelle indramningsfunktionalitet. Herved bliver de efemere kollektive skabelser, hvis indhold både er overskridende og ekspressiv, irammesat.

"Scene"-begrebet adskiller sig afgørende fra "dwelling"-begrebet i Janz place-making optik. Den sceniske dimension af "place-making"-begrebet er uløseligt forbundet med det kollektive, det forbigående, fænomenet *at forestille sig* eller *billedet* i bred betydning, og hvor *byen* udgør indholdet i bag-mellem- og forgrunde. Scenen er, som Janz præciserer, essentielt den urbane måde at skabe steder på. Den skal ikke betragtes som et levn fra romantikkens forhold til naturen eller transcendens. I modsætning hertil er scenen altid skabt og konstituerer derigennem "vital places both from a sense of shared purpose, identity, or interest among its members, but also from a sense of difference that this engenders with what exists outside its boundaries." (§18) "Scene"-begrebet synes således at være spundet ind i en indholdsflerhed, der betoner ikke kun den ydre indramningsfunktionalitet, men også et indre anliggende, der betoner et socialt samlende og passerende meningsindhold i byrummet, som løseligt afgrænser deltagerne fra ikke-deltagere. Dette ikke kun i relation til de visuelle rødder af "scene"-begrebet, men også i forhold til nedbrydning og opbygning af nye områder for scenens udfoldelse som "place-making". Her lader Janz sig inspirere af Deleuze og Guattaris *Tusind Plateauer* (2005), hvor stedet sammenkobles med dyrs bevægelser styret af auditive udtryk. Herved bliver "scene"-begrebet forbundet til en praksis, der har mere tilfælles med musikken end den traditionelle visuelle organiseringsform. "Scene"-begrebets visuelle udtryk sammenkobles derigennem med et auditivt repertoire.

Bevægelserne i "scene"-begrebet løber herudover sammen med skiftende sociale interaktionssteder, som forandrer sig "because they are not defined in advance by a

set of rules, but rather rules emerge through the collective and individual actions by those engaged in the scene itself.” (Janz 2008:§20) ”Scene”-begrebet træder forbundet frem ikke kun betegnet af og beslægtet med det forbigående, men også knyttet til den partikulære situations emergente egenskaber.

”Scene”- og ”dwelling”-begreberne konstituerer ikke, som man ellers kunne foranlediges til at tro, to modi af ”place-making”-begrebet. De skal derimod læses som konfronterende kontraster. De øger både modstand mod og forsøger at underminere hinanden. Janz forklarer med Heidegger, at scenen ikke ville blive ”read as the playful creation of place, much less as deterritorializing and reterritorializing but, rather as the exertion of abstract will and reason over reality. He (Heidegger) would, in fact, see the scene as always having a memory of dwelling within it, since human existence can never become totally instrumental.” (§22) Hierarkiet mellem fænomenerne ville af Heidegger, sådan som Janz betragter det, blive vægtet til fordel for ”dwelling”, mens scenen ville blive forsøgt udstødt som et fordærvet sted. Hos Heidegger indtager det rurale en oprindelig og sand position som det urbane eksisterer i en aftagende skygge af.

Det forholder sig omvendt hos Janz. Her modsætter scenen sig den indlejrede nostalgi i ”dwelling”-begrebet. ”Dwelling” tilhører en glemt tidsalder, hvis hovedtræk og mål var at udviske forskelle i stedet for at producere dem.

På den vis repræsenterer stedet gennem ”scene”-begrebet et dynamisk, progressivt, politisk og kritisk indhold, mens ”dwelling”-begrebet henviser til indlejring og aflejring af det statiske, reaktionære, apolitiske og ukritiske. ”Scene”-begrebet destillerer ikke ligesom ”dwelling”-begrebet stedet i dikotomier mellem det autentiske og uautentiske, men derimod som et sammenløb af heterogene former med varieret tilgang i bevægelse og interaktion med de omgivende sociale steder. På trods heraf, skriver Janz, ”the mutually resistant nature of these two modes of place-making (or perhaps more accurately, the sense that each serves as the limit, failure, corruption or exhaustion of the other), it is noteworthy that the scene and the dwelling are often inscribed onto each other.” (§24) Brudfladerne mellem det rurale ”dwelling”-

begreb og det urbane "scene"-begreb gestalter ikke gensidig og fuldstændig eksklusion, men henter spor fra hinanden. Og i den forstand kan de eksistere ved siden af hinanden, selvom distinktionerne mellem dem ikke er stabile.

Overordnet trækker de på og er bestemt af forskellige bærende elementer. "Dwelling"-begrebet udgår fra hukommelse eller erindring, mens "scene"-begrebet udgår fra fantasi eller forestillingsevnen. Herved kan man opstille distinktioner mellem begreberne, der eksponerer enten en vertikal eller en horisontal logik. Hvor de kausale forbindelsespunkter, som erindringen eller hukommelsen i "dwelling"-begrebet er bygget op af, er uløseligt forbundet med en vertikal og temporal logik, mens fantasiens springende associationer i "scene"-begrebet bevæger sig horisontalt eller måske ligefrem rhizomatisk og udtrykker herigennem spatial logik.

Afslutningsvis skitserer Janz i sin analyse af "dwelling"- og "scene"-begrebet to former for fejlslagne forsøg på at skabe scene eller dwelling. Følgende Janz beskriver Marc Augés (1995) begreb om supermodernitetens *ikke-sted* den fejlslagne scene, når det forgange ikke bliver integreret i det nye. Mens den fejlslagne "dwelling" optræder i Relphs (2008) begreb om *stedsløshed*, når mennesket mister fornemmelsen for sted. Herved står stederne "dwelling" og scene ikke kun antitetisk overfor hinanden. De har også fået to skygger, der hver især beretter som deres respektive forfald eller sammenbrud.

Janz konkretiserer "dwelling"- og "scene"-begrebet, samt deres skyggesider med *The Mall* (Benjamin 2007) eller det, der på dansk bliver kaldt indkøbscenteret. Indkøbscenteret indeholder ikke alene "dwelling" og "scene", men også deres skyggesider, ikke-stedet og stedløsheden. Dette i særdeleshed, når indkøbscenteret bliver betragtet ud fra forskellige aldersgruppers perspektiv. Janz forklarer i et længere citat indkøbscenteret, "as a place of commercial activity, the mall stands as the antithesis of dwelling for those whose imagination begins with the rural. It is placelessness (stedsløshed), in Relph's sense, the loss (and in some cases, the mockery) of dwelling. The mall can also be a scene, however, to those who want it to be one; those who do not bear the cultural memory of the rural. For some, it lacks

dwelling, the opposite of fantasy; for others, the mall is the site of a scene, which at worst, can slide into commodification. The scenic nature always has the potential to become a non-place (ikke-sted), where signifiers become empty and where boredom sets in." (§32) "Place-making" eksisterer således ikke kun i spændingsfeltet mellem "dwelling" og "scene", men også i deres respektive skyggesider af *stedsløshed* og *ikke-sted*.

Stedets generelt dobbelte status signalerer en dybtliggende udfordring for digitale steder, da de, ifølge Janz, ikke kun bliver repræsenteret, hvilket er forbundet med scenen, men også erfaret, hvilket er forbundet med dwelling. Disse to positioner bør forenes, så de indeholder træk fra hinanden. Således kan Janz sidestille scenen med stedet-som-repræsenteret og "dwelling" med stedet-som-erfaret. Og følgende den normative ambition, så bør digitale steder (stedet-som-repræsenteret) give mulighed for "dwelling" (stedet-som-erfaret). Denne distinktion er ledsaget af en inkluderende *både/og* dikotomi, hvor "dwelling" læses som indlejret i en lokal erindring, mens "scenen" forstås som skiftende krav på stedet. Janz afslutter sin artikel med at fastslå at skabelse kræver både "engagement with scenes and the inhabitation of dwelling." (§35)

Janz præsenterede distinktion mellem "dwelling"- og "scene"-begreberne kan også læses indenfor rammerne af de opstillede stedbestemmelsesniveauer. Her udgør "dwelling"-begrebet en fusion mellem "location"-niveauet, hvor bygningen føres sammen med "Place"-niveauet, konditionalet for stedet, gennem det *at stå i forhold til* bygningen. Heroverfor vil "scene"-begrebet i større omfang være konstitueret af en fusion mellem "Location"- og "Locale"-niveauerne, særligt de gensidige relationer mellem sted og socialitet.

Kontrasterne mellem "dwelling"- og "scene"-begrebet udgår fra deres inderside, hvor de afsøger to forskellige tilstande eller erfaringer, hvilket på hver sin måde forbinder sig med "Sense of Place"-niveauet. "Dwelling"-begrebet betoner den individuelle stræben tilbage mod en stabil væren, mens "scene"-begrebet beskriver den fremadorienterede kollektive overskridelse, der er indlejret i og har forandringen

som sit endemål og væsen. Tilsammen beskriver de to begreber spændingen ikke kun mellem det rurale og urbane, men også mellem fire modi af stedet, som individet kan gå ind og ud af.

Overfor denne horisontale kontrastering eksisterer stedet som vertikal konfiguration af individet, hvor steder temporalt indlejres i individet som erindringsspor, der sammenflettet udgør trådende til den flygtige totalitet, der kan kaldes selvet.

## Huset og selvet

Gaston Bachelard forener i *The Poetics of Space* (1994) på flere måder Janz opdeling af stedet i "dwelling"- og "scene"-begreberne i huset. Udgangspunkt for Bachelards steds poetik er det han kalder det poetiske billedes ontologi.

I indledningen til *The Poetics of Space* udvinder John R. Stilgoe Bachelards gennemløbende spørgsmål: "If the house is the first universe for its young children, the first cosmos, how does its space shape all subsequent knowledge of other space, of any larger cosmos." (viii)

Herved skitseres huset som konditionale for alle senere steder. Huset konstituerer det første sted, herunder også hvordan huset er blevet oplevet. Udfordringen for Bachelard er, hvordan det kommer til udtryk, at dette første eller oprindelige sted former alle senere stedforståelser- og oplevelser. Selv skriver Bachelard i introduktionen, hvordan huset danner afsæt for hans rum- eller stedpoetik, og at denne er indlejret i hans analyse af det poetiske billede.

Ifølge Bachelard er det poetiske billede ikke drevet frem af en indre impuls sådan som man ellers kunne foranlediges til at tro. Det poetiske billede, "is not an echo of the past. On the contrary: though the brilliance of an image, the distant past resounds with echoes, and it is hard to know at what depth these echoes will reverberate and die away." (xvi)

Herved inkorporerer det poetiske billede det nye og det forgangne. Dette billede udgør en selvstændig enhed underlagt sine egne regler. Og disse indrammer og strukturerer billedes ontologi.

Det poetiske billede er forbundet med Janz' "scene"-begreb. Begge er de indskrevet i indramningens flygtighed, hvis hendøende spor eller vibrationer er vanskelige at følge. Det poetiske billede befinder sig ligesom "scene"-begrebet i modsætning til den traditionelle vertikale kausalitet, hvor forbindelsespunkterne sikkert henviser til og bestemmer hinanden. Det poetiske billede er modsat. Og som det fremgår af citatet ovenfor, så er det båret frem af auditive sansninger, særligt ekkoet og reverberationen. Hvor ekkoet er bestemt af tidslig afstand mellem den originale lyd og det senere ekko, så er reverberationen tilbagekastet lyd oftest i små rum, hvor der nærmest ingen adskillelse findes mellem den originale lyd og det tilbagekastede lydspor. Om dette skriver Bachelard, "in this reverberation, the poetic image will have a sonority of being." (xvi)

Bachelard forbinder det poetiske billede med fantasien eller det han beskriver som forestillingsevns fænomenologi. Denne er vanskelig at anskueliggøre, da den som Bachelard forklarer, er styret af det øjeblikkelige og hastigt henfaldende. I den forstand opstår det poetiske billede øjeblikkeligt og henfalder i samme tempo. Det synkrone forhold mellem skabelse og forfald tvinger Bachelard nærmere en forklaring af, hvordan det poetiske billede som fænomen kan og bør begribes. "To specify exactly what a phenomenology of the image can be, to specify that the image comes *before* thought, we should have to say that poetry, rather than being a phenomenology of the mind, is a phenomenology of the soul." (xx) Det poetiske billedet befinder sig, i Bachelards optik, således før tanken og tilhører sjælen og ikke forstanden. Det væsentlige ved denne distinktion er ikke, hvor vidt man er enig eller uenig med Bachelard, men derimod at det poetiske billede tilhører et paradigme, der befinder sig før overvejelsen, omtanken eller refleksionen. Det poetiske billedes hastige og flygtige natur minder om Platons beskrivelse af den tredje drømmeagtige iagttagelsesposition fra *Timaeus*. Dette særlig tydeligt, når Bachelard skriver, "we

should then have to collect documentation on the subject of the *dreaming consciousness*." (xx).

Videre forbinder Bachelard det poetiske billede med subjektets forestillingsevne. Bachelard skriver, "through this creativeness the imagining consciousness proves to be, very simply but very purely, an origin." (xxiv) Herved indskriver Bachelard det poetiske billedes oprindelse i det enkelte subjekts forestillingsevne. Udsondringen af denne oprindelse er det overskyggende mål for Bachelard eller som han skriver, "in a study of the imagination, a phenomenology of the poetic imagination must concentrate on bringing out this quality of origin in various poetic images." (xxiv) Indenfor rammerne af denne afhandling er det Bachelards fokus på oprindelsen i det enkelte subjekt, der har interesse, mens skitseringen af forestillingens fænomenologi indtager en underordnet position. Dette forstået på den vis, at det poetiske billede nok har sin oprindelse i det enkelte subjekts forestillingsevne, men denne oprindelse udgår fra huset som det første sted, der som konstitutiv former sindet, og muligvis også det poetiske billede, som forestillingsevnen siden skaber. Bachelard indlejrer herved forbindelsespunkter mellem subjektets forestillingsevne, huset som første sted og det poetiske billede.

Huset indtager tre generelle positioner langs forbindelsespunkterne mellem subjektet, forestillingsevnen og det poetiske billede. Den *første* position er huset som det oprindelige og konkrete sted, der strukturerer udgangspunktet for alle senere steder. Huset træder herigennem frem som stedets konditionale. Den *anden* position er huset som sted for erindring, mens den *tredje* forbinder sprogets referencer til huset som sted og erfaringsplateau. Bachelard skriver, "indeed the images I want to examine are the quite simple images of *felicitous space*. In this orientation, these investigations would deserve to be called *topophilia*." (xxxv) Disse steder er forbundet med huset eller det, der kunne kaldes husets poetik. Dette i og med at, "the house is one of the greatest powers of integration for the thoughts, memories and dreams of mankind. The binding principle in this integration is the daydream." (6) Derved konstituerer det første hjem ikke kun legemliggørelsen af det hjemlige, men

også legemliggørelsen af vores drømme, da alle hjemmets kroge og hjørner tilhører, "a resting-place of dreams. And often the resting-place particularized the daydream." (15)

Husets intimitet konstituerer det partikulære subjekts sted- og forestillingsevne udtrykt gennem det poetiske billede. Bachelards overvejelser bliver udfordret af forandringer i de arkitektoniske bevægelser i forestillingen af hjemmet. Hjemmet har tidligere været forbundet med huset, men har siden bevæget sig ind i lejligheden, hvor husets vertikale strukturodeling i kælder, stue-, første- og andenetage efterfulgt af loft er vejet til fordel for horisontale udformninger, hvor de forskellige rum bliver "jammed into one floor" (27). Denne udvikling underminerer de fundamentale principper for distinktion og klassificering af intimitet. Her adresserer Bachelard det arkitektoniske design af huset som sted og indvirkning på ikke alene intimitet, men også fantasi, dagdrømmeri og tænkning. Den horisontale intimitet i lejligheden modstilles den vertikale intimitet i huset, hvor subjektet har adgang til at fortabe sig i kælderen, på loftet, i et glemt hjørne eller en overset krog. Ikke nok med at den vertikale intimitet forsvinder i det urbane hjem, så mangler det videre "cosmicity. For here, where houses are no longer set in the natural surroundings, the relationship between house and space becomes an artificial one." (27) Her bevæger Bachelard sig ud af husets indre opbygning og organisering og fokuserer på, hvad den stedlige relation til nabohusene og omgivelserne som helhed betyder for stedet. Denne sondring er beslægtet med Heideggers "dwelling"-begreb gennem betoning af det oprindelige pladsgivende sted. Alligevel anskueliggør Bachelards distinktioner et andet afsæt i og med, at han er interesseret i relationen mellem huset som første sted og de effekter dette har på subjektet, særligt hvordan huset som sted danner udgangspunkt for det poetiske billede. Det er ikke oppositionen mellem det rurale hus og det urbane hjem, der er hovedaksen hos Bachelard. Han er først og fremmest optaget af dynamikken inde i huset eller rettere mellem huset og subjektet og den gensidige produktion af enten horisontal eller vertikal intimitet som oprindelsessted til det poetiske billede. Dette understreger Bachelard, når han skriver, at "all great,

simple images reveal a psychic state. The house, even more than the landscape, is a "psychic state," and even when reproduced as it appears from the outside, it bespeaks intimacy." (72)

Hvor Janz overordnet set fokuserede på spændingen mellem den rurale "dwelling" og den urbane "scene" gennem et blik, der demaskerer spændingen og den gensidige udveksling af indhold langs en horisontale akse mellem land og by, så er interessen hos Bachelard samlet om brudfladerne og udvekslingsstrømmene inde i den horisontale akse spatialitet. Derfor kan man hos Bachelard genfinde træk fra både "dwelling" og "scenen" i huset.

Bachelards fokus på huset som første og oprindelige sted fungerer som allerede antydning som konditionale for alle senere sted-relationer. Forankringen i husets stedlige intimitet som både oprindelsespunkt og skabelsesbetingelse skaber en vertikal akse mellem fortid, nutid og fremtid. Et spændingsfelt, hvori de temporale brudflader produktivt er forbundet i udvekslingspunkter man kunne kalde vertikal spatialitet. Her krydser huset som sted ind og ud af stedbestemmelsesniveauerne "Location", "Sense of place" og "Place" i og med at huset både er lokalitet, et faktisk sted i verden, forbundet med subjektets erfaringsdannelse og som konditionale, der indsætter sig selv i subjektet, som afgørende og betydningsbærende enhed for alle senere meningstilskrivninger og afkodninger af steder.

## Kropsbevægelse og stedet

Bachelards læsning af huset som udgangspunkt for alle senere stedserfaringer indfanger formative gennemstrømningspunkter, men undersøger ikke i tilstrækkelig grad, hvordan levede bevægelser *inde i* og *omkring* huset kan samles, begribes og kategoriseres spatialt. Dette forsøger David Seamon i *The Human Experience of Space and Place* (1980), hvor kropsbevægelserne gennem hverdagsrummet træder frem som brydningspunkt mellem det automatiske og bevidste.

Seamon læser kropsbevægelserne i hverdagsrummet fra en Merleau-Ponty inspireret fænomenologi. Følgende beskriver Seamon derfor kropsbevægelserne

som, "any spatial displacement of the body or bodily part initiated by the person himself. Walking to the mailbox, driving home, going from house to garage, reaching for scissors in a drawer – all these behaviours are examples of movement." (148) Disse kropsbevægelser flugter, følgende Seamon, Merleau-Pontys beskrivelse af krops-subjektet. Seamon forklarer, "body-subject is the *inherent capacity of the body to direct behaviors of the person intelligently, and thus function as a special kind of subject which expresses itself in a preconscious way usually described by such words as 'automatic', 'habitual', 'involuntary' and 'mechanical'.*" (155) De "automatiske" kropsbevægelser i hverdagsrummet træder først frem for bevidstheden, når der indtræffer et brud eller en fejl. Her "vækkes" det kognitive stratum og bliver bevidst ikke kun om sig selv, men også om intentionen med den igangværende handling. Seamon skriver, at bevidstheden, "comes into play only when body-subject makes a wrong movement, as when, for example, the dialer *becomes aware* that he is dialing the wrong number or when the driver *realizes* that he is making the wrong turn." (156) Fejlbevægelser i hverdagsrummet tiltrækker bevidsthedens opmærksomhed og henleder fokus på krops-subjektets intention. Spørgsmålet om, hvilken handling krops-subjektet var i gang med bliver med det samme udløst. Skulle det finde en saks i en skuffe, eller sad det i bilen på vej til tandlægen? Det er først med fejlen eller bruddet, at selvbevidstheden træder frem og kaster lys over handlingens intention. Hvem kender ikke det at finde sig selv foran køleskabet og spørge, hvad var det nu jeg skulle? For så at indse, at man slet ikke skulle finde noget i køleskabet, men i stedet havde brug for en ske fra køkkenskuffen. Seamon anvender bruddet som korrektiv i hverdagens "automatiske" kropsbevægelser og som udgangspunkt for sin beskrivelse af, det han kalder krop- og stedskoreografi.

Seamon læser tillærte bevægelser og deres repetition som et udtryk for, hvordan fortidens etablerede vaner bliver aktualiseret i fremtiden. Disse vaner udgør en stabiliserende faktor i krops-subjektet i og med, at de befrier intellektet og skaber mulighed for at udvide horisonten. Vaner der "sættes" sammen i serier af adfærd og

som siden "automatisk" bevæger krops-subjektet omkring, samler Seamon i betegnelsen kropsballet.

Seamon forklarer, "such behavior is what I call *body-ballet – a set of integrated behaviors which sustain a particular task or aim*, for instance, washing dishes, plowing, house building, potting, or hunting." (157) Ikke kun indenfor og omkring huset etablerer og udfører krops-subjektet "automatiske" bevægelser over tid og gennem rum. Krops-subjektets adfærdsmønstre og vaner bliver ofte oplevet som "rytmer" (Lefebvre 2004) og "flow" (Csikszentmihalyi 1996) i forbindelse med en aktivitet. Og disse kan, følgende Seamon, til- såvel som indpasses i en variation af situationer. Seamon skriver, "once having mastered the basic operations of an activity, body-subject can vary its behaviors creatively to meet quickly the particular requirement at hand." (Seamon 1980:158)

Kropsballetens afgrænsning i tid og rum er beslægtet med det, Seamon kalder tid-rum-rutiner. Disse forløber over længere tid end kropsballetten. Seamon forklarer, "*a time-space routine is a set of habitual bodily behaviors which extends through a considerable portion of time.*" (158) Følgende Seamon er store dele af hverdagen organiseret omkring tid-rum-rutiner. En tid-rum-rutine kan, som Seamon illustrerer, være sammensat af flere forløb. Eksempelvis forklarer Seamon, hvordan en af hans informanter beskriver, hvordan alle hans dage på nær søndage følger samme mønster. Han står op klokken 7:30, reder sengen, går på toilettet, er ude af huset klokken 8.00, går hen på sin favoritcafé, bestiller samme mad som dagen i forvejen, læser New York Times indtil klokken 9.00, hvor han går hen på kontoret.

Herudfra forklarer Seamon, hvordan enkelte kropsballetter såsom at rede sengen, gå på toilettet og forlade huset bliver sammenflettet i den længere handlingskæde – en tid-rum-rutine. Disse rutiner dukker først op i bevidstheden, hvis et eller andet element mangler og indsætter et brud i bevægelserne. Hvis der ikke er mere tandpasta, avisen er udsolgt, eller yndlingspladsen på cafeen er optaget.

Seamons grundlæggende argument er, at kropsballetterne og tid-rum-rutinerne ofte fusionerer og skaber en sted-ballet gennem krops-subjektets forbindelse med stedet.

Seamon forklarer det sådan, "the place-ballet is a fusion of many time-space routines and body-ballets in terms of place....It generates a strong sense of place because of its continual and regular human activity." (159)

Herved etablerer Seamon tre niveauer, det *første* beskriver korte fragmentariske "automatiseringer" af krops-subjektet (kropsballetten), det *andet* beskriver komplekse forløb (tid-rum-rutiner), mens det *tredje* (stedballetten) udgår fra en fusion af kropsballetten, tid-rum-rutinerne gennem krops-subjektets forbindelse med stedet.

Stedet bliver, hos Seamon, konstitueret gennem daglige stedspecifikke gentagelser, der omfatter alle handlinger lige fra at rede sengen om morgen til interaktioner med kioskejeren, når man køber avisen eller samtaler med tjeneren, når man bestiller morgenmad/kaffe på sin yndlingscafé. I den forstand konstitueres stedballetten af tre forskellige lag. Det *første* består af daglige handlingsgentagelser, der indbefatter håndtering af objekter, det *andet* konstitueres af interaktioner mellem mennesker, hvor forskellige krops-subjekters tid-rum-rutiner krydser hinanden. Når det ene krops-subjekts tid-rum-rutine krydser det andet krops-subjekts lignende rutiner og konsekvensen er interaktioner, så bliver tid-rum-rutinerne forankret ikke kun i hinanden men også i og til det sted, hvor de regelmæssigt foregår. Det *tredje* niveau indtræder, når tid-rum-rutinerne udgør stedballetter, der fungerer som en totalitet af "automatiserede" gentagelser, som forbinder sengeredningen med interaktioner på caféen. Seamon forklarer, hvordan stedballetten "joins people, time and place in an organic whole and portrays place as a distinct and authentic entity in its own right." (163)

Samlet set udgør Seamons beskrivelse af stedballetten et kompleks, hvor flere lokaliteter bliver flettet sammen af uafhængige "automatiske" kropsrytmer, der udfolder sig temporalt, og hvor kortvarig "stress" eller "irritation" opstår, hvis handlingskæderne utilsigtet bliver brudt. Hos Seamon udgør krydsningslinjerne i hverdagens gentagelser mellem "automatiserede" krops-subjekter konditionalet for stedet. Et konditionale, der i modsætning til flere af de tidligere gennemgåede

stedsbestemmelser er afhængig af sociale interaktioner ("Locale"-niveauet). Seamons bestemmelse af stedballetten henter sin styrke fra lokale gentagelser og interaktioner mellem "automatiserede" kroppe, der hver især udgør et konstitutiv ikke kun for det andet krops-subjekt, men også for forbindelsen til stedet. Dette ikke kun som meningsskabende handlingsgentagelser i form af interaktioner, men også som formation af en enhed, der forbinder sig til og samtidig udgår fra stedet.

### Det tredje sted

I supplerende kontrast til Seamons betoning af det "automatiserede" krops-subjekt, befinder Edward Sojas Henri Lefebvre inspirerede læsninger af stedet sig. Her bliver stedet løftet fri af kroppen, hvis det overhovedet er muligt, og betonet gennem refleksionstriader, der forsøger at integrere og overskride underliggende modstillede dualiteter. Denne proces skal ikke læses i traditionel Hegeliansk forstand, hvor to teser brydes og finder sammen i en syntese. Soja beskriver ud fra Lefebvres *The Production of Space* (1991) stedet, som resultat af en dialektisk triade mellem 1) "Spatial Practice (*espace perçu*, perceived space) 2) Representations of Space (*espace conçu*, conceived space) 3) Spaces of Representation (*espace vécu*, lived space)." (Soja 1996:65) Denne triade er kompliceret af to årsager. Den første er, at hvert lag i triaden udgør en selvstændig dialektik, og denne definerer Soja med Lefebvre, som "a practical relationship, as part of an interaction between 'subjects' and their space and surroundings." (Lefebvre 1991:18) Citatet skal forstås i bredeste forstand. Den anden årsag er, at triaden læser sig ekspanderende ind i Relph, Agnew, Cresswell og denne ph.d.-afhandlings opdeling af bestemmelsesniveauerne for det meningsfulde sted.

På det første niveau i Sojas Lefebvre inspirerede triade er den spatiale praksis (spatial practice) defineret som en temporal instans, der dialektisk bevæger sig mellem produktion/reproduktion af lokaliteter, og disse som bestemmelser for sociale formationer. I den forstand knytter den sociale praksis an til Agnews "Location"- og "Locale"-bestemmelsesniveau for det meningsfulde sted.

Soja sammenfatter klargørende Lefebvres skitsering således, "Spatial practice, as the process of producing the material form of social spatiality, is thus presented as both medium and outcome of human activity, behavior, and experience....This materialized, socially produced, empirical space is described as *perceived* space, directly sensible and open, within limits, to accurate measurement and description." (66) Dette på en gang materielle og sociale niveau karakteriserer Soja "Firstspace". Og dialektikken i "firstspace" bevæger sig mellem registrering af stedet og stedet som socialt virkefelt. Et målbart område, der kan observeres, karakteriseres, begribes og beskrives, og hvor sammenhænge mellem fysisk udformning og sociale interaktioner kan klargøres, samt hvordan lokale forandringer virker formativt tilbage på lokaliteten.

Følgende "Firstspace" må der nødvendigvis komme et "Secondspace". Og dette "Secondspace" demonstrerer, ifølge Soja, et epistemologisk magtstratum, som er bestemmelser for, hvordan lokaliteter skal designes. "Secondspace" vedrører magten over tegn, symboler og indretning i rummet. Dette gælder alle spatiale designs lige fra vejkruds til stormagasiner. Dialektikken i "Secondspace" oscillerer mellem forestillet og oplevet spatialitet. Og på den vis tilhører niveauet, "*representations of space* [som] define a "conceptualized space, the space of scientist, planners, urbanist, technocratic subdividers ... all of whom identity what is lived and what is perceived with what is conceived. This *conceived* space is also tied to the relations of production and, especially, to the order or design that they impose." (66-67)

Sojas "Secondspace" adresserer og tilføjer et epistemologisk modi til Agnews "Locale"-bestemmelsesniveau for det meningsfulde sted, som forsøger at indramme visionens skabende magt over virkeligheden, og hvordan dialektikken mellem forestillet og levet spatialitet udvirker *former*, der er skabt af og virker tilbage på virkeligheden.

Sojas "Thirdspace" konstitueres fra Lefebvres "*Spaces of representation*", hvor dialektikken svinger mellem de to foregående bestemmelser (first- og secondspace) i afdækningen af en tredje position, der forsøger at indramme "indersiderne" af

"firstspaces" sociale dimension og "secondspace" kodning og afkodning af symboler og tegn.

Thirdspace forsøger, følgende Soja, at understrege, "the partial unknowability, the mystery and secretiveness, the non-verbal subliminality, of spaces of representation... Here then is space as directly *lived*, with all its intractability intact, a space that stretches across the images and symbols that accompany it, the space of "inhabitants" and "users."" (67) "Thirdspace" indskrives sig i og udvider Agnews "Sense of place"-bestemmelsesniveau ved at basere niveauet på en dialektik mellem "Location" og "Locale"-bestemmelsesniveauerne. "Thirdspace" betoner før alt andet det levede rum herunder også referencer til emergente kvaliteter.

Soja opsummerer Lefebvres tre sidestillede spatialiteter (First, Second, and Thirdspace), sådan som det også fremgår af de kursiverede ord fra de ovenstående citater, "perceived, conceived, and lived – with no one inherently privileged *a priori*." (68) Samlet set indrammer ordene "perceived", det opfattede (Firstspace), "conceived", det begrebsliggjorte (Secondspace) og "lived" det levede (Thirdspace) tre dimensioner, der flugter og ekspanderer Agnews tredelte bestemmelse for det meningsfulde sted, mens dialektikken mellem niveauerne som selvstændig bevægelse kan betragtes som et konditionale for det meningsfulde sted. I den forstand træder dialektikken frem som selvstændig funktion mellem de tre stedsbestemmelsesniveauer. Det fjerde stedsbestemmelsesniveau (Place) overskrider lokalitet, socialitet, og erfaring af stedet ved at flette niveauerne sammen i gensidig bestemmende interaktion, som skaber et stratum, der indfanger, håndterer og beskriver stedets kompleksitet.

## Stedsepistemologier

Disse tre stedsniveauer er forbundet med og indskrevet i epistemologier, som deres formation samtidig er et resultat. Soja forklarer, at "firstspace" eller det *opfattedes* epistemologi hidrører fra modernismens analytiske begrebsliggørelse af rummet. Det udgår fra empiriske målbare konfigurationer, som "tend to privilege objectivity and

materiality, and to aim toward a formal science of space....Spatiality thus takes on the qualities of a substantial text to be carefully read, digested, and understood in all its details. As an empirical text, Firstspace is conventionally read at two different levels, one which concentrates on the accurate description of surface appearances (an indigenous mode of spatial analysis), and the other which searches for spatial explanation in primarily exogenous social, psychological, and biophysical processes.”

(75) “Firstspace”’s epistemologiske platform konstitueres, som det er beskrevet ovenfor, gennem dialektik forstået som selvstændig betingelse.

Sojas “firstspace” kan forbindes til videnssystematik. Særligt lader det til, at “firstspace” oscillerer dialektisk mellem ekspliciteret (faktuel) og processuel (situativ) viden (Scharmer 2001, Bateson 2005, Qvortrup 2005). Hvor ekspliciteret viden beskriver viden om omverden, mens den processuelle viden tager højde for situationen, hvori viden anvendes og skabes. Parallellen mellem Sojas beskrivelse af “firstspace” og videnssystematikken kan udvides til også at indbefatte Agnews stedbestemmelsesniveauer “Location” og “Locale”. Disse flugter ligesom Sojas “firstspace” vidensformerne ekspliciteret (faktuel) og processuel (situativ) viden.

“Secondspace” eller det begrebsliggjortes ideelle udtryk er “made up of projections into the empirical world from conceived or imagined geographies” (Soja 1996:79). Herved bestemmes “secondspace” som omdrejningspunktet, hvor den forestillede geografi fungerer som en “tanketing”.

Soja forklarer dynamikken mellem “tanketingen” og virkeligheden sådan, “secondspace the imagined geography tends to become the “real” geography, with the image or representation coming to define and order the reality.” (79) “Secondspace” vender dynamikken i “firstspace” på hovedet i og med at “tanketingen” bliver bestemmende for realiteten i stedet for, at realiteten bliver bestemmende for “tanketingen”. “Tanketingen” bliver pejlemærket for forestillingen om geografien, den bliver udgangspunktet for arkitektens eller byplanlæggerens tegning af geografien.

Denne beskrivelse er først fuldkommen, når de indre dialektiske spændinger i steds kategorierne bliver medregnet. I "firstspace" udgår bestemmelsen fra det opfattede (empiriske), mens bestemmelsen i "secondspace" sætter af fra begrebsliggørelsen af det opfattede, som læser sig selv producerende tilbage på virkeligheden.

"Secondspace" epistemologi indskrives sig derigennem i det postmoderne, sådan som Baudrillard eksponerer den i *Simulations* (1983), hvor begrebsliggørelsen af det opfattede udspringer fra et vakuum af allerede fortolkede forhold i form af reproducerede billeder af virkeligheden. Sådan eksemplificeret, at reproduktioner af kunstige krokodiller i Disneyland ikke er reproduktioner virkelighedens krokodiller, men udgår fra "billeder" af andre reproducerede kunstige krokodiller, og at disse "billeder" danner grundlag for reproduktionen af Disneylands kunstige krokodiller. En proces hvor virkeligheden fortaber sig i en fortolkende "dialog" mellem "billeder" af reproduktioner. Baudrillard forklarer reproduktionens afhængighed af reproduktionen sådan, "the very definition of the real becomes: *that of which it is possible to give an equivalent reproduction....* At the limit of this process of reproductibility, the real is not only what can be reproduced, but *that which is always already reproduced. The hyperreal.*" (146) Dette reproduktionsmønster forekommer tæt beslægtet med Sojas "secondspace", hvor de allerede fortolkede og fortolkende "tanketing" projiceres formgivende tilbage på virkeligheden og etablerer nye udgangspunkter for videre begrebsliggørelse (tanketing), der igen vendes mod den allerede reproducerede virkelighed.

Herefter følger "thirdspace". Og dette er et vanskeligt niveau. "Thirdspace" tilhører det levedes epistemologi. Denne karakteriserer Soja løseligt som "the sympathetic deconstruction and heuristic reconstitution of the Firstspace-Secondspace duality ... what I have called *thirthing-as-Othering.*" (Soja 1996:81)

Dialektikken i "thirdspace" oscillerer ikke mellem punkter eller positioner inde i begrebet. Derimod indsættes dialektikken som konstitutiv funktion i produktionen af begrebet "thirdspace", skabt af og fra resonanserne mellem "first"- og

"secondspace". Herved bliver "thirdspace" som selvstændig position dannet af en dialektik mellem to dialektikker, som hver især konstituerer spændingsfeltet i og mellem de begreber som bliver skabt.

Dette placerer "thirdspace" på et meget løst grundlag, som Soja forsøger at stabilisere gennem lignelser til Jorge Luis Borges novelle "Aleph". I Borges novelle beskriver Aleph et tid-rum-knudepunkt, hvor alle steder altid er til stede samtidigt. En forestilling som flugter Lefebvres beskrivelse af byen som "mulighedsmaskine".

Videre udvider Soja beskrivelsen af "thirdspace" ved at låne og omskrive titlen på Marcel Prosts romanværk. I stedet for at smagen fra madeleinekagen åbner et vindue, hvorigennem tabte og forsvundne øjeblikke kan genfindes, så iscenesætter madeleinekagens "magi", i Sojas optik, eftersøgningens tabte steder - *recherche des espaces perdus*. Gennem sammenligningen forsøger Soja at etablere et perspektiv, hvor "remembrance-rethinking-recovery of spaces lost ... or never sighted at all" (81), træder frem.

"Thirdspace" præsenterer herfor, følgende Soja, et skift fra epistemologi tilbage til eller frem imod ontologi. Særligt finder Soja Lefebvres ontologiske triade mellem spatialitet, historicitet og socialitet inspirerende. En triade Ihde ville beskrive som postfænomenologi. Hos Soja beskriver Lefebvres triade en ontologi som rebalanceringshandling, der "induces a radical skepticism toward all established epistemologies, all the traditional ways of confidently obtaining knowledge of the world." (81) En position hvis kritiske afstandstagen fra krisen i den postmoderne diskurs, der fra yderpunkterne mellem "anything goes" eklektisme og hyperrelativisme overser alle "the new ontological issues being raised." (81) Sådant en ontologisk restrukturering skal, ifølge Soja, genplacere "knowledge formation first around the long-submerged and subordinated spatiality of existential being and becoming, and then in the spatialization of historicity and sociality in theory-formation, empirical analysis, critical inquiry, and social practice" (82) Citatet åbner for at parallelisere "thirdspace" med vidensformen "emergens", det der dukker op i spændingsfeltet mellem baggrunden (historiciteten), mellemgrunden (socialiteten)

og forgrunden (væren) forstået som en samlet spatialitet. Et perspektiv der ved hjælp af citatets skjulte reference til Heideggers eksistentialt værens-spatialitet forsøger at balancere postfænomenologiens ontologi med poststrukturalismens dekonstruktion for derigennem at skabe åbninger og lukninger i ontologien, som på en og samme tid kan tage højde for historiens bagudrettede blik såvel som socialitetens fremadrettede skabelse.

## Afrunding

### Stedet anskueliggjort

Svaret på det grundlæggende spørgsmål om, hvad et sted er, lader sig som gennemgangen har illustreret, ikke entydigt forklare. Det *første* vanskelighed ved stedet ud går fra netværket af heterogene erfaringer. Alle mennesker anvender ordet sted med skiftende semantiske betydninger, der bevæger sig fra den umiddelbare leksikale betydningsreference til et kompliceret sammenløb af kontekstbestemte meningsproduktioner.

Lefebvre beskriver det sådan, "everyone knows, what is meant when we speak of a 'room' in an apartment, the 'corner' of the street, a 'marketplace', a shopping or a cultural 'centre', a public 'place', and so on." (Lefebvre 1991:16)

Alligevel udgør disse lokaliteter kun første beskrivelser af stedet. Den første og umiddelbare erfaring af stedet sådan som Tuan allerede har gjort opmærksom på (Tuan 1991). Samtidig indskrives denne umiddelbare erfaring af stedet sig i hvad Bachelard har betegnet den naive erfaring. Den slags erfaringer, som ikke kun Bachelard, men også Husserl advarer os imod. Hvor Bachelard med *nej's* filosofi udvikler en åben filosofi, der tager afstand fra den umiddelbare naive erfaring, så peger Husserl på, at alle antagelser, der er holdt op med at stille spørgsmål automatisk kalder på videre undersøgelse. En position Heidegger senere overtager, når han placerer spørgsmålet om væren som central tematik for sin fænomenologi.

Og stedet er ligesom væren som sproglig forekomst betydningsbærende for et fænomen, der synligt skjuler sig for øjnene af os. Herfra udgår vanskelighederne ved at beskrive, begrebsliggøre og forstå stedet.

For at kaste lys over fænomenet sted har det været nødvendigt **først** at operationalisere analysen af stedet ved hjælp af Relph, Cresswell og Agnews niveauinddelte bestemmelse for det meningsfulde sted og **dernæst** at undersøge den historiske og filosofiske udvikling af stedforståelser fra Platon og Aristoteles til Soja og Lefebvre. Disse to operationaliseringer er selvom de er blevet beskrevet som selvstændige og uafhængige forløb flettet uløseligt ind i hinanden. Stedet er, som beskrevet i foregående afsnit, altid allerede indlejret i en epistemologi som enten bliver skabt af eller skaber stedet.

Alligevel konstituerer Relph, Cresswell og Agnews formaliserede niveauinddeling for det meningsfulde sted et instruktivt afsæt for analysen af, hvad et sted er. Niveauinddelingen kan kort opsummeres som sammensat af "Location", det geografiske sted, "Locale", området for sociale relationer, og "Sense of place", der forsøger at indfange subjektets emotionelle forbindelser til stedet. Inddelingen er, selvom den ved første øjekast virker tilfredsstillende, langt fra uden problemer. Det *første* problem er, som allerede beskrevet, fraværet af et niveau, som indbefatter og kvalificerer de øvrige niveauer. Et niveau som kan afdække de grundlæggende betingelser for, at et sted overhovedet kan forekomme. Derfor var det oplagt at tilføje sådan et fjerde og konditionelt niveau. Dette niveau valgte jeg at kalde "Place". Det *andet* problem er, at stedbestemmelser sjældent udelukkende begrænser sig til et og kun et niveau. De krydser ofte steddefinitionerne i de inddelte niveauer. I den forstand virker Relph, Cresswell og Agnews niveauinddelinger mere som et pejlemærke for, hvordan et givent blik på en stedopfattelse er vægtet end som en udtømmende definition af, hvad et sted er. Det *tredje* problem er, at hver enkel niveauinddeling har vist sig at indeholde definitionsvanskeligheder. Dette er i særdeleshed tydeligt for "Locale"-niveauet, der, som jeg påpegede i indledningen, er problematisk. "Locale"-niveauet indeholder, hvis man følger Cresswell, et materielt

såvel som et immaterielt modi. Cresswell knyttede fiktive rum/steder til "Locale"-bestemmelsen. Herved åbnede han uden at være klar over det for fiktioners temporalitet og kom derved indirekte til at pege på et tredje modi, som vedrører de *potentielle* forløb fiktioner som virkeligheden er underlagt. De forløb som er kendetegnet ved *ikke* at blive realiseret i den *aktuelle* fiktion. De potentielle forløb kan metaforisk beskrives som fiktioners såvel som virkelighedens "skygger". De indfinder sig overalt uden at træde bestemmende frem. Det tredje modis potentielle men ikke realiserede forløb valgte jeg på trods af termens kompleksitet at kalde virtuelle.

Disse virtuelle forløb er betinget af et dobbeltblik. *Et blik* der udlæser de faktiske forløb og *et andet blik* som afkoder de potentielle forløb. Samtidig er intellektet i stand til at reflektere over dobbeltblikket, mens det udfolder sig. Samlet set indeholder det tredje modi (virtuelle) af "Locale"-bestemmelsen 1) de faktiske forløb, 2) de potentielle forløb og 3) refleksionen over de faktiske såvel som de potentielle forløb. Denne triade er beslægtet med Sojas beskrivelse af stedet ud fra Lefebvres stedkategoriseringer, hvor "firstspace" udtrykker en dialektik mellem perception (opfattelse) og det faktiske sted, mens "secondspace" beskriver en dialektik, hvor "tanketing" (begrebsliggørelse) bliver læst tilbage på virkeligheden og sidst "thirdspace" (levet) som en dialektik mellem "firstspace" og "secondspace". Tilsammen udgør de et sted, hvor alle steder altid er til stede.

Sojas "firstspace" minder om Agnews "Location"-niveau. Dette niveau indsætter Soja i videnssystematikken som ekspliciteret viden. "Secondspace" er tæt beslægtet med Agnews komplekse "Locale"-bestemmelse, som læst ud fra videnssystematikken, udtrykker processuel eller situativ viden, mens "thirdspace" balancerer mellem "Sense of place" og "Place"-niveauerne som en beskrivelse, der samler det lokalt emergente med det globalt kollektive.

Herudover paralleliserer Soja stedbestedernes vidensniveauer med epistemologier. Her er "firstspace" forbundet med modernitetens epistemologi, hvor viden om virkeligheden er hensat i et mulighedsfelt af objektive

gengivelsesmuligheder, mens "secondspace" er indskrevet i postmodernitetens epistemologi, som anskuer virkeligheden som altid allerede reproduceret. En reproduktion der vel at mærke består af et uigennemtrængeligt væv sammensat af uafklarede virkelighedsformers afgrænsninger til hinanden. En dynamik der medtænker intellektets løbende fortolkninger og meningstilskrivninger og deres betydninger for reproduktion af det allerede reproducerede. "Thirdspace" peger, følgende Sojas læsning af Lefebvres på et niveau, som inkorporerer og består af en dialektik mellem "first-" og "secondspace".

Soja forsøger gennem analogien til Borges novelle "Aleph" at skitsere en stedbestedelse, der på den ene side kan samle fortid, nutid og fremtid og derigennem samle alle steder i sig. "Thirdspace" fungerer på den vis som et konditionale for stedet.

Soja forsøger med "thirdspace" at skabe en bevægelse fordi postmodernismen mod en ontologi, der læser væren sammensat af en triade bestående af historicitet, socialitet og spatialitet. Og her konstituerer ontologien et samlingspunkt, hvor viden og spatialitet ligesom hos Platon og Aristoteles atter forbindes med og knyttes til eksistensen. Eksistens og sted samler med andre ord den levede væren under hensynstagen til for-, nu-, og fremtid og socialitet. Særligt væsentligt er det at understrege, at Sojas "thirdspace" er karakteriseret ved at være "levet". (Se figur 4)

	Stedbestedelsesniveauer	Videnssystematik	Epistemologier
Firstspace (opfattet)	Lokalitet - Geografisk	Ekspliteret	Objektivitet/målbarhed (Modernitet)
Secondspace (begrebsliggørelse)	Locale - Social	Processuel	Produktion/reproduktion (Postmodernitet)
Thirdspace (levet)	Sense of place – Oplevelse Place - Konditionale	Emergens/ Transcendens	Spatialitet/eksistens (Ontologi)

Figur 4. Stedbestedelsesniveauerne sammenstillet med videnssystematik og relaterede epistemologier.

## Kapitel 2

### *Dasein* – et fænomenologiske subjekt?

Heideggers topologi vil i denne ph.d.-afhandling blive adresseret ud fra hans omskrivning eller rettere redefinering af den traditionelle forståelse af subjektet. I Heideggers fænomenologi bliver subjektet ikke kun erstattet, men gennemgribende gentænkt. Gentænkningen betegner Heidegger *Dasein* (tilstedeværen). Indeholdt i *Dasein* udgår afgørende elementer i Heideggers fænomenologi, hvilket gør det nødvendigt først at klargøre, hvordan *Dasein* skal forstås.

I *Væren og Tid* (2007) udlægger Heidegger konditionerne for *Dasein*. I indledningen til § 12 skriver Heidegger, at "tilstedeværen (*Dasein*) er værende, som i sin væren forholder sig forstående til denne væren. Dermed er," ifølge Heidegger, "eksistensens formale begreb angivet. Tilstedeværen eksisterer." (§12)

*Dasein* ikke alene eksisterer, det eksisterer også *i* verden. Denne eksistens er ikke objektiveret i passiv forstand, sådan at *Dasein* er reduceret til et objekt blandt andre objekter. *Daseins* eksistens er adskilt fra passive objekters eksistens i og med, at *Dasein* indeholder et aktivt forhold, og dette er relationen til sin væren.

Herved placerer Heideggers bestemmelse af *Dasein* sig på afgørende vis som kontrast til den subjekt-objekt orienterede tradition fra Descartes, Kant og Husserl.

*Dasein* er ikke som nævnt ovenfor et objekt på linje med andre objekter i verden. Samtidig er *Dasein* heller ikke et subjekt sådan som det bliver forstået i den traditionelle subjekt-objekt tradition, hvor subjekt og objekt står skarpt adskilt overfor hinanden. Derimod er *Dasein* kendetegnet ved sin forholden sig til sin egen væren parallelt med, at *Dasein* er betinget af den aprioriske kondition, som er væren-i-verden. *Dasein* befinder sig herved ikke i et objektiverende forhold til verden, men som en væren, der er kendetegnet ved allerede at være *inde i* verden.

I *Place and Experience* (Malpas 1999) forklarer Malpas, at Heideggers distinktioner indsætter en afgørende forskel mellem eksempelvis *Dasein* og en kurv fuld af æblers

eksistens. Inden for det traditionelle subjekt-objekt baserede refleksionsparadigme ville der ikke være forskel på *Dasein* og æblernes eksistens. Begge ville eksistere objektivt, og begge ville blive forstået som værende indeholdt i den fysiske verden i og med, at de optager en plads/et sted eller udfylder et fysisk rum. I dette refleksionsparadigme synes den objektive eksistens alene at hvile på eller være forbundet med stedet eller rummet gennem objekternes fysiske udstrækning. *Dasein* er som sagt ikke et objekt på linje med andre objekter og eksisterer derfor anderledes end en kurv fuld af æbler. Den traditionelle objektforståelse er utilstrækkelig og uanvendelig for *Daseins* vedkommende, da den borttænker eller overser det bestemmende element ved *Dasein*, nemlig at *Dasein* står i relation til sin *væren i-verden* (første bindestreg bevidst udeladt).

### Væren-i-verden

Hvordan skal dette væren-*i*-verden forstås? Heidegger stiller spørgsmålet i reduceret form, når han direkte spørger, "hvad vil *i-væren* sige?" (§12)

Svaret anskueliggør ud fra *Daseins* forskellighed fra verdens øvrige objekter, at væren nødvendigvis må foreligge på to adskilte måder. Heidegger skriver, "med denne term (*i-væren*) benævnes værensarten af et værende, som er »i« et andet, ligesom vandet er »i« glasset, klæderne »i« skabet. Med »i« referer vi til det værensforhold, som to i rummet udstrakte værender har til hinanden i relation til deres stedplacering inden for dette rum. [...] Disse værender, hvis »i«-hinanden kan bestemmes således, har som »inden for« verden forekommende ting alle den samme værensart, nemlig forhåndenværen. [Og disse] er ontologiske karakterer, som vi kalder *kategoriale*, nemlig sådanne, der tilhører det værende af ikke-tilstedeværensmæssig (*ikke-Dasein*) værensart." (§12)

Citatet skitserer, at væren foreligger på to forskellige og hinanden adskilte måder. Den første værensforståelse angår *Dasein*, hvor "i-væren refererer [...] til en værensforfatning for tilstedeværen (*Dasein*) og er et *eksistentiale*." (§12), mens den anden adresserer det forhold man indenfor det traditionelle subjekt-objekt

orienterede refleksionsparadigme forstår som objekter udenfor eller overfor et subjekt.

Distinktionen mellem det traditionelle subjekt-objekt orienterede refleksionsparadigmes objekter (*kategoriale*) og Heideggers bestemmelse af *Dasein* (*eksistentiale*) beror således på *Daseins* ontologiske forfatning. *Dasein* er som sagt ikke kun kendetegnet ved sin forholden sig til sin væren, men også betinget af allerede at være eller eksistere *i* verden. Heidegger under- og udbygger sin forståelse af væren-i-verden gennem en semantisk analyse af *Daseins* væren.

Sproget indeholder, følgende Heidegger, implicitte antagelser og når disse først er blevet iagttaget, så røber og udstiller de afgørende distinktioner. Heidegger forklarer, "at være som en infinitiv af »jeg er«, dvs. forstået som eksistentiale, betyder at bo ved ..., at være fortrolig med ..., *i-væren er følgelig et formalt eksistentielt udtryk for tilstedeværens (Dasein) væren, der væsensmæssigt har forfatningen i-verden-væren.*" (§12) Herved mener Heidegger at have anskueliggjort, hvad han forstår ved sit indledende spørgsmål angående væren-i-verden, og hvordan det implicitte i-væren skal begribes.

Overordnet betragtet adskiller *Dasein* sig så, følgende Heidegger, fra alle øvrige objekter ved at eksistere anderledes eller på en anden måde. I modsætning til objekterne i det traditionelle subjekt-objekt orienterede refleksionsparadigme forholder *Dasein* sig til væren, samt at denne væren er karakteriseret ved det aprioriske ontologiske forhold - allerede at være tilstede *i* verden.

*Dasein* adskiller sig ikke kun som *objekt* fra det traditionelle subjekt-objekt orienterede refleksionsparadigme, men også som subjekt. Dette fordi det står i forhold til sin væren. Samlet set betyder dette, at *Dasein* ikke alene allerede er tilstede i verden, men også at *Dasein* gennem sit forhold til sin væren *ikke* kan stå i et stringent subjekt-objektforhold til verden. Verden er så at sige allerede en del af *Dasein* og *Dasein* er allerede en del af verden og derved er verden ikke adskilt fra *Dasein* på samme vis, som subjekterne er fra objekterne i det traditionelle subjekt-objekt orienterede refleksionsparadigme.

## Den danske oversættelse af *Dasein*

En hvilken som helst oversættelse af *Dasein*, hvis en sådan overhovedet bør forsøges foretaget, bør indfange de betydninger, der knytter sig til 'da' samtidigt med at disse bliver forbundet meningsfuldt med 'sein' i skabelsen af et samlet bestemmende udtryk. Den danske oversættelse af *Dasein*, som det allerede er fremgået, med tilstedeværen, peger på og indfanger tre grundlæggende og afgørende forhold ved Heideggers bestemmelse af *Dasein*.

Det *første*, der træder frem ved oversættelsen af 'da' med "tilstede" er et eksistentielt forhold. Et eller andet eksisterer, når det er 'tilstede'. Den danske oversættelse forbinder herved uløseligt 'da' i *Dasein* med eksistens. Det *andet* der kommer til syne ved oversættelsen af 'da' med 'tilstede' er, at et eller andet værende (sein) er 'nærværende'. Og når dette et eller andet værende er nærværende, så må det nødvendigvis stå i forhold til det, som et eller andet værende er nærværende overfor. Her bliver 'da' i *Dasein* forbundet med en relation til noget andet end sig selv. Herved kendetegnes et eller andet værende ved at stå i forhold til noget andet uden derved at udstikke linjerne eller skitsere et billede af et dualistisk forhold i streng kartesiansk forstand. *Sidst* synes oversættelse af 'da' med 'tilstede' at referere til eller hente mening fra stedet i og med, at et eller andet værende eksisterer på et sted.

Samlet set peger den danske oversættelse af 'da' i *Dasein* med anvendelsen af 'tilstede' på tre centrale forhold ved Heideggers bestemmelse af *Dasein*. Disse er stedet, eksistens og sidst det man inden for det traditionelle subjekt-objekt orienterede refleksionsparadigme ville karakterisere som et mentalt eller bevidsthedsorienteret forhold til noget andet. Det sidstnævnte forhold peger videre på to underliggende konditioner. Den *første* er det bevidsthedsorienterede, mens det *andet* understreger den grundlæggende værensbetngelse at stå i forhold til noget forskelligt eller for sig selv fremmed.

Disse forhold kan også udlæses af *Dasein*, hvis 'da' var oversat med 'her og der' (*Dort und Hin*). I så fald skulle *Dasein* oversættes til *Her-og-der-væren*. Altså et

dobbelt forhold, hvor *Daseins* væren på samme tid er ved og udenfor sig selv. Uden derved at destillere et adskilt intellekt intentionalt fra *Dasein*, sådan som det kommer til udtryk i Husserls bestemmelser af bevidsthed og intentionalt (Harman 2011, Gosvig Olesen 2006, Zahavi 2001).

### Stedet som værens grund

Disse præciseringer af *Dasein* antyder stedets forbindelse med *Dasein* som et eksistentielt vilkår. Sådan en anskuelse løfter stedet ud af Agnews "Location"-bestemmelse, hvor stedet betragtes i en snæver spatial og temporal logik bliver reduceret til slet og ret *objektiv* lokalitet. Samtidig undgår stedet også at blive forstået som en slet og ret *subjektiv* konstruktion, der kan sidestilles med Agnews "Sense of place"-bestemmelse. Stedet er hverken en emotionel eller en mental konstruktion sådan som det ville tage sig ud i det kantianske paradigme.

Inden for Heideggers fænomenologiske horisont forskyder forholdet mellem subjektivitet og sted sig til baggrunden. Stedet er ikke fundament for subjektivitet. Tværtimod. Stedet udgør den mulighed som subjektiviteten baserer sig på. Anskuelser af stedet med udgangspunkt i Heideggers bestemmelse af *Dasein* krydser herved distinktionskontinuummet i det kartesianske refleksionsparadigmets begrebspar objektiv-subjektiv og placerer sig som et grundlæggende omdrejningspunkt. Stedet står tilbage ikke kun som fundament, men i særdeleshed som et eksistentielt anliggende. Herved indskrives *Dasein* sig i den konditionale "Place"-bestemmelse for stedet.

Dette blik på stedet flugter Malpas, når han beskriver stedet som et område, hvor "the sort of being that is characteristically human has its ground." (Malpas 1999:33) Herved blander den heideggerske anskuelse sig inspirerende med den aristoteliske topologi og skaber om ikke en middelgrund så i hvert fald en betragtning af stedet som værens grund, hvor eksistensen har sin plads.

Stedet indgår herved som en overset betingelse ved *Daseins* eksistens, da stedet manifesterer et *der*, hvor *Daseins* eksistens kan findes og have sin væren. Dette

betyder ikke, at stedet kun kan læses gennem *Dasein*. Stedet befinder sig i verden. Og, skriver Malpas, "fundamental to the idea of place would seem to be the idea of an open and yet bounded realm within which the things of the world can appear and within which events can 'take-place'." (33) Malpas' anskuelse adresserer på en og samme tid Agnews "Location"- og "Sense of place"-bestemmelsesniveau, samt den tilføjede "Place"-bestemmelse.

Herudover betoner Malpas, at det enkelte sted er forbundet med og knyttet til andre steder. Tilsammen udgør forbundne steder et netværk. "Places are thus internally differentiated and interconnected in terms of the elements that appear within them, while they also interconnect with other places – thus places are juxtaposed and intersect with one another; places also contain places so that one can move outwards to a more encompassing locale." (33) Disse ansuelse bevæger sig ikke alene i grænselandet mellem Heideggers hermeneutiske og eksistentielle fænomenologi og det kartesianske refleksionsparadigme, men indskriver også læsningerne af stedet i Deleuze og Guattaris (2005) beskrivelse af rhizomet, hvor netværkets centrumløse forbindelser knytter alle steder sammen i en distribueret helhed uden afslutninger og begyndelser.

Malpas' bestemmelse af stedet som udgangspunkt for mennesket skildrer nok en stedanskuelse, som er baseret på Heideggers *Dasein*, samtidig med, hvad der kan synes selvmodsigende, en stedanskuelse, hvor stedet fremtræder adskilt fra *Dasein*. Dette betyder ikke, at Malpas herved skifter position fra den heideggerske fænomenologi til den kartesianske bipolar dualisme (subjektet på den ene side og objektet på den anden), men derimod blot, at Malpas forsøger at rette opmærksomheden mod inkonsistenser i Heideggers tænkning.

## Spatialitet og *Dasein*

Eksistensforskellen mellem *Dasein* og objekter medfører, at deres respektive spatialitet også er forskellig. Heidegger indsætter ikke kun et hierarki mellem

spatialitet og temporalitet, men indføjer også at spatialiteten er sekundær og efter temporaliteten. *Daseins* spatialitet er, følgende Heidegger, et derivat af tiden.

I *Væren og Tid* forklarer Heidegger forholdet mellem *Dasein*, spatialitet og temporalitet således, "tilstedeværens (*Daseins*) forfatning og dens måder at være på kun er ontologisk mulige på basis af tidsligheden, uanset hvorvidt dette værende forekommer »i tiden« eller ej. Men da må tilstedeværens specifikke rumlighed også grunde i tidsligheden." (Heidegger 2007, §70) Citatet afspejler, at tiden eller temporaliteten er placeret øverst i hierarkiet ligesom hos Kant, hvor tidsligheden også har forrang over rumligheden. Disse forhold læser Malpas sådan, "even the 'existential spatiality' that is proper to *Dasein* is held to be derivative in this way – so much so that, in *Being and Time*, Heidegger seems almost to reduce existential spatiality to a form of temporality." (Malpas 1999:42)

Samlet set er *Daseins* spatialitet ikke kun eksistential, den er også forankret i tidsligheden. Herefter er Heidegger nødt til at forklare, hvordan *Daseins* eksistentiale spatialitet er konstitueret. Og Heidegger hævder, at "tilstedeværen (*Dasein*) indtager – i bogstavelig forstand – rum. Den er på ingen måde blot forhånden i et stykke rum, som kropslegemet udfylder. Eksisterende er tilstedeværelsen på forhånd allerede rømmet ind i et spillerum. Tilstedeværelsen bestemmer hver især sit eget sted således, at den ud fra det rum, den er rømmet ind i, kommer tilbage mod »pladsen«, som den har lagt beslag på." (§70) Herved peger Heidegger på en intrikat relation mellem *Dasein* og spatialiteten, der er uløseligt forbundet med *Daseins* værensforfatning og beskaffenhed ved allerede at være i verden.

*Dasein* er som allerede beskrevet forskellig fra de øvrige objekter. Dette ikke kun fordi *Dasein* står i relation til sin væren, men fordi *Dasein* er 'åndelig' i modsætning til objekterne. Heidegger formulerer dette forhold således, "tilstedeværen (*Dasein*) kan tværtimod, fordi den er »åndelig«, og *kun derfor*, være rumlig på en måde, der er væsensmæssigt forbliver en umulighed for en udstrakt legemsting." (§70) I og med at *Dasein* eksisterer 'åndeligt', så er dens væren følgelig af en anden beskaffenhed end den, der gælder for udstrakte legemsting. Herved indskriver *Daseins* 'åndelighed' sig

som bestemmende eller determinerende faktor for dets forskel til de øvrige udstrakte legemsting og i forhold til *Daseins* forbindelse og relation til spatialiteten.

Malpas hæfter sig ved, at Heidegger skriver, at *Dasein* indtager rum. Dette forhold mener Malpas er ensbetydende med, at *Dasein* ikke kun træder ind i, men også konstituerer rum og følgende skaber steder. I Malpas læsning af Heidegger, så er *Dasein* som allerede antydnet ikke kun værensmæssig forskellig fra de øvrige udstrakte legemer eller objekter, *Daseins* værensbeskaffenhed er også stedskabende – uden og dette er væsentligt - at relationen mellem *Dasein* og stedet bliver idealistisk på samme vis som det er tilfældet med Kants konstruktivisme. *Daseins* stedskabende aktivitet er reciprok samtidig med, at *Dasein* er 'overlagt' eller 'overgivet' til stedet grundet *Daseins* eksistensbetingelse som allerede eksisterende væren-i-verden. Herved udhæver Heidegger et dybdegående træk ved *Daseins* eksistentiale spatialitet. Samtidig efterlader bestemmelsen et spørgsmål om, hvordan *Dasein* på en og samme tid kan skabe og være overgivet til spatialiteten uden derigennem at forfalde til solipsisme.

Malpas adresserer den truende solipsisme ved at understrege, at Heidegger ved at skelne mellem *Dasein* og de øvrige legemstings forskellige spatialitet artikulerer to forskellige og adskilte former for spatialitet. Den første vedrører objekterne, de udstrakte legemsting, mens den anden er forbundet med *Daseins* 'åndelige' beskaffenhed, som står i relation til sin væren. Sidstnævnte indskriver sig som bestemmende for *Daseins* spatialitet, og hvordan denne er afgørende forskellig fra den spatialitet, der hidrører udstrakte legemsting. Skelnen mellem *Daseins* eksistentiale spatialitet på den ene side og de kategoriale legemsting på den anden side medfører, at spatialiteten som et flertydigt fænomen indtager en plads, der er uafhængig af *Dasein*.

## Stedet som den samlende begivenhed for værens tilblivelse

Følgende Heideggers bestemmelse af *Dasein* og væren-i-verden indtræder spatialiteten som det uarticulerede 'der', hvor stedet eller væren finder sig selv. Heroverfor indskriver temporaliteten sig som kondition for det værende. Det værende bliver tidsligt 'til' på eller i et 'der' eller på et sted. Temporaliteten afstedkommer derved *Daseins* tilbliven, mens stedet træder frem som det område eller den lokalitet, hvor *Daseins* væren-i-verden bliver til. Herved fremstår stedet ikke kun horisontalt udstrakt, men også som vertikalt forbundet med et før, her og efter.

I denne optik er stedet frigjort fra at være ren lokalitet eller afsluttet tilbagetrukkethed, hvor omkransningen eller afskærmningen af stedet mod dets yderside sikrer dets identitet og bestemmelse. Når stedet bliver betragtet i krydsfeltet mellem horisontal udstrækning og vertikal tilbliven i tidsligheden, så bliver det frigjort fra objektiv forstening. Stedet vil på denne vis altid være forbundet med *Daseins* væren. Herved *indfanger Heidegger en stedforståelse, der gennem Daseins væren-i-verden krydser alle fire bestemmelsesniveauer for det meningsfulde sted, samtidig med at hovedvægten fæstner sig om konditionalerne for stedet. Og disse udgår fra Daseins værensmæssige beskaffenhed og væren-i-verden som grundlæggende eksistensbetingelse.*

I *Heidegger's Topology* (2008) udvider Malpas sin tidligere læsning af forbindelseslinjerne mellem Heideggers hermeneutiske og eksistentielle fænomenologi og stedet. Følgende Malpas bør Heideggers forståelse af væren ikke begribes "in some inderterminate or general sense" (Malpas 2008:13). Væren bør forstås konkret eller dennesidigt, sådan som citatet fra Gosvig Olesen (2006) beskrev det i denne ph.d.-afhandlings indledning. Og i den forstand er "presence [hos Heidegger] always a matter of a specific 'there.' Similary, disclosedness, whether as it appears in *Being and Time* or elsewhere, does not occur in some general or abstract fashion but always takes the form of a certain 'clearing' – '*Lichtung*' – it is indeed the establishing and opening up of a 'place.'" (13)

Stedet og væren er ikke kun tæt forbundet, de er også knyttet til det konkrete forefindende og ikke et abstrakt eller generelt sted. Væren ikke alene etablerer stedet, det åbner også stedet. Og denne åbning handler ikke kun om at stå eller finde sig selv på et konkret 'der' eller et sted, men om at begribe stedet som en situationel samlende begivenhed (*Ereignis*).

Malpas forklarer, at Heideggers væren og stedforståelse handler om og inkluderer, "a matter of the happening of presence, where presence is not some simple 'standing there' of the thing independently of all else, but is, indeed, a matter of coming into relatedness with things in their sameness and difference, in their unity and multiplicity." (15) Væren finder sig selv eller bliver til på stedet. Dette kan også beskrives sådan, at tilbliven er en begivenhed, der indfinder sig på et sted. Tilbliven som begivenhed er forbundet med og refererer til Heideggers beskrivelse af fremtrædelse og afdækning. Dette forhold udgør, følgende Malpas, epicenteret i Heideggers adressering af spørgsmålet om væren i *Væren og Tid*.

Herfor skal værens begivenhed heller ikke forstås som en abstraktion eller standardiseret hændelse fjernt fra det daglige liv. I stedet skal værens begivenhed eller tilbliven forstås, som det tidligere er blevet beskrevet, i sin *gennemsnitlige dagligdagshed*.

Malpas forklarer den samlende begivenhed (*Ereignis*) således, "the 'happening' that is at issue here is the 'happening' of the very things that we encounter in our concrete and immediate experience of the world."(15)

Opdelingen mellem *Dasein*, begivenhed og verden skal ikke begribes med de dualistiske distinktioner, som hidrører fra det traditionelle subjekt-objekt baserede refleksionsparadigme, og som sproget er dybt forankret i og forbundet med. Derimod er væsentligt at fastholde, at Heidegger er optaget af, hvad man kunne kalde tilbliven som situationel begivenhed mellem *Dasein* og stedet, hvor de begge træder frem som forbundet med hinanden. Malpas skriver, "what soon becomes evident is that this happening of presence (væren) or disclosedness is always the happening of a certain open realm (sted) in which, not only things, but we ourselves are disclosed

and come to presence – in which we are gathered together with the things around us.” (15) Citatet skal ikke læses som et udtryk for subjektivitet, men derimod som beskrivelse af en grundlæggende kondition *Dasein* ikke kan træde ud af eller undslippe. *Dasein* finder med andre ord sig selv som allerede indlejret i tilblivelsesbegivenheden. Dette kan aldrig være anderledes. *Dasein* er indskrevet i et begyndelsespunkt, som går forud for *Dasein*. Dette begyndelsespunkt lader sig ikke objektivere. *Dasein* kan med andre ord ikke undslippe eller træde ud af værens tilbliven i verden, da *Dasein* før alt andet allerede finder sig selv i verden.

### Det situerede selv

Malpas læsning af Heidegger udlægger *Dasein* som et situeret selv i og med at selvet som væren bliver til i den situationelle begivenhed, hvor selvet ikke kun erfarer verden men også sig selv. Og videre at denne tilbliven altid står i relation til det andet. Dette andet skal ikke forstås som en utydelig abstraktion, men som et konkret udtryk for stedet og det andet, de andre væsner eller mennesker.

Heideggers forståelse af det situerede selv indeholder to aspekter. Det *første* er betoningen det åbne og ubestemmelige, som er konstitueret af muligheder. Disse muligheder handler om en essentiel ”frihed”, samt muligheden for at skabe flere muligheder. Herved betoner ordet ’åbne’ i forbindelse med muligheder, at der kan og sikkert vil komme andre til syne. Det *andet* aspekt berører modsætningen til det ”åbne” og ubestemmelige, nemlig det lukkede og bestemmelige. Her skal det lukkede forstås som fravær af muligheder. Altså nok indeholder det ”åbne” muligheder, men ikke *alle* muligheder. Og de muligheder, der befinder sig udenfor det ”åbne”, er utilgængelige muligheder og derfor fraværende. Det ”åbne” tilbyder med andre ord ikke et uendeligt antal muligheder, mens det ”lukkede” udgør de muligheder, som ikke træder frem i begivenhedens åbenhed.

Anskuet temporalt kan dette udtrykkes på den vis, at de ”åbne” muligheder altid er åbne, fordi de peger mod fremtiden, mens de lukkede er bestemte, fordi de er indlejret i en allerede fastlagt fortid. Disse aspekter har, ifølge Malpas, ”an essentially

topological character [...] inasmuch as it is precisely a gathering, a 'happening of belonging,' in which elements are brought together within a larger domain or region in a way that also allows those elements to appear in their distinctive ways." (43)

Stedet bliver herved ikke alene konstitueret og betinget af temporale og spatiale gennemskæringer, men også af den samlende begivenheds åben- og lukkethed. Herved opstår der en dobbelt bevægelse, hvor stedet på en gang udgør en samlende situationel begivenhed, der erfares som en enhed, hvor temporalitet og spatialitet tillader og muliggør, at distinktioner kan træde frem og erfares, anskueliggøres og identificeres.

Dette udhævet af Heidegger som et "*augenblick*", hvor rummet etablerer sig som øjeblikkets helhed eller totalitet, der er sammensat af et krydsfelt, der hviler på temporaliteten som konstituent for, at erfaring af stedet kan træde frem som en helhed, der indfinder sig som et *øjeblik*, en samlende begivenhed af åbne og lukkede muligheder.

Følgende Vernant indeholder Heideggers "*augenblick*" en inkluderende *både/og* tænkning, som står i kontrast til filosofiens traditionelle krav om en ekskluderende *enten/eller* distinktion. En position Derridas forskelsfilosofi fra *Margins of Philosophy* (1982) kontrasterer ved at indskrive *différance* i mellemrummet mellem Vernants bestemmelser af det mytisk inkluderende *både/og* og filosofiens ekskluderende *enten/eller*. Dette i og med at Derrida betragter *différance* som et distinktionsfundament sammenbundet og skabt af temporalitet og spatialitet. Derrida skærper krydsningen af temporalitet og spatialitet i så vid udstrækning, at den heideggerske beskrivelse af *Daseins* tilbliven på stedet i en samlende begivenheds totalitet bliver genlæst som spor produceret af forskelle og det allerede passerede, der for altid undviger endelig bestemmelse.

Derridas filosofi fremhæver ikke kun nærværets fravær, men også dets umulighed, mens Heidegger med *Dasein* som forankringspunkt læser værens mulighed som tilbliven i en situationel og samlende begivenhed.

## Stedet som forskelsskabende omvej

Derrida åbner sit essay om *différance* fra *Margins of Philosophy* (1982) med at rette opmærksomheden mod ordet *difference*. Særligt er Derrida optaget af at udskifte "e'et" i *différence* med et kursiveret "a", hvorefter det siden staves *différance*. Når bogstaverne er blevet skiftet ud, kan han adressere, hvordan forskel uden den gængse for-forståelse af ordet kan og bør begribes. Udskiftningen af "e" med et "a" i *différance* åbner for at rekontekstualisere eller fremmedgøre af ordet samtidig med, at det omdannes til noget andet. Og dette andet er (*différance*), følgende Derrida, "literally neither a word or a concept." (3) Herved forstår Derrida *différance* som noget hinsides det begrebslige i traditionel kantiansk forstand.

Ikke nok med at *différance* ikke er et ord eller begreb, det *er* heller ikke i traditionel ontologisk forstand. Følgende konstitueres *différance* som noget ikke-værende. Dette gør det også vanskeligt at skrive om *différance* uden at adressere det ukorrekt. Derrida forklarer, "one can expose only that which at a certain moment can become *present*, manifest, that which can be shown, presented as something present, a being-present in its truth, in the truth of a present or the presence of the present. Now if *différance* is (kryds over 'is') (and I cross out the "is" (med kryds over)) what makes possible the presentation of the being-present, it is never presented as such. Or to anyone. Reserving itself, not exposing itself, in a regular fashion it exceeds the order of truth at a certain precise point, but without dissimulating itself as something, as a mysterious being, in the occult of the nonknowledge or as a hole with indeterminable borders."(5-6) *Différance* undviger herved værens manifesterede form ved ikke at kunne hverken præsenteres eller repræsenteres. Videre overskrider *différance* også sandhedens orden uden enten at nedsynke i det okkultes ikke-viden eller den ubestemmelige grænseløshed. *Différance* er med andre ord ikke noget, man kan udpege og sige: *der* er det.

Derrida skitserer negativt *différance* således, "already we have had to delineate *that différence is not*, does not exist, it is not present-being (*on*) in any form." (6) Herved præciserer Derrida den væsentlige distinktion, at *différance* ikke kan lignedes med

væren heller ikke i heideggersk forstand. Derridas *différance* indtræder således som noget anderledes, der hverken er et ord, et begreb eller væren i ontologisk forstand. Det presserende spørgsmål bliver følgelig, hvad er og hvordan skal *différance* så forstås?

Derrida adresserer spørgsmålet semantisk. Han nedbryder ordet *différance* og destillerer dets mening gennem to divergerende og alligevel sammenhængende betydninger af, hvordan forskel (*différet*) kan forstås. Siden analyserer han disse, hvorefter han indsætter dem som betydningsbærende elementer for, hvordan *différance* kan anskues.

Den *første* betydning af forskel (*différet*) handler om udsættelse, forhaling og omvej. Derrida skriver, at forskel, "is to temporize, to take recourse, consciously or unconsciously, in the temporal and temporizing mediation of a detour that suspends the accomplishment or fulfilment or 'desire' or 'will,' and equally effects this suspension in a mode that annuls or tempers its own effect. [...] this temporization is also temporalization and spacing, the becoming-time of space and the becoming-space of time." (8) Særligt tiltrækkende eller opsigtsvækkende i denne sammenhæng er Derridas fokus på tid og rum. Denne inklusion åbner for at læse Derridas *différance* som spændingen mellem udsættelse (temporale) og omvej (spatiale) som selvstændig forståelse af stedet. Stedet kan herfor anskues ikke alene inde for Derridas horisont, men også som en omvej *i* eller *inde i* den samlende begivenhedstotalitet Heidegger sidestiller med øjeblikket.

Derrida peger med den *første* betydning af forskel (*différet*) på den nødvendige udsættelse af afslutning som et træk, der udspænder og indsætter tidslig såvel som rumlig forskel mellem et tilfældigt begyndelses- og afslutningspunkt. Den *første* betydning af forskel indskriver sig herved som temporal mulighedsbetingelse for kortere eller længere sammensatte meningsproduktioner. Dette beskriver Derrida, måske overraskende, ud fra en begæroptik, der er lige dele inspireret af Freuds spekulative skrift *Jenseits des Lustprincip* (1923) og Jean-Paul Sartres analyse af bevidsthedens intentionalitet i *Being and Nothingness* (1953). En sammenstilling som

også Peter Kemp har blik for i *Det Ulykkelige Begær* (1966). Her analyserer og diskuterer Kemp forskellen mellem Freud og Sartres forståelse af begæret som intentionelt og transcendentalt fænomen.

Begæret er et transcendentalt fænomen i og med, at det konstituerer en dynamisk intentionel struktur frigjort et prædetermineret indhold (Juel Larsen 2012). Begæret er intentionelt ved dets rettedhed, mens dets generiske struktur er transcendentalt og ubundet. Kemp skriver, "Begæret ligger udenfor det, naturvidenskaben kan gøre rede for, fordi det "overskrider" den stoflige verden ved at søge mod en tilstand, der *endnu ikke er til*. Det "overskrider" både den menneskelige organisme som ting betragtet og den stoflige omverden. Det er derfor "ingen-ting." (Kemp 1966:19) Og dette "ingen-ting" er tæt forbundet med Sartres forståelse af "mennesket som et "intet" i "væren", som ingen-ting iblandt tingene." (20)

Samtidig er begæret en paradoksal konstruktion i og med, at det stræber efter sit eget ophør. Og dette ophør indfinder sig, når begæret bliver indfriet. Begæret bliver med Derridas ord annulleret. Samtidig er begærets eksistens eller manifestation ikke afhængig af at blive indfriet. Faktisk kræver begæret lige det modsatte. Det kræver udskydelse. Hvis begæret blev indløst samtidig med at det dukkede op, ville det aldrig nå at manifestere sig. Det ville fortabe sig i hverdagens autoteliske processer. Sagt anderledes: hvis begærets oplevelse af mangel blev indfriet med det samme, så ville der aldrig opstå en spænding, der søgte efter sin mangel. Begæret ville i den situation aldrig være i stand til at manifestere sig som begær. Begæret er med andre ord betinget af udsættelsen eller omvejen for at kunne findes og blive indfriet eller forløst. I denne sammenhæng er det vigtigt *ikke* at forfalde til en forfladiget lignelse af begæret med en seksuel kontekst.

Derridas *anden* betydning af forskel (*différet*) er nemmere at forstå. Her refererer forskel til fravær af overensstemmelse mellem to forhold eller til det ikke at være identisk med eller til at kunne adskille. Derrida skriver, "the other sense of *différet* is more common and identifiable one: to be not identical, to be other, discernible [...] an interval, a distance, *spacing*, must be produced between the elements other, and be

produced with a certain perseverance in repetition.” (8) Denne læsning af forskels semantiske indhold beskriver et aktivt og dynamisk interval (distance), hvilket Derrida refererer til som spatialitet i og med, at forskel skaber plads eller rum, hvor enkelte elementer kan træde frem adskilt fra andre. En sammenhængende forskelsløs masse ville, når forskel og distinktioner bliver indskrevet, fremhæve det ene frem for det andet, hvorved begge dele, indenfor Derridas forståelsesramme, kan træde frem. Forskellen ”foretrækker” ikke det ene frem for det andet, men udgør derimod mulighedsbetingelsen for gensidig skabelse. Fra et kontrafaktisk standpunkt ville det være umuligt meningsfyldt at indsætte eller applicere perception uden hensynstagen til forskelle. Hvis der ikke herskede forskelle, ville perceptionen ikke kunne adskille og indfange dele af virkeligheden, hvad enten de blev begrebet som singulære elementer eller som øjeblikkets totalitet (Heidegger). Herved synes Derridas anden betydning af forskel at udvirke et konditionale. *Différet* er mulighedsbetingelsen perceptionens mulighed.

Tilsammen udgør Derridas to betydninger af forskel, at *différance* er mulighedsbetingelsen for skabelse gennem udskudt afslutning. *Différance* indeholder både temporalitet og spatialitet eller som Derrida skriver, ”*différance* as temporization, *différance* as spacing.” (9)

### Det umulige øjeblik

*Différance*s temporale og spatiale dimension repræsenterer en konstruktiv og konstitutiv kausalitet og en separerende og adskillende proces. Den temporale dimension er ikke alene kondition for subjektivitet, men også udtryk for, at intet kan undgå tiden. Tiden udgør, ifølge Derrida, det altid allerede passerede. Intet kan fastholde tiden. Og derved kan intet være til stede i nu’et eller øjeblikket. Nu’et findes ikke eller rettere består af fortid, som Derrida beskriver det allerede passerede. Nu’et er altid allerede i fortiden. Dette fører Derrida frem til, at temporalitet kontinuert indsætter division mellem det nærværende og fraværende. Herved konstituerer temporalitet fortløbende fravær i det nærværende (nu’et som

allerede passeret). Denne vertikale tidslige proces af tab af nærvær og etablering af fravær modstilles af spatialitetens horisontale division, hvor forskel forskyder sig mellem nært og fjernt. I dette krydsfelt opstår det Derrida kalder spor.

Sporet er i *différance* relateret til fortiden, det allerede passerede, og relateret til fremtiden gennem begæret efter nærhed. Nærheden er umulig, da den fortløbende og altid etablerer sig som fravær – det allerede passerede. Derridas opfattelse af nærhedens umulighed indfinder sig i og med at *différance* skaber distinktioner mellem nutid og fortid (temporalt) og nær og fjern (spatialt).

Den temporale dimension i Derridas tænkning handler ikke kun om at betragte tiden vertikalt mellem fortid, nutid og fremtid, men i allerhøjste grad om at udvide tid ved at ekspandere den gennem retardering, mens den spatiale dimension drejer sig om at opsplitte rum. Dynamikken mellem på den ene side temporal suspension, forhaling og omvej og spatiale opsplittning, der skaber distance, på den anden side, konstituerer produktionen af forskelle.

Stedet læst i Derridas optik træder frem som kontrast til Heideggers *augenblick*, forstået som en samlende begivenheds totalitet. Indenfor rammerne af Derridas *différance* er stedet et tegn og et spor af det allerede passerede, en lokalitet, hvor tid og rum krydser hinanden objektivt og subjektivt. Stedet kan ikke ligesom hos Agnew nøjes med at være en lokalitet (Location), område for sociale interaktioner (Locale) eller "Sense of place", forbindelseslinjer mellem subjektets emotioner og stedet. Stedet kan med Derridas *différance* træde frem som noget andet og dette andet er en slags modpol til den gængse opfattelse af stedet. Stedet bliver løsrevet fra at være et fastforankret område. Nu er det genstand for omvej. Stedet bliver på en gang et spor i sig selv og et sted, hvor spor af det allerede passerede optræder, hvor den vertikale forskel mellem fortid og fremtid krydser den horisontale akse af forskel mellem nær og fjern. Og hvor begæret efter nærheden i fremtiden altid bliver opløst som spor og etableret som det allerede passerede. Stedet vil hos Derrida udgøre et konditionale, den konkrete manifestation hvorigennem *différance* kan vise sig.

Derridas *différance* kommer til syne i *Place and Experience* (1999) når Malpas skriver, "In place, and only in place, can we encounter the possibility of past and future, of nearness and distance, of temporality and of spatiality – only within the complex unity of place is any such encounter at all possible." (181) Her ser det ud til, at Malpas læser stedet parallelt med Derridas *différance*-filosofi. Men det er kun tilsyneladende. I citatet ovenfor fusionerer Malpas på en gang stedet forstået som heideggersk enhed med beslægtede komponenter fra Derridas *différance*-filosofi. Dette selvom Malpas ikke en eneste gang i *Place and Experience* refererer til Derrida.

Malpas forståelse af stedet synes da også udgjort af en paradoksal midterposition mellem Heidegger og Derrida. Paradoksal i og med at helhed ikke er kompatibel med Derridas *différance*. Malpas læser stedet *som enhed af forskel* og forsøger derved at fremsætte, hvad der kunne karakteriseres som en syntese af Derridas *différance* filosofi og Heideggers fænomenologi.

### **Temporaliteter og spatialiteter**

Derrida forsøger med sin *différance*-filosofi at undvige positionering både inden for det traditionelle subjekt-objekt orienterede refleksionparadigme og Heideggers fænomenologi. Dette er både en styrke og en svaghed. Styrken træder først og fremmest frem i Derridas filosoferende frihed og inspirerende forsøg på at skabe et tredje standpunkt, hvorfra *différance* både etableres som tænkning og som skabende aktivitet. Derrida kunne siges at forsøge at indtage en tredje tankeposition beslægtet med Platons tidligere omtalte tredje og drømmende genus i *Timaeus*. Svagheden ved *différance* er usikkerheden om der i Derridas optik forefindes to forskellige temporaliteter parallelt med to uens spatialiteter. Spørgsmålene kunne rejses således: Eksisterer der én gældende temporalitet for mennesket som oplevende entitet af nærværets illusion gennem sporet som det allerede passerede, og én konstituerende temporalitet for verdens løbende forandring, som mulighedsbetingelse for eksistensen? Det samme spørgsmål kunne rejses for spatialiteten og ville lyde nogenlunde således: Eksisterer der én spatialitet for

mennesket som oplevende entitet og mulig skaber af separerende distinktioner af nært og fjernt og én spatialitet for verdens etablering af rum, som betingelse for det eksisterendes forskellighed? Inden for det kartesianske reflektionsparadigme ville spørgsmålene blive besvaret bekræftende, mens de i den heideggerske fænomenologi, sådan som den kommer til udtryk i *Væren og Tid* (2007), ville henvise til temporalitet som overliggende betingelse, mens de øvrige dimensioner var at begribe som derivater af tiden.

I *Being-in-the-world* (1991) peger Hubert L. Dreyfus på, at Heidegger som allerede anført skelner mellem objekter som kategoriale og *Dasein* som eksistentiale. Distinktionen mellem kategoriale og eksistentiale er ikke kun central i forbindelse med Heideggers "opgør" med den kartesianske såvel som den kantianske forståelse af forskelle mellem subjekter og objekter, den udstrækker sin betydning til at omfatte *to bestemmelser af spatialitet*.

Her skal det indskydes, at Heidegger skelner mellem to forskellige former for kategoriale objekter: *Zuhandenheit* (vedhåndenhed) og *Vorhandenheit* (forhåndenhed). Distinktion mellem *Zu-* og *Vorhandenheit* beskriver, hvordan ting optræder for *Dasein*. Enten er de ved-hånden (*zuhanden*), hvilket beskriver, hvordan ting "forsvinder" i ibrugtagningen eller også foreligger de for-hånden (*vorhanden*), hvilket beskriver, hvordan ting kommer til syne "udenfor" *Dasein*. Det afgørende i denne sammenhæng er, Heideggers bestemmelse af objekter som kategoriale overfor *Dasein* som eksistentiale. Senere vil brugstøjet som en tredje spatialitetsform blive behandlet.

De to bestemmelser af spatialitet hidrører fra Heideggers bestemmelse af *Dasein* og *væren-i-verden*. Og her er det afgørende, som Dreyfus gør opmærksom på, at *væren-i-verden* ikke bliver forstået som et aspekt ved *Dasein*, men at *væren-i-verden* bliver forstået som "the activity of existing." (Dreyfus 1991:40) Eksistensaktiviteten er bærende for distinktionen mellem kategoriale objekter og *Daseins* eksistentiale. De kategoriale objekter har en anden eksistensaktivitet end *Dasein*, hvis deres eksistens overhovedet kan knyttes til en aktivitet.

Eksistensen er, følgende Heidegger, en aktivitet, der er tæt forbundet med *Dasein* forstået som selvfortolkende væren. Dreyfus skriver, "to exist is to take a stand on what is essential about one's being and be defined by that stand." (23) Herved hæfter Dreyfus sig ved de eksistentielle elementer i Heideggers tænkning.

Samtidig lykkedes det for Dreyfus at skabe sammenhæng mellem fire strata af *Dasein*: 1) *væren-i-verden*, 2) altid allerede stående i forhold til et eller andet, 3) selvfortolkende væren, og 4) eksistensen som aktivitet. Disse distinktioner er afgørende, hvis man skal forstå, hvordan Heideggers to forskellige former for spatialitet bliver konstitueret.

*Daseins* selvfortolkende stående *i-forhold-til* bliver af Dreyfus adresseret gennem *væren-i-verden*. Særligt synes Dreyfus at betone "i'et" i *væren-i-verden*. Dreyfus skriver, "*being-in* (with a hyphen) is essentially distinguished from *being in* because *Dasein* takes a stand on itself *by way of being occupied with things*. Being-in as being involved is a definitive of *Dasein*." (43) Herved træder relationen *i-væren* i forgrunden for analysen af *Dasein* som det, der adskiller *Dasein* fra de øvrige objekters *væren-i-verden*. Denne *i-væren* er ikke noget *Dasein* kan vælge til eller fra efter for godt befindende. Heidegger skriver, "i-væren er ifølge det hævdede ingen »egenskab«, som tilstedeværen (*Dasein*) undertiden har og undertiden mangler og ligeså godt kunne *være foruden* som i besiddelse af[..] Tilstedeværen (*Dasein*) er aldrig »først og fremmest« et så at sige *i-værens-frit værende*, der nu og da er i humør til at indgå i en »relation« med verden. En sådan indgåelse i relationer med verden er kun mulig, *fordi* tilstedeværen (*Dasein*) som *i-verden-væren* er sådan som den er." (Heidegger 2007, §12) Herved anskueliggøre Heidegger at *Dasein* ikke kan træde ind og ud af verden og at relationen til verden ikke er betinget af et aktivt valg. Hvis *Dasein* selv kunne bestemme om det skulle stå i relation eller ej, så ville *Daseins* væren være ontisk i modsætning til ontologisk. Det ontiske niveau vedrører nemlig *måder* at stå i relation til, ikke selve det at stå i relation *til*. Og følgende er det ontiske niveau eksistentielt i modsætning til det ontologiske niveau, som er eksistentielt i og med at det handler om værens strukturelle betingelser.

*Daseins* ontologiske betingelse er altså at stå i fortolkende relation til væren og verden. Dette skal ikke opfattes sådan som den sproglige formulering lægger op til nemlig, at de er adskilte og uafhængige af hinanden. Intet ville være mere forkert. Relationen mellem *Dasein* og verden er som Dreyfus skriver, "a mode of being-in we might call "inhabiting." When we inhabit something, it is no longer an object for us but becomes part of us and pervades our relation to other objects in the world." (Dreyfus 1991:45) *Dasein* er således uløseligt bundet sammen med verden og *aldrig* "fri" for at indgå i relation med verden. Involvering med verden træder frem som afgørende grundbetingelse for *Daseins* ontologi. Netop ordet *involvering* danner afsæt for at præcisere Heideggers to former for spatialitet.

Dreyfus skitserer med to forskellige former for anvendelse af det engelske ord "in" de to former for spatialitet. Følgende Dreyfus fungerer "in" kategorialt, når sætningen lyder, "in a box," mens ordet træder frem som eksistentiale, når sætninger lyder, "in the army," eller "in love". (43)

Den første anvendelse af ordet "in" (i) udtrykker spatial inklusion, mens den anden understreger engagement eller *involvering*. Dette kan også udtrykkes med et eksempel fra dansk. Ordet *ind-se* handler om at forstå. Sætningsbygning af *ind* og *se* overskrider det blotte at se. Mennesket *ser* hele tiden uden, at den aktivitet nødvendigvis følges af *ind-sigt*. *Ind-sigt* handler om at afdække det skjulte i det, der foreligger for synet, blikket eller den aktivitet vi som mennesker udfører, når vi blot ser (perciperer). *Ind-sigt* drejer sig, indenfor rammerne af Heideggers fænomenologiske katalog, om aksen skjult (tildækket) og fremtræden (*vise-sig*). Samtidig synes *ind-sigt* at være forbundet med spatialitet både hvad angår ordene "ind" og "sigt". Tilsammen beskriver de, hvordan blikket ser ind *i* noget og vidt omkring (*sigt*) i modsætning til det blik, der blot ser *på* noget. Herved indeholder *ind-sigt* både en spatial og en involverende aktivitet/relation. Dette kommer eksempelvis til udtryk i sætningerne, "Jeg kan *ikke* se det" (jeg kan ikke forstå det) eller "Jeg kan se det for mig" ((jeg kan forstå det og jeg lever mig ind i det) her er forståelsen rumlig). Samtidig understreger forholdet at se-det-for-sig, hvordan det tidligere skjulte i

rummet eller på stedet træder frem og bliver synligt. Skiftet fra ikke at kunne se det for sig (ikke-forstå) til at kunne se det (forstå) beskriver overgangen i relationen fra det kategoriale til det eksistentiale og følgelig fra den kategoriale til den eksistentiale spatialitet.

## Objektiv og eksistential spatialitet

I *Heidegger's Topology* (2008) uddyber Malpas Dreyfus læsning af Heideggers spatiale distinktioner "in the box", "in the army" og "in love" ved at henvise til, hvordan Heidegger i §12 i *Væren og Tid* forklarer, at de ting, som eksisterer indeholdt i noget andet ("in the box") er karakteriseret ved at være fælles i den forstand, at de deler dette at være *forhåndenværende* (*Vorhandensein*).

Dette, skriver Malpas, kan forstås "as spatial in this sense – as having the character of "being-contained" – is to grasp those things as "objects" and so as "objective" (for this reason I will refer to the notion of space at issue here as "objective spatiality")". (72) *Herved træder det kategoriale forhåndenværendes spatialitet frem som objektiv spatialitet.* Og den objektive spatialitet er karakteriseret ved "objekter", der er indeholdt i noget andet. Disse "objekter" bliver af Heidegger kaldt forhåndenværende. De hverken kan eller skal sidestilles med *Dasein*. Det forhåndenværende som "objekt" er kendetegnet ved, at det ikke kan række ud og "røre" et andet objekt. Hvordan verbet rører i citationstegn skal forstås, præciserer Dreyfus således, "objects can touch in the sense of physical contact (a metaphorical sense), but they cannot touch each other in the sense of mattering to each other (a literal sense). *Dasein* alone can be touched, that is, moved, by objects and other *Daseins*." (Dreyfus 1991:44) De forhåndenværende "objekter" er således kendetegnet ved ikke at *vedrøre* hinanden andet end som grænser overfor hinanden i aristotelisk forstand.

Heidegger redegør i §12 for dette forhold sådan, "et værende kan kun røre ved noget inden for verden forhåndenværende, såfremt det helt fra begyndelsen har i-værens værensart – såfremt der sammen med det til-stede-væren (*Da-sein*) allerede

er blevet afdækket sådan noget som verden, hvorudfra værende kan åbenbare sig igennem berøringen for således at blive tilgængeligt i sin forhåndenværen. To værender, der forhånden inden for verden og desuden er *verdensløse* i sig selv, kan aldrig »røre ved« hinanden, ingen af dem kan »være« »ved« den anden.” (Heidegger 2007, §12) Her filtreres og defineres objekterne kontrasterende *Dasein*. Citatet beskriver, at den objektive spatialitet er karakteriseret ved forhåndenværende ”objekter”. Disse ”objekter” er verdensløse, da de står uden for verden. Dette verdensløse forhold er forbundet med fraværet af at besidde den i-verdens værensart, sådan som *Dasein* gør.

Malpas beskriver distinktionen mellem forhåndenværende objekter og *Dasein* sådan, ”the things that are merely present-at-hand (forhåndenværende) and so are simply ”contained” ”in” an extended space are thus not things that are properly ”in” the world in virtue of themselves alone. The clear implication here is that the being ”in” the world of such things must depend on something else that is ”in” the world in a different way, that is not worldless, but ”has” a world in virtue of itself.” (Malpas 2008:72-73) Verdensløsheden bliver her forbundet med fravær af den værensart, der er forbeholdt *Dasein*.

Distinktionen mellem ”objekters” verdensløse væren står i kontrast til *Daseins* i-verden væren. En distinktion som skelner mellem ”objekter” som kategoriale og *Dasein* som eksistentiale. Eller sådan om Zahavi udlægger det, når han skriver om ”nødvendigheden af at skelne skarpt mellem *Daseins* eksistentiale i-væren og tings kategoriale væren-i.” (Zahavi 2007:49) Zahavi understreger *Daseins* væren-i-verden ved at placere ”i’et” før væren, mens det omvendte gælder for ”objekter”, der er kendetegnet ved at være indeholdt i noget andet (”in a box” som væren-i). Zahavis omvendning af forholdet fokuserer mere på ”i’et” end på den værens beskaffenhed, som er forbundet med dette ”i” og som er Heideggers ærinde.

Disse distinktioner udfordrer Heidegger selv, når han på grænsen til subjekt-objekt-tænkning gør redefor *Daseins* spatialitet. Heidegger skriver, at ”tilstedeværen (*Dasein*) selv, ligeledes er forhånden ”i” verden, eller mere præcist formuleret: med

en vis ret og inden for visse grænser *kan opfattes* som noget, der kun er forhånden. Denne mulige opfattelse af "tilstedeværen" (*Dasein*) som noget forhåndenværende og blot og bart forhåndenværende må dog ikke sammenblandes med tilstedeværens (*Daseins*) *egen* form for "forhåndenhed." (Heidegger 2007, §12) Her forekommer Heidegger at bevæge sig på kanten mellem fænomenologi på den ene side og det traditionelle subjekt-objekt baserede refleksionsparadigmet på den anden side. Umiddelbart ser det ud til, at Heidegger i citatet beskriver det forhold, at *Dasein* kan "ses" udefra af et andet *Dasein* og i denne beskuelse kan være forhåndenværende. Hvis man accepterer denne læsning, så træder Heidegger ind i det traditionelle subjekt-objekt refleksionsparadigme, hvor også Hegels distinktioner "für uns" (Hegel 1988) får mening i og med, at et *Dasein* bliver objekt "for" et andet *Dasein*.

Hvis man derimod læser Heidegger som Heidegger ønsker, så peger citatet på, at *Daseins* ontologi er anderledes end for de kategoriale "objekter". Og dette forhold konstitueres af et indre blik eller forståelse af sig selv som ikke kun anderledes end "objekter", men som betinget af og konstitueret ved i-verdens væren. Senere i samme paragraf skriver Heidegger, "tilstedeværen (*Dasein*) forstår sin egen særegne væren i betydning af en vis "faktuel forhåndenværen". Og dog er den "faktualitet", der ligger i kendsgerningen af ens egen tilstedeværen, ontologisk grundforskellig fra den faktuelle forekomst af eksempelvis en stensort. Dette tilstedeværensfaktum, i egenskab hvoraf enhver tilstedeværen (*Dasein*) til enhver tid er, kalder vi i dets faktualitet for tilstedeværens (*Daseins*) *fakticitet*." (Heidegger 2007, §12) Her ekspliciterer Heidegger, at *Daseins* forskellige værensart omstiller distinktionsfeltet, hvor *Daseins* ontologi er forskellig fra de kategoriale "objekters" forhåndenværende væren. Samtidig peger citatet på *Daseins* forståelse af sin egen væren som konstituerende for en "vis faktuel forhåndenværen".

Selvforståelsens faktuelle forhåndenværen kan læses eller oversættes om man vil som en grad af "objektivering". *Daseins* "objektivering" af sin væren beskriver, hvordan forståelse bliver bærende distinktionsmarkør for *Daseins* forskellighed fra kategoriale "objekter". Sådan en læsning forekommer rimelig i og med, at Heidegger

selv beskriver fakticiteten som betinget af *Daseins* blik ind og ud af sig selv. Et blik som er forbundet med rumlighed. Dette illustreret ved anvendelsen af ordene inderverdensligt og verden. Heidegger skriver, "fakticitetens begreb inkluderer: et »inderverdensligt« værendes i-verden-væren, vel at mærke således, at dette værende kan forstå sig selv som noget, der i sine »tilskikkelser« er knyttet sammen med væren af det værende, som inden for dets egen verden kommer det i møde." (77) *Daseins* faktuelle forhåndenværen ligner hermed selvforståelse eller selverkendelse af, at *Dasein* forstår sig selv og sin væren som i-verden-væren og at denne væren-i-verden er uløseligt forbundet med mødet med verden.

Denne læsning står i kontrast til en ovenstående læsning af Heidegger, der fokuserede på, at *Dasein* kunne betragtes *ude- og indefra*. Og hvor *Daseins* ville blive forhåndenværende for et andet *Dasein*, hvis og når det blev betragtet udefra. Sådant en læsning intrapolerer *Daseins* legemlighed (hvordan skulle et *Dasein* ellers være synligt for et andet, hvis det ikke var for dets krop) og berører derved en vanskelighed, som Heidegger aldrig fik gennemarbejdet – nemlig spørgsmålet om kroppen. Dette vender jeg tilbage til senere.

Spørgsmålet om *Daseins* fakticitet afslutter Heidegger ved at betone, hvordan *Daseins* forhåndenværende fakticitet er betinget af *Daseins* uadskillelige sammenhæng med verden, samt dets afgørende selverkendende aspekt, hvorigennem *Dasein* forholder sig eksistentielt til sin væren-i-verden. Denne læsning synes tættere på og i overensstemmelse med Heideggers beskrivelse af *Dasein*.

*Daseins* væren-i-verden er som antydnet ovenfor ikke knyttet til kroppen. Hvilket gør, at det kunne synes oplagt at fraskrive *Dasein* rummelighed eller spatialitet. Dette baseret på fravær af legemlighed. Sådant forholder det sig imidlertid ikke. "Tværtimod har tilstedeværen (*Dasein*) selv en egen »i-rummet-væren«, som på sin side dog kun er mulig *på basis ad i-verden væren overhovedet*. I-væren kan derfor heller ikke ontologisk tydeliggøres igennem nogen ontisk karakteristisk, ved at man eksempelvis siger: I-væren i en verden er en åndelig egenskab, og menneskets »rummelighed« er en beskaffenhed tilhørende kropsligheden, der altid tillige er »funderet« i

legemligheden. [...] Det er allerførst forståelsen af i-verden-væren som tilstedeværens (*Daseins*) væsenstruktur, der muliggør en indsigt i tilstedeværelsens (*Daseins*) eksistentiale rummelighed." (Heidegger 2007, §12)

Heideggers inddragelse af den traditionelle distinktion mellem ånd og krop og videre klassificering af denne som ontisk, illustrerer at *Dasein* og dets væren-i-verden befinder sig på et ontologisk niveau i modsætning til et ontisk og at disse forhold skal begribes uden for distinktionen ånd og krop (subjekt-objekt).

Rummeligheden tilhører og udgår fra Heideggers skelnen mellem ontisk og ontologisk. Videre illustrerer citatet, at Heidegger tager afstand fra dualisme i hen ved alle dens former. Dette fastlægges gennem henvisningen til det ontiske niveau, som står i kontrast til det langt vigtigere ontologiske niveau, som er den drivende såvel som bærende kraft i *Væren og Tid* (2007).

Herved forholder det sig også sådan, at *Daseins* i-væren hverken kan eller skal begribes indenfor rammerne af den objektive kategoriale spatialitet. Malpas forklarer, hvordan i-værens spatialitet *ikke* skal forstås. Den skal ikke forstås "on the basis of spatiality viewed in terms of mere location, measurement, or extension." (Malpas 2008:73) De spatiale relationer mellem "nært" og "fjernt" skal ikke begribes ud fra det mål- og kvantificerbare. En objektiv spatialitet tillader ingen bestemmelse af nær og fjern, da alle positioner ikke er andet end lokaliteter, der relaterer til hinanden ved numerisk udmålte afstande. Følgelig konkluderer Malpas, "within a space understood in this way, there can indeed be no proper relatedness." (73) En oplagt tilføjelse til Malpas argument kunne være, at der ikke kan forefindes nogen relation mellem objekter i den objektive spatialitet før et eller andet blik bestemmer sig for, at "se" objekterne og deres relation.

En summarisk sammenstilling af den objektive og eksistentiale spatialitet ser følgende således ud, "objekters" kategoriale spatialitet er baseret på væren-i, værende indeholdt i noget andet ("in a box"), "objekterne" er verdensløse, da de ikke besidder en verden (inderverdensligt forhold), de er følgende ikke i stand til at "røre" hinanden eller stå i relation hverken til verden eller hinanden. Heroverfor befinder

*Dasein* sig. Og *Daseins* eksistentialt spatialitet er betinget af i-væren, væren-i-verden, havende en verden, og evne til at "røre" og blive "rørt" og kunne stå i relation til "objekter", verden og andre *Daseins* og sig selv alt imens aktiviteten at eksistere bliver udført.

### Stedet er der, hvor vi allerede finder os selv

Det eksistentialt sted sådan som i-væren beskriver finder, ifølge Malpas, et konkret udtryk hos Heidegger. Malpas skriver, at i-væren bør associeres med "within which" one lives or "resides". (74) Sammenstillingen af *Daseins* eksistentialt i-væren med det sted, hvor *Dasein* lever og handler er, som det tidligere er blevet forklaret, indeholdt i "dwelling"-begrebet. Faktisk er ansatsen til Heideggers senere og allerede gennemgåede tekst *Building Dwelling Thinking* (1971), hvor "dwelling"-begrebet bliver udfoldet, allerede at finde i *Væren og Tid*. Særligt synes en kort passage, hvor Heidegger etymologisk undersøger det tyske ord for "i" at indeholde antydninger til "dwelling"-begrebet.

Følgende Heidegger angiver præpositionen "i" rettesnoren for forståelse af i-væren. Heidegger skriver, "i-væren refererer i så ringe grad til det forhåndenværendes rumlige »inden i hinanden«, som »i« oprindeligt slet ikke betød nogen rumlighed af denne art; »i« stammer fra innan-, wohen (at bo), habitare, at opholde sig; »ved« betyder: jeg er vant til, fortrolig med, jeg passer noget; det har meningen colo (at bebo) i betydning af habito og diligo (at sørge for)." (Heidegger 2007, §12) *Daseins* karakteristiske i-væren separeres i citatet fra den objektive spatialitet enten forstået som slet og ret lokalitet eller som container og knyttes til opholdssted eller bopæl (dwelling). På den vis er "i" forbundet med "i'et" i i-væren, mens sammenstillingen af væren og "i" konstituerer dwelling. Malpas forklarer det sådan, "in fact, even here dwelling is understood, not as characterizing Dasein's very being – for Dasein to "be" is for Dasein to dwell." (75) Samlet set tegner Heidegger et billede, hvor *Daseins* eksistentialt i-verden-væren er forbundet med at bebo, at dvæle i og ved at passe noget, at sørge for og være fortrolig med.

Dette modstilles af nysgerrigheden, der ifølge Heidegger, har karakter af "specifik *mangel på dvælen* ved det nære. [...] I sin manglende *dvælen* søger nysgerrigheden efter den stadige mulighed for at kunne *adsprede* sig. [...] Nysgerrigheden er overalt og ingen steder. Denne modus af i-verden-væren afslører en ny værensart af den dagligdags tilstedeværen (*Dasein*), inden for hvilken den bestandigt gør sig selv *rodløs*." (Heidegger 2007, §36). Herved spejler nysgerrigheden negativt *dvælen* (*dwelling*) ved at være "overalt og ingen steder" og hele tiden gøre sig "rodløs".

Heroverfor sidestilles *dwelling* med det udmålte eller familiære og nære som ellers er fjernt fra os. Det nære handler ikke kun om geografisk nærhed, men i allerhøjste grad om det, der på afstand træder frem og bliver nært og derved overskrider distancen i den objektive spatialitet. Nærheden handler om, "'picking out" or a "bringing into salience" that overcomes the distance of inattention or "not-seeing.'" (Malpas 2008, 76) Dette indenfor rammerne af, at *Dasein* altid allerede finder sig selv i en partikulær situation. Således at, "the nearing of things thus occurs through the interplay between elements within being-there's (*Daseins*) existential situatedness." (77)

Således er det muligt at opsummere *Daseins* eksistentiale spatialitet forstået som stedslig væren, situationel begivenhed, *dvælen* ved, familiaritet med og endelig beboelse og som dette kommer til udtryk i Heideggers senere tekst *Building Dwelling Thinking* (1971). Bygninger er det, der er (findes i verden) og de tilhører *Dasein*. Malpas forklarer det sådan, "it seems, then, that we must distinguish between objective space, taken on its own, and the space associated with situatedness, the space associated with place." (Malpas 2008, 78) *Daseins* væren-i-verden er på afgørende vis uløseligt knyttet til at være situeret på og i stedet. Og herfra udgår og indtages *Daseins* inderverdenslige eksistentiale rum eller sted om man vil.

## **Fjernelse og ud-retning - Daseins rumlighed**

Umiddelbart synes det nærliggende, at stedet, som allerede beskrevet, udgår fra et fikseret punkt i verden. Et punkt som både Husserl, Sartre og Merleau-Ponty

forbinder med kroppen (Zahavi 2001, 2007, Sartre 1993, Husserl 1966, Merleau-Ponty 2009) Verden bliver inde for rammerne af denne tænkning givet os udforsket med et kropsligt forankret subjekt. Og det kropslige forankrede subjekt udgør referencepunktet for alle objekterne såvel som subjekter i verden. Samtidig er kroppens sted og subjektets intentionalitet ikke nødvendigvis i overensstemmelse med hinanden. Ofte indtræder eller indfinder der sig afstand mellem disse. Dette forstået som de mulige spatiale afstande og temporale forskydninger mellem kroppens lokalitet og et "her" eller "der", hvor subjektets intentionalitet befinder sig. Denne deling mellem krop og subjektets intentionalitet optræder ikke på lignende vis hos Heidegger, hvor det inderverdenslige er knyttet til *Daseins* eksistentiale spatialitet. Heidegger skriver, "når vi tilkender *tilstedeværen (Dasein)* en rummelighed, må denne »væren i rummet« helt åbenlyst begribes ud fra dette værendes værensart. Tilstedeværens (*Daseins*) rumlighed kan – siden tilstedeværen (*Dasein*) væsensmæssigt ikke er nogen forhåndenværen – hverken betyde sådan noget som det at forekomme på en position i »verdensrummet« eller det at være vedhånden på en plads. Begge disse værensarter tilhører det inderverdensligt imødekommende værende. Men tilstedeværen (*Dasein*) er »i« verden i betydning af en varetagende fortrolig omgang med de inderverdensligt imødekommende værende. Når der således på en eller anden måde tilkommer tilstedeværen (*Dasein*) en rumlighed, er dette kun muligt på basis af denne i-væren, hvis rumlighed imidlertid udviser karaktererne af *fjernelse* og *ud-retning*." (Heidegger 2007, §23) Citatet illustrerer, hvordan Heidegger forsøger at ophæve distinktionen mellem det inderverdenslige rum og det "ynderverdenslige" sted. Begge synes at opstå og finde sammen i forbindelse med *Daseins* væren-i-verden. *Dasein* er ikke, ligesom subjektet i Kants idealisme truet af solipsisme. Dette fordi der hos Heidegger foreligger en objektiv spatialitet.

Videre peger citatet på, at *Daseins* rumlighed eller stedlighed, som tidligere skitseret, ikke skal forbindes med hverken det kategoriale for- eller vedhåndenværen, men derimod med det Heidegger beskriver som *fjernelse* og *ud-retning*. Fjernelse

såvel som ud-retning er vanskelige at begribe eftersom det lader til, at Heidegger med "fjernelse" og "ud-retning" vil beskrive og indfange et samtidigt konstituerende forhold mellem "her" og "der". Disse betragtninger står i skarp kontrast til den ovenstående subjektorienterede fænomenologi, hvor intentionalitet er en transcendental såvel som temporal relation mellem to punkter.

Fjernelse hos Heidegger skal ikke forstås som fjernhed eller afstand. Heidegger skriver, "fjernelse vil sige at få det fjerne, dvs. fjernheden af noget, til at forsvinde, altså tilnærmelse" (§23) Citatet dækker over et dobbelt forhold. Det *første* vedrører distancen mellem to eller flere punkter, mens det *andet* handler om afskaffelse af "melletrummet" mellem punkterne, sådan at det fjerne bliver nært. Ordet "melletrum" selv har to sider, hvor den første refererer til distancer, mens den anden handler om afdækning og derved indskriver sig i aksen mellem afdækning og fremtræden. Denne læsning af ordet "melletrum" kan underbygges af Heidegger selv, når han beskriver fjernhed. "Fjernhed er ligesom afstand en kategorial bestemmelse af det ikke-tilstedeværemæssige værende. Derimod må fjernelse fastholdes som et eksistentiale." (§23) Fjernelse i modsætning til fjernhed drejer sig som allerede beskrevet om, "at bringe noget ind i nærheden. [...] Men også bestemte former for den rent erkendende afdækning af det værende har karakter af tilnærmelse. *I tilstedeværen (Dasein) ligger der en væsensmæssig tendens mod nærhed.*" (§23) Herved fastslår Heidegger, at *Daseins* værensmæssige kondition er betegnet af en retning mod nærhed gennem fjernelse af fjernhed eller melletrum om man vil.

Beskrivelsen af fjernelsen, følgende Heidegger, peger på, at *Dasein* befinder sig i et net af temporale og spatiale ofte asynkrone forhold til verden. Formuleringen skal ikke læses som et forfald til den føromtalt subjektorienterede intentionalitet, men som et forsøg på udefra at begribe og illustrere *Daseins* forhold til verden. De ofte asynkrone relationer træder frem, når Heidegger skriver, at "den objektive afstand mellem de forhåndenværende ting falder ikke sammen med fjernheden og nærheden af det inderverdensligt vedhåndendeværende." (§23) Heidegger forklarer, at briller

ligesom lyden af ens skridt under "fodsålerne" er "længere borte end den bekendte, der under sådan en gang tyve skridt »fjernt« kommer i møde »på den anden side af gaden.«" (§23) Dette asynkrone væv af temporale og spatiale relationer betragter Heidegger som en "egenskab", der betegner den *omsigtsfulde* varetagelse.

Egenskaben, den omsigtsfulde varetagelse, håndterer de dynamiske relationer mellem *Daseins* inderverdenslige struktur og den omkringliggende verden. "Den omsigtsfulde varetagelse afgør nærheden og fjernheden af det omverdensligt først og fremmest vedhåndenværende." (§23) Relationerne mellem nært og fjernt er ikke "orienteret mod en legemsbehæftet jeg-ting, men derimod mod den varetagende i-verden-væren, dvs. mod det, som først og fremmest kommer i møde gennem denne." (§23)

Citaterne afslører, at *Dasein* ikke skal sidestilles med et legeme behæftet med et jeg, det som Heidegger kalder en "jeg-ting". Samtidig falder imødekommenhed sammen med i-verden-væren som noget afgørende andet, som en kontrast til den kropsligt forankrede subjektorienterede intentionalitet skitseret ovenfor.

Imødekommenhed bevæger sig ligesom fjernelse om den i-verden-værende akse bestående af afdækning og fremtræden. Dette betyder at *Daseins* rumlighed ikke skal knyttes til en jeg-ting. *Daseins* måde at indtage plads eller sted på "må principielt adskilles fra at være vedhånden på en plads ud fra en omegn." (§23) Herved frigør *Dasein* sig fra at være vedhånden såvel som forhåndenværende. I stedet skal *Dasein* og dets relation til en plads eller et sted betragtes fra det føromtalte samtidigt konstituerende forhold mellem et "her" og et "der". "Det at indtage sin plads må begribes som en fjernelse af det omverdensligt vedhåndenværende ind i en på forhånd omsigtfuld afdækket omegn. Tilstedeværen (*Dasein*) forstår sit *her* ud fra det omverdenslige *derhenne*.[...] Tilstedeværen (*Dasein*) er i overensstemmelse med sin rumlighed først og fremmest aldrig her, men derhenne, ud fra hvilket derhenne den kommer tilbage mod sit her," (§23) Beskrivelsen af det samtidigt konstituerende forhold mellem et "*derhenne*" og et "*her*" bidrager til at forstå, hvordan det

omsigtsfulde indsætter fjernelse, så det der er "derhene" kan "vende" sig medkonstituerende tilbage mod et "her" og derigennem skabe *Daseins* rumlighed.

Konkluderende om fjernelse skriver Heidegger, "tilstedeværen (*Dasein*) er rumlig på den måde, der omsigtsfuldt afdækker rum, således vel at mærke at den bestandigt forholder sig fjernende til det på denne måde rumligt imødekommende værende." (§23)

Det inder- og omverdenslige rum synes ikke kun at hænge uløseligt sammen, men også at være gensidigt konstituerende hos Heidegger. Dette uden at forfalde til den føromtalte solipsisme sådan at *Dasein* skaber sin egen verden. Verden såvel som *Daseins* rum synes hos Heidegger indenfor beskrivelsen af fjernelse at illustrere om ikke en gensidig spejling af inder- og omverdensligt rum, så i hvert fald en sømløs forbindelse mellem disse.

Ud-retning bliver ligesom fjernelse ført an af omsigten i varetagelsen. Hvor fjernelsen handler om fjern- og nærhed, så drejer ud-retning sig om orientering. Herved forener Heidegger fjernelse og ud-retning med rum. Heidegger skriver, "tilstedeværen (*Dasein*) har som fjernende i-væren tillige karakteren *ud-retning*. Enhver tilnærmelse har i forvejen allerede taget en retning ind i en omegn, hvorudfra det fjernende nærmer sig for således at blive muligt at forefinde i henseende til dets plads. Den omsigtsfulde varetagelse er en ud-rettende fjernelse." (§23) Herved ledsages fjernelse af orientering. Sådan forstået, at det, der træder frem altid gør det i *en retning*. Og herigennem muliggøres aktiviteter såsom, "at gå hen til", "bringe over til" og "at hente".

Heideggers bestemmelse af ud-retning befinder sig tæt på en apriorisk bestemmelse af rummet, og her synes kroppen at være faretruende tæt på at blive centrum for et navigerende subjekt. Dette er Heidegger selv opmærksom på. Følgende skriver han, "for så vidt som tilstedeværen (*Dasein*) er, har den som ud-rettende-fjernende på forhånd allerede sin afdækkede omegn. [...] Rumliggørelsen af tilstedeværen (*Dasein*) gennem dens »kropslighed« - som gemmer på sin egen problematik, der ikke kan behandles her – er ligeledes karakteriseret af disse retninger." (§23) Heidegger peger

ifølge citatet på at sidestille *Daseins* orientering med kroppens navigation. De orienteringer minder om hinanden uden at være ens. Diskrepansen mellem dem henfører, som Heidegger i citatet gør opmærksom på, under et særligt problem.

Umiddelbart lader til, at Heidegger læser ud-retning som et afgørende element i *Daseins* strukturelle ontologi, mens kroppens orientering mod eksempelvis højre og venstre er et derivat af denne ontologi. En betragtning, der kan underbygges når Heidegger sidestiller eller henfører ud-retning som medbestemt af i-verden-væren. "Ud-rettethed mod højre og venstre grunder i tilstedeværens væsensmæssige ud-retning overhovedet, som på sin side væsensmæssigt er medbestemt af i-verden-væren." (§23) I citatet grunder kroppens ud-retning mod højre og venstre sig på *Daseins* ontologiske struktur og i-verden-væren. Samtidig refererer Heidegger i paragraffen til Kant, hvor højre og venstre optræder som en del af hukommelsen om, hvordan et givent rum eller værelse er indrettet. Dette orienteringsniveau henfører Heidegger til "kropslig" tillært orientering. Opmærksomheden på kroppens orientering som derivat af *Daseins* ontologiske beskaffenhed optræder hverken hos Dreyfus (1991) eller Malpas (1999, 2008) ikke desto mindre lader det til, at Heidegger opfatter forholdet til kroppen som et derivat.

Fjernelse og ud-retning kan med Heidegger sammenfattes sådan, "fjernelse og ud-retning bestemmer, som konstitutive karakterer af i-verden-væren, tilstedeværens (*Daseins*) rumlighed, dvs. at være varetagende-omsigtsfuld inden for det afdækkede inderverdenslige rum." (§23) Citatet understreger, at Heidegger indirekte opretholder distinktionen mellem objektivt og eksistentielt rum. En rumbestemmelse, der er sammensat af *Daseins* inderverdenslige rum og i-verden-værens bestemt som omverdensrummet.

Heidegger forklarer, at disse rum på en eller anden vis er afhængige af hinanden. "Og kun fordi tilstedeværen (*Dasein*) er rumlig på en fjernende og ud-rettende måde, kan det omverdensligt vedhåndenværende komme i møde i sin rumlighed." (§24) Hvorvidt rummet som apriorisk mulighed allerede er til stede i *Dasein* eller betinget af i-verden-væren synes umiddelbart at stå uløseligt tilbage. Heidegger ville muligvis

svare sådan på spørgsmålet, at "tilstedeværen (*Dasein*) har som i-verden-væren til enhver tid allerede afdækket en "verden"." (§24) Her skal man hæfte sig ved ordet *allerede*. Det beskriver en konstitutiv bestemmelse. Verden er allerede afdækket gennem i-verden-væren. Og derved markerer Heidegger endnu en gang, at *Dasein*, verden og rum hverken kan eller skal begribes indenfor rammerne af den subjektorienterede fænomenologi eller det subjekt-objektorienterede refleksionsparadigme. "Det rum, der således er åbnet sammen med verdens verdenslighed, har endnu intet tilfælles med den rene mangfoldighed af de tre dimensioner." (§24) Et forhold Heidegger utvetydigt redegør for, når han skriver, "*rummet er ikke i subjektet, og verden er heller ikke i rummet*. Rummet er snarere »i« verden, for så vidt som den for tilstedeværen (*Dasein*) konstitutive i-verden-væren allerede har åbnet rum. Rummet befinder sig ikke i subjektet, og subjektet betragter heller ikke verden, »som om« den var i et rum, men derimod er det ontologisk ret forståede »subjekt«, nemlig tilstedeværen (*Dasein*), rumligt." (§24) Citatet skildrer, hvordan Heidegger på den ene side tager afstand fra den subjektorienterede fænomenologi og dets tilhørende refleksionsparadigme og på den anden side mener, at rum *ikke* bliver afdækket temporalt eller forefindes som et eksisterende apriorisk forhold, der af subjektet bliver udkastet på verden som verden. I stedet udlægger Heidegger et intrikat rumforhold, hvor den objektive og den eksistentiale spatialitet gensidigt og konstitutivt modsvarer hinanden i den omsigtsfulde varetagelse.

Heidegger afrunder opsamlende §24 ved at skrive, "rummet bliver ikke ene og alene tilgængeligt gennem en afverdensliggørelse af omverdenen, rumlighed er overhovedet kun mulig at afdække på basis af verden, således vel at mærke, at rummet dog stadigvæk *med*konstituerer verden, modsvarende den væsensmæssige rumlighed af tilstedeværen (*Dasein*) selv i henhold til dens grundforfatning: i-verden-væren." (§24) Det gennemgående element i den gensidige og konstitutive dynamik mellem *Daseins* i-verden-væren (eksistentiale) og verden (kategoriale) både hviler og falder tilbage på ordet *allerede*, der står som indfangende og forende balancepunkt. Brudfladen mellem *Daseins* inderverdenslighed og det omverdenslige bliver

forbundet af ikke kun i-verden-væren, men også af at forbindelsen mellem dem *allerede* har fundet og fortsat finder sted. *Allerede* anskuet som et forudgående, der er kendetegnet ved at være netop et forudgående uden derved at udgøre en statisk funktion. Dette samtidigt med, at allerede også fungerer fremadrettet. Forholdet mellem det forudgående og fremadrettede lader sig vanskeligt indfange, da det befinder sig parallelt med eller på "indersiden" af de vanlige tankemønstre og sproglige konstruktioner, som er påvirket af det subjekt-objektorienterede refleksionsparadigme. *Allerede* træder herved frem som spænding i en sammenfattet enhed, der ellers normalt bliver betragtet adskilt.

### **Kroppens tilsynekomst i døden**

I *Being-in-the-World* (1991) udlægger Dreyfus, som *tidligere* antydet, relationen mellem *Daseins* i-verden-væren (inderverdenslige) og verden (omverdenslige) som bestemt af *Daseins* aktivitet at eksistere. "Here the word "in" must, of course, be understood not as though the world were to be found as an internal representation "inside" Dasein, but rather in the sense that the world is discovered in the everyday activity of Daseining, of being-there - in the activity called existing which is Dasein's way of being-in." (59) Citatet både karakteriserer og sammenstiller i-væren med aktiviteten at eksistere. Eksistens som aktivitet peger på, at det er umuligt for *Dasein* at træde ud af verden og iagttage den udefra sådan som subjekt-objektorienterede refleksionsparadigme mener er muligt. Følgende er der kun en mulighed hvorpå *Dasein* kan træde ud af verden - døden. Efter døden ligger kroppen tilbage som et spor af *Dasein* uden derved at sidestille det fraværende *Dasein* med ånd. Slet ikke. Henvisningen til døden skal læses som fravær af eksistensaktivitet og herigennem anskueliggøre, hvordan Heidegger ser "forbi" kroppen, når han holder blikket rettet mod væren. Forskellen mellem den levende krop, her som *Dasein*, og den døde krop indsætter et "brud", hvorigennem det tidligere skjulte træder frem og kommer til syne. Og det der kommer til syne er eksistensaktiviteten. Bruddet mellem liv og død

adskiller den levende krop (*Dasein*) som netop et involveret værende i verden fra det tilbageværende adskilte og isolerede objekt – den døde krop.

Henvisningen til den døde krop som objektiveret genstand illustrerer, at vi som *Daseins* (mennesker) først ser kroppen som objekt, når den er død og hensunken i fravær af eksistensaktivitet. Den levende krop kan derfor siges at "skjule" sig "bagved", "i" og "gennem" værens eksistensaktivitet. Herved synes det tydeligt, at den "anden" eller det andet *Dasein* altid *først* bliver opfattet som et værende-i-verden og siden som et objekt, isoleret og adskilt. Således forekommer det i en parentes bemærket, at temporalitet og finalitet er bestemmende egenskaber i opfattelsen af den anden.

Den levende krop kontrasteret af den døde krop tvinger ikke alene Heideggers blik for væren frem, men også hvordan kroppen er "skjult" for *Dasein* selvom den er synlig og kan ses. Dette forhold gælder også, når det andet *Daseins* krop træder frem foran *Dasein*. Også her er det andet *daseins* krop "skjult" selvom den kan ses.

Distinktionssættet skal det siges er hos Heidegger ikke udmålt mellem liv og død, men mellem eksistensaktivitet og fravær af denne beskrevet som ikke-væren.

### Den "skjulte" og "gennemsigtige" krop

Selvom der kan argumenteres for, at kroppen i iagttagelsen er "skjult" for *Dasein*, da den er tildækket af eksistensaktivitet og at dette forhold først træder frem, når kroppen henfalder i ikke-aktivitet, døden, så betyder det ikke, at kroppens problem er løst. Kroppen udfordrer på afgørende måder Heideggers tænkning samtidig med at den anskueliggøre omdrejningsaksen for *Daseins* inderverdenslige og omverdenslige spatialitet. Malpas skriver, at "the problem of the body is directly tied to the problem of being-there's (*Daseins*) spatiality." (Malpas 2008:128) Særligt peger kroppen på diskrepansen eller brydningsfeltet mellem objektiv og eksistential spatialitet. Kroppens problem udgår fra, at den vakler mellem disse to spatialiteter. Hvis kroppen er forbundet med objektiv spatialitet, så er den kategorial, mens den er eksistential, hvis kroppen er forbundet med væren-i-verden. Malpas skitserer to muligheder ud af

problemet ved at analysere *Daseins* legemliggørelse således, "etiher being-there's (*Daseins*) having a body is a matter of its extended spatality, which would mean that the being of being-there (*Dasein*) as embodied was no different from the being of present-at-hand (forhåndenværende) objects, or else it must be understood as essentially determined by its being-in-world." (129) Malpas argumenterer i citatet for, at kroppen enten skal være det ene (forhåndendeværende/kategorial) eller det andet (væren-i-verden/eksistential). Herved læser Malpas forbi en anden mulighed, nemlig den som Heidegger redegør for i §24, når han beskriver den intrikate gensidighed mellem *Daseins* væren-i-verden som inderverdenslighed og omverden som et allerede forefindende.

Den anden læsning udhæver argumentationen omkring diskrepansen mellem *Daseins* inderverdenslighed og omverden sådan, at kroppen trækker sig tilbage og blive stående ved *Daseins* inderverdenslighed. Sådan en læsning åbner for at antage, at Heidegger mest af alt betragtede den andens krop ikke kun som "skjult" bag et slør af værens eksistensaktivitet, men også at *Daseins* respektive krop fra et inderverdensligt perspektiv fremstår usynlig. Usynlig skal ikke forstås på linje med Sartres beskrivelser, men snarere at kroppen er "gennemsigtig".

Gennemsigtigheden er en "logisk" konsekvens af, at Heidegger udelader eller tilsidesætter kroppen, da tænkningen er centreret om *Daseins* ontologiske struktur og dennes uløselige forbindelse med i-verden-væren. Sådan en betragtning betyder, at kroppen findes *i* verden og ikke som adskilt entitet fra hverken *Dasein* eller omverdenen. Kroppen er for *Dasein* tildækket i gennemsigtighed *på grund af Dasein* uadskillige forbindelse med verden. Tilsammen bevirker disse forhold, at kroppen for *Dasein* træder tilbage og bliver "gennemsigtig".

En forsøgsvis udredning af kroppens problem hos Heidegger kunne udlægges sådan, at kroppen inderverdensligt betragtet er "gennemsigtig", mens den er omverdensligt er "skjult" af værens eksistensaktivitet. Sådan at *Daseins* egen krop er "gennemsigtig" for sig selv, mens det andet *Daseins* krop er "skjult" af eksistensaktivitet.

Dreyfus såvel som Malpas insisterer på at indlæse dualitet mellem *Dasein* og *Daseins* krop, hvilket synes at udgøre en slags ikke-læsninger af kroppens position i og med, at de læser forbi de logiske konsekvenser af Heideggers tænkning, hvor kroppen træder tilbage som henholdsvis gennemsigtig og skjult i *Daseins* væren-i-verden. I stedet læser Dreyfus og Malpas dualistiske symptomer ind i Heideggers tekst og finder følgende frem til, at kroppen oscillerer mellem det forhåndenværende som kategorial kondition og som eksistential betingelse for *Dasein*. Netop de underliggende dualistiske spor trækker kroppen frem som et passagepunkt mellem det forhåndenværende, *Daseins* inderverdenslige eksistentiale og den foreliggende omverden. Kroppens problem træder i sådan en læsning ind i det beskrevne passagepunkt som et mellemrum, der udgør et uarticuleret forbindelsespunkt. Særligt synes udhævnningen af adskillelserne mellem disse punkter at udgøre et mineret distinktionsfelt. Dreyfus og Malpas læsninger beror nok på, at det er vanskeligt at beskrive og artikulere disse distinktioner uden at forfalde til allerede eksisterende distinktioner i sproget. Og selvom deres læsninger skriver truende distinktioner ind i Heideggers tanker om *Dasein* og væren-i-verden.

I stedet bør kroppen såvel som *Daseins* væren anskues som sammenvævet i en totalitet gennem væren-i-verden. De er ikke adskilte sådan som det subjektobjektorienterede refleksionsparadigme antager.

Alvoren i Heideggers position kan muligvis illustreres gennem et tænkt eksempel med følgende kontrafaktiske spørgsmål. Hvad skal der til, før *Dasein* "ser" den anden som adskilt fra verden? Spørgsmålet antager, at den anden er sømløst integreret i verden som et værende-i-verden. Svaret på spørgsmålet kræver først og fremmet et eller andet "brud" mellem den anden og verden. Sådan et "brud" kan eksempelvis observeres i computerspil, hvor enten avataren eller spilkarakteren *ikke* er fuldstændigt interageret i spilverdenen. Sådan at avataren eller spilkarakteren træder frem som enhed "ovenpå" en digital eller animeret baggrund. Det samme fænomen kan iagttages i animationsfilm, når protagonisten ikke glider i et med "baggrunden" - omverden. Hvis et sådan brud mellem den anden (*Dasein*) og baggrunden

(omverden) opstod i virkeligheden, ville det iagttagende *Dasein* sandsynligvis ikke tro sine egne øjne. Og følgelig blive ramt af angst.

Dette kontrafaktiske eksempel understreger, at adskillelsen mellem *Dasein*, krop og omverden synes at udgå fra sprogets beskrivende bestemmelser og ikke fra Heideggers tænkning. Heideggers ærinde er ved hjælp af distinktionerne at illustrere *fraværet* af adskillelse ved at betone sammenhængen mellem *Dasein* og væren-i-verden.

Et yderligere eksempel på, at adskillelsesdistinktionerne synes problematiske er, at de er vanskelige at opretholde. Det er med andre ord langt vanskeligere at opretholde en adskillelse mellem *Dasein* og væren-i-verden end at lade dem falde gensidigt konstituerende sammen. Sandsynligvis fordi adskillelsen først træder frem, når den bliver tænkt. Før tænkningen eksisterer der ingen adskillelse. Herved kunne man argumentere for, at adskillelsen mellem de nævnte forhold først indtræder, når de bliver betragtet som eller tænkt på *som* adskillelser.

Når denne betragtning bliver appliceret på kroppens betydning hos Heidegger, så bliver det forståeligt, hvorfor Heidegger "ser forbi" kroppen. Han ser forbi kroppen, fordi han anskuer *det værende* og ikke en krop eller et sind. Det værende er noget andet end krop og sind. Det værende er *Dasein*. Og det er, følgende Heidegger, *Dasein* vi ser, når vi iagttager hinanden. Vi ser den andens væren som eksistensaktivitet før alt andet.

## Krop og navigation

Sarah Furness argumenterer i *A Reasonable Geography: An Argument for Embodiment* (1986) for kroppen som udgangspunkt for rumforståelse og omdrejningspunkt for navigation i rummet. Uden kroppen ville navigerende orientering såsom foran, bagved, over, under og højre og venstre være meningsløse. Et argument man kan genfinde hos Lakoff og Johnson i *Metaphors We live By* (1981). Herved etablerer Furness parallelt med Lakoff og Johnson et argument for situeret legemlighed. Furness understreger nødvendigheden af kroppen som

positioneringsredskab gennem et kontrafaktisk argument, "a disembodied intelligence could have position, but no extension, hence no discernable parts, therefore it cannot rotate. It would have no extension and therefore no sides or directions; there is no possibility for it to discriminate any distinction within itself. A disembodied intelligence would be unable to know either its own position or the position of anything else, because it could not assign itself position ... or an orientation." (255) Argumentet flugter tankelinjerne i det kartesianske såvel som kantianske refleksionsparadigme med den modifikation, at Furness understreger nødvendigheden af en eksisterende og situeret krop, der gennem sin legemlige ekstension forankrer rumforståelse, navigation og følgelig også erkendelse. Furness skriver konkluderende: "An intelligence with position but no extension would not be capable for making any distinction between fact of experience and what it experienced; that is, it would not be capable of even a minimal distinction between subjectivity or objectivity." (256) Herved bliver kroppens ekstension indskrevet som kritisk faktor uden hvilke, hverken subjektivitet eller objektivitet ville være mulig. Fravær af krop sidestilles med fravær af erkendelse. Derved indskriver Furness et element, som positionerer hende i opposition til kartesiansk dualisme, hvor krop og fornuft er adskilt, og i opposition til den kartesianske forestilling om eksistensen af en autonom og transcendent fornuft. Samtidig opretholder hun et subjekt-objektorienteret perspektiv. Således opløser Furness ikke sin position til fordel for et heideggersk værensperspektiv. Det minder mere om Merleau-Pontys indsættelse af kroppen som centrum og udgangspunkt for erkendelsen.

Furness eksponerer herved en tanketradition, der på den ene side opretholder subjekt-objekt distinktionen fra Descartes og Kant, og på den anden side indskriver en situeret krop som centrum og afgørende aspekt for opretholdelsen af den traditionelle subjekt-objektorienterede tanketradition. Den situerede krop, rumforståelse, navigation og erkendelse kan, ifølge Furness, ikke eksistere uden hinanden. Lakoff og Johnson læser heroverfor, hvordan kroppen er indskrevet i sprogets metaforer. Eksempelvis hvordan rum, tid og navigation bliver formuleret.

Tiden ligger ligesom rummet enten foran eller bagved os (kroppen), rummet er omkring os, hvor objekter er enten oppe, nede eller ved siden af (kroppen), mens vi bevæger os i forhold til det omtalte foran og bagved (kroppen).

Et beslægtet argument præsenterer Georges Poulet i *Proustian Space* (1977), når han forklarer, "without places, beings would be only abstractions. It is places that make their image precise and that give them the necessary support thanks to which we can assign them a place in our mental space, dream of them, and remember them." (26) Poulet indskriver modsat Furness stedet som situerende og afgørende element for erfaringsdannelse uden hvilke væsner ikke ville være andet end abstraktioner. Hvor Furness betragter den ulegemlige intelligens som en umulig abstraktion, så finder Poulet væren abstrakt, hvis den ikke forankres i og på stedet. Hvor Poulet er optaget af sammenhængen mellem hukommelse, erfaring og sted, så er Furness optaget af indsættelsen af kroppen som udgangspunkt for rumforståelse, navigation og erfaring. Relationer som Lakoff og Johnson genfinder i sprogets metaforer. Hvor det er usikkert, hvordan Poulet betragter kroppen, så er Furness såvel som Lakoff og Johnsons argumenter utvetydige.

Selvom det er fristende at følge Furness argument om legemliggørelse af erfaringen, så er hendes argumentation dybest set en omvendning af Heideggers problem med kroppen. I stedet for som Heidegger at se "forbi" den skjulte krop og "igennem" den gennemsigtige krop, så ser Furness kroppen, men overser *Dasein*. Poulets position synes ligesom Heidegger at se "udenom" kroppen og i stedet fokusere på stedet som betydningsbærende for rumforståelse, navigation, hukommelsen og erfaring.

Malpas skriver om Poulets sammenvævning af sted og hukommelse, "the binding of memory to place, and so to particular places, can itself be seen as a function of the way in which subjectivity is necessarily embedded in place, and in spatialised, embodied activity." (Malpas 1999:176) Citatet lader stedet træde frem som bærende element i og for hvad der kunne beskrives som distribueret hukommelse. Stedet indsætter sig som minde og erfaringskapital, der skaber og genskaber minder, oplevelser og erfaringer, når den situerede krop eller *Dasein* genbesøger et tidligere

kendt sted. Således tvinges argumenterne tilbage mod relationen mellem en erfarende entitet og stedet som erfaringsplatform. Betragtet indenfor rammerne af Heideggers perspektiv er kroppen placeret "skjult" og "gennemsigtigt" mellem *Dasein* og verden, mens stedet udgør et skabende og tilbagevirkende element. Dette som et gensidigt konstituerende aspekt mellem *Daseins* inderverdenslige og det omverdenslige rum (sted). Stedet træder frem for *Dasein* parallelt med det bærende nu (*augenblick*) i hvilket det inderverdenslige og det omverdenslige rum falder sammen. Dette betyder ikke, at *Dasein* udkaster et rum på verden, men derimod at rum opstår, skabes og genskabes i gensidighed mellem *Dasein* og omverden. Og helt afgørende er forholdet mellem det inderverdenslige rum som uløseligt forbundet med det omverdenslige rum og omvendt.

Herved synes det oplagt at betragte det omverdenslige rum som et kollektiv eller fællesanliggende. I den forstand kan det betragtes som foreliggende uafhængigt af *Dasein*. Dette forhold udgør en perspektivisk forskydning, som synes at åbne for en læsning af Heidegger, der sidestiller hans betragtninger over tidslighed med døden. Forstået på den vis, at det omverdenslige træder frem og trækker sig tilbage med *Dasein*, men kun i det omfang *Dasein* eksisterer. Så længere *Dasein* eksisterer er det omverdenslige og inderverdenslige aldrig uafhængigt af hinanden. Alligevel synes det relevant at undersøge, hvorledes gensidigheden mellem disse rumligheder (spatialiteter) skal forstås. Er forholdet mellem dem nøjagtigt gensidigt eller afledt som et derivat, hvor den ene spatialitet er beroende på den forrige?

## **Relationen mellem temporalitet og spatialitet**

Heideggers målsætning med *Væren og Tid* (2007) er som det fremgår af titlen en undersøgelse af væren og tid. Tiden træder frem ikke kun som værkets bærende element, men også den fundamentale sokkel, hvorpå *Daseins* væren hviler.

Tiden udfordrer ikke kun den eksistentiale, men også den objektive spatialitet. Heidegger mener, at temporaliteten går forud for spatialitet(erne) og følgelig etablerer sig som forudsætning for alt andet. Denne påstand forekommer

umiddelbart uforeneligt med rumlighederne sådan som de kommer til udtryk i *Væren og Tid*. Særligt synes den objektive spatialitet at udfordre forestillingen om, at temporaliteten konstituerer den fundamentale struktur. Det kunne ligeså vel forholde sig sådan, at tiden var afhængig af spatialiteten i den forstand, at tiden ikke kan findes uden et rum, som den kan forandre og forandre sig i. Sådan en antagelse synes i særlig grad rimelig, hvis tid betragtes som hastighed. Følgelig skal hastigheden udfoldes et sted. Dette må naturligvis være i rumligheden.

Malpas skitserer tidslighedens afhængighed af rumlighed ud fra en anden, men alligevel beslægtet opfattelse, når han skriver, "the structure of space and place necessarily implicates time through consideration, in the simplest and most basic case, the character of dimensionality that belongs to space as itself opened up *as dimensional* through movement." (Malpas 2008:107) Fremskrivningen af rummet eller stedets dimensionale åbning for bevægelser udfordrer hierarkiet i Heideggers tænkning, hvor relationerne mellem sted, rum og tid hviler på temporaliteten. Hvis spatialiteten derimod træder frem som ligestillet eller måske endda uafhængig af temporaliteten, vil det kompromittere Heideggers tænkning i *Væren og Tid*.

Heideggers argument om, at spatialiteten er afhængig af temporaliteten fører ham frem til den antagelse, at rumlighed er et derivat af tiden. Heidegger formulerer det sådan, "tilstedeværens (*Daseins*) forfatning og dens måder at være på er kun ontologisk mulig på basis af tidsligheden... Men da må tilstedeværens (*Daseins*) specifikke rumlighed også grunde i tidsligheden." (Heidegger 2007, §70)

I og med at spatialiteten indskrives som derivat af temporaliteten etableres der et asymmetrisk afhængighedsforhold mellem de to. Og i en baglæns bevægelse leder denne antagelse tilbage til forestillingen om en oprindelig enhed, den originale temporalitet. Til denne hører, følgende Heidegger, ikke alene verdens verdenslighed, men også *Daseins* struktur. Original temporalitet er som William Blattner skitserer i *Heidegger's Temporal Idealism* (2005) ikke at sammenligne med en traditionel temporal forståelse, hvor tiden forstås som succession i den forstand, at fremtid indhentes af nutid som siden bliver fortid. I stedet udgør den originale temporalitet,

"a non-successive manifold of future, Present, and past" (2005:89) Blattner lægger ikke skjul på, at Heideggers inklusion af original temporalitet virker, som han selv skriver "puzzling" i og med at "Heidegger's basic strategy is to represent originary temporality as the "explanatory core" of ordinary time (or more precisely, world-time, on which in turn depends ordinary time)." (90)

Herfra skitserer Blattner to strukturelle former for derivater eller afhængigheder udlæst fra relationerne mellem original og ordinær tid. Den *første* er simpel afhængighed, hvor to elementer er gensidigt afhængige af hinanden, mens den *anden* er asymmetrisk, sådan at elementer er hierarkisk afhængige af hinandens forekomst, hvor et element eller struktur forklarer den følgende. Følgende Malpas lægger Heidegger flere steder op til denne asymmetriske afhængighedsstruktur. Selv skriver Heidegger, "kan eftervisningen af, at denne rumlighed eksistentielt kun er mulig gennem tidsligheden, ikke stille mod at deducere rummet ud fra tiden henholdsvis opløse rummet i ren tid." (Heidegger 2007, §70)

På trods af dette citats indhold mener Malpas ikke, at "Heidegger nowhere offers a clear and explicit statement of what it is to derive one thing from another, and he refers to the structure whereby one thing is "grounded" in another on the basis of an exhibition of its "conditions of possibility" in terms that remain somewhat obscure." (Malpas 2008:108)

Ifølge Malpas træder Heideggers forestilling om asymmetrisk afhængighed i sin tænkning frem, når han skriver, hvordan ting kan være primære, udgøre grund for, have forrang for, og være udledt af. Alt dette uden at præcisere, hvordan afhængigheden mellem afgørende elementer såsom temporalitet og spatialitet hænger sammen eller skal forstås.

Malpas mener, at relationer mellem temporalitet og spatialitet hos Heidegger er gensidigt afhængige af hinanden. Dette i modsætning til Blattners beskrivelser af simpel og asymmetrisk afhængighed. Udgangspunktet for Malpas' læsning udgår fra, at han genfinder den hermeutiske cirkel i Heideggers tænkning. "In its simplest formulation, in terms of the relation between whole and parts as these figure within

textual interpretation, the understanding of a text as a whole depends on understanding each part of the text, while understanding of each part of the text depends on the understanding of the whole. In the hermeneutic circle, then, we find a relation of mutual dependence between the whole and the parts.” (Malpas 2008:109-110) Et spørgsmål angående relationerne mellem tid og rum står tilbage. Det spørger om relationerne mellem tid og rum følger Vernants krav til filosofien om et enten/eller forhold eller om relationerne mellem tid og rum oscillerer mellem to forskellige og alligevel sammenhørende forhold?

### Vertikal og horisontal afhængighed

Malpas forklarer, at hierarkisk (vertikal) afhængighed skal betragtes som en stringent kausal relation mellem to begivenheder. Eksempelvis når en tiliset vej fører til, at en bilist ufrivilligt bliver impliceret i et uheld. Intet uheld uden tilisning. Simpel kausal relation mellem tilisning og uheld. Asymmetrisk (horisontal) afhængighed skitserer Malpas negativt således, ”if a structure exhibits mutual dependence, then it is, by the very fact, a structure that cannot be hierarchically dependent on another structure, at least not in terms of its own unity or ”constitution.”” (120)

Klarlæggelse af henholdsvis vertikal og horisontal afhængighed har betydning for relationerne mellem temporalitet og spatialitet i *Væren og Tid*. På trods af at Malpas mener, at relationerne er horisontalt afhængige, så er han opmærksom på, at Heidegger er optaget af vertikal afhængighed. Malpas skriver, ”one of the reasons for this, in Heidegger’s case, is the need to prevent what appears to be the problematic intrusion of spatiality – which constantly pulls in the direction of objective spatiality, “containment,” the present, and the present-at-hand (forhåndenværende) – into the structure of being-there (*Dasein*) in a way that threatens to disrupt its unity, not only through turning it into some spatio-temporal “composite,” but also through dispersing it into the leveled-out space of the present.” (124) Citatet skitserer Heideggers dilemma angående forbindelsen mellem temporalitet og spatialitet. Hvis relationen mellem *Daseins* indverdenslighed og omverden er horisontal, så falder

temporaliteten væk som konstitutiv for væren. Hvis relationen derimod er vertikal, så følger det, at det ene udleder det næste i fastlagt orden. Et forhold Stephan Käufer i artiklen *Systematicity and Temporality in Being and Time* (2002) beskriver som ønsket om filosofisk systematik. Eller det man kunne beskrive som en slags filosofisk æstetik. Et spørgsmål om ren- såvel som skønhed i tænkningens sammenhængskraft. Sådant en æstetisk betragtning adresserer ikke de grundlæggende afhængighedsrelationer i Heideggers tænkning. De relationer, som Malpas interesserer sig for, når han skriver, at "the problem of deriving the existential spatiality proper to being-there (*Dasein*) thus turns out to be a particular instance of a more general problem of derivation in the analysis of *Being and Time* as a whole". (Malpas 2008:125)

Konklusionen på afhængighedsrelationerne bliver, følgende Malpas, at Heidegger bliver nødt til at anvende såvel horisontal som vertikal afhængighed, når relationerne mellem spatialitet og temporalitet skal klarlægges. Malpas foreslår en inkluderende løsning ved at pege på, at Heidegger nok udlæser temporalitet og spatialitet som resultat af vertikal afhængighed, hvad enten denne er æstetisk betinget eller ej, men at disse er betinget af horisontale afhængighedsrelationer.

### Brugstøjets spatialitet

Heideggers undersøgelse af verdens spatialitet tager udgangspunkt i værensrelationsaksen mellem i-verden-væren og *Daseins* inderverdenslighed. Særligt *Daseins* tilknytning til omverden gennem det imødekommende værende. Han forklarer, at "væren, der er knyttet til det nærmest imødekommende værende, gennemføres langs ledetråden fra den dagligdags i-verden-væren, som vi også kalder for *omgangen i verden* og *omgangen med* det inderverdenslige værende." (Heidegger 2007, §15).

Omgangen *i* og *med* udstikker pejlemærkerne for Heideggers undersøgelse af verdens spatialitet og denne tager udgangspunkt i varetagelsen eller ibrugtagningen. Heidegger skriver, "den dagligdags tilstedeværen (*Dasein*) er altid allerede på denne måde, for eksempel: for at åbne døren gør jeg brug af dørhåndtaget." (§15)

Heidegger mener herved, at det ville være forkert at betragte dørhåndtaget som ting i og med at sådan en betragtning ville underminere det fænomenologiske grundlag, da dørhåndtaget indeholder et "uudtrykt foregribende ontologisk karakteristisk." (§15)

Den blotte beskuelse af tingene, kan ifølge Heidegger, ikke afdække tingenes funktion. *Daseins* tilknytning til omverden udgår derfor ikke fra tingene som adskilte sterile objekter, men træder frem i varetagelsen eller ibrugtagningen af tingene. "Vi kalder det værende, der kommer i møde inden for varetagelsen, for *brugstøjet*. I omgangen kan der forefindes skrivetøj, sytøj, værktøj, køretøj, styretøj." (§15) Herved tager Heidegger eksplicit afstand fra tingene forstået som rodfæstede i adskillelsen mellem subjekt og verden. Beskrivelsen af brugstøjet understreger imødekommenheden i det i-verden-værende mellem *Dasein* og verden betragtet ud fra tingen som brugstøj.

Alle former for brugstøj er forbundet med hinanden. Et brugstøj tilhører andre brugstøj. Heidegger uddyber brugstøjets relationer til hinanden således, "brugstøjet er i henhold til sin brugstøj-mæssighed altid *ud af* en tilhørighed til andet brugstøj: skrivetøj, fjer, blæk, papir, underlag, bord, lampe, møbel, vindue, døre, værelse. Disse »ting« viser sig i første omgang aldrig hver for sig for derefter at udfylde et værelse som en sum af realiteter." (§15) Brugstøjets indre forbindelseslinjer, er, ifølge Heidegger, ikke tematiske, men tilhørende. Den tilhørende bestemmelse træder tydeligt frem, når Heidegger forklarer, hvordan brugstøjet relaterer sig til *Dasein*. "Brugstøjets værensart, hvori det åbenbarer sig ud fra sig selv, kalder vi for vedhåndenheden. Kun fordi brugstøjet har *denne* »i-sig-selv-væren« og ikke udelukkende blot forekommer, er det i videste forstand håndterligt og står til rådighed." (§15) Brugstøjets ting begribes ikke kun gennem imødekommenhed, men også ved den underliggende funktionalitet gennem ibrugtagningen. Strengt taget læser Heidegger brugstøjets væren ud fra og på linje med *Daseins* allerede væren-i-verden og dennes sammenfletning med omverdenen. Brugstøjet træder frem som en imødekommende ting mellem *Dasein* og verden.

Malpas læser i *Heidegger's Topology* (2008) brugstøjet som et aspekt af verdens spatialitet, når han skriver, "that aspect of the world that is closest to us is the structure of equipment (brugstøj), of things ready for use, that immediately surrounds us, and this structure is one that is essentially ordered in terms of what such things are *for* – it is ordered teleologically." (83) Udskillelsen af tematik fra orden eller teleologi træder her ekspressivt frem og stemmer overens med Heideggers egen beskrivelse. I *The Basic Problems of Phenomenology* (1988) forklarer Heidegger, hvordan brugstøjet skal begribes, "the *nearest things* that surrounds us we call equipment. There is always already a manifold of equipment: equipment for working, for traveling, for measurement, and in general things with which we have to do. What is given to us primarily is the unity of an *equipmental whole*." (163) Nærhed, orden, totalitet og handling træder frem som bærende elementer i forståelsen af brugstøjet. Herudover synes brugstøjets elementer at referere skabende til hinanden. Heidegger formulerer det sådan, "we say that an equipmental contexture environs us. Each individual piece of equipment is by its nature *equipment-for* – for traveling, for writing, for flying. Each one has its immanent reference to that *for which* it is. It is always something *for*, pointing to a *for-which*. The specific structure of equipment is constituted by a contexture of the *what-for, in-order-to*. Each particular equipment thing has as such a specific reference to another particular equipmental thing. We can formulate this reference even more clearly. Every entity that we uncover *as* equipment has with it a *specific functionality, Bewantdnis* [an in-order-to-ness, a way of being functionally deployed]. The contexture of the what-for or in-order-to is a whole of functionality relations." (163-164) Citatet illustrerer, hvordan brugstøjets ting ikke skal forstås som singulære adskilte og ikke-referentielle ting, men som flerheder forbundet i et gensidigt refererende kontekstuel felt af orden og funktion. Brugstøjets spatialitet udspringer af, at brugstøjet altid har en plads eller sted som er forbundet med enten et større sted eller en region. Hammeren er forbundet med arbejdsbænken (plads/sted) eller værktøjet som helhed (region). Og brugstøjets steder er forbundet i en

sammenhængende orden, der udgår ikke kun fra relationen mellem hver enkelt ting, men også kontekstens totalitet. Brugstøjets spatialitet bliver herved heterogent. Krydsende ind og ud mellem referentielle sammenhæng mellem steder og divergerende totaliteter.

Heroverfor træder stedet frem som der, hvor *Dasein* er engageret i brugstøjet. Den engagerende ibrugtagning af brugstøjet er følgelig knyttet til *Daseins* involvering i verden. Krydsningerne mellem engagement og involvering forbinder brugstøjets spatialitet med *Daseins* eksistentiale spatialitet. Malpas skriver, "existential spatiality, the spatiality that belongs to being-there (*Dasein*) as such, is closely tied to the spatiality of the ready-to-hand (vedhåndenhed/*Zuhandenheit*), what we might call "equipmental spatiality," but equipmental spatiality is not alone sufficient for existential spatiality." (Malpas 2008:84) Distinktionen mellem den eksistentiale spatialitet som er forbundet med *Daseins* stedlige involvering på den ene side og brugstøjets spatialitet som steder på den anden side er tæt på opløsende at overlape hinanden. Alligevel opretholder Malpas distinktionen mellem rumlighederne. Brugstøjets spatialitet handler i modsætning til den eksistentiale spatialitet om organisering eller en ordning af ting (der kan synes, hvis ikke "selvorganiserende" så i hvert fald selvrefererende, sådan som det vil blive tydeliggjort i kapitel 4), som er centreret om tings vedhåndenhed uden samtidig at være forbundet med et *partikulært* sted. Hammeren kan så at sige ibrugtages mange forskellige steder. Den er ikke bundet til et særligt sted. Denne ibrugtagning står altid i forbindelse med både foregående og fremtidige anvendelser af hammeren. Herved adskiller brugstøjets spatialitet sig fra *Daseins* eksistentiale spatialitet, som jo vedrører *Daseins* ontologiske struktur.

Således synes de to spatialiteter ikke alene at forefindes på to forskellige "niveauer", men også to forskellige "steder". *Den eksistentiale spatialitet handler om Daseins grundlæggende forholden-sig, mens brugstøjets spatialitet drejer sig om Daseins handlinger i-verden gennem ibrugtagning af ting (brugstøj).* Brugstøjets spatialitet

kan derfor siges at udgøre et "offentligt" eller "fælles" sted. Brugstøjet har i modsætning til den eksistentiale spatialitet et intersubjektivt træk.

Det indbyggede skift eller de mulige forbindelsesled mellem et eksklusivt *Dasein* og brugstøjets intersubjektive karakter handler om, at ibrugtagning af brugstøjets vedhåndenhed i sin imødekommenhed nødvendigvis står *åben* ikke kun for det partikulære *Dasein* men for alle *Daseins*. Herved bliver brugstøjet "offentligt" eller "fælles" om man vil.

Sammenfaldet og forbindelsen mellem brugstøjets spatialitet og en offentlig/intersubjektiv spatialitet skal ikke betragtes som to selvstændige spatialiteter, men derimod som modi af hinanden. Brugstøjets spatialitet indeholder et intersubjektivt modus, der henleder opmærksomheden på to sideordnede elementer, hvor det *første* er *Mitsein, Mitdasein* (being-with), medtilstedeværen og det *andet* er *Sein bei* (being-alongside) samværen. Disse distinktioner tager udgangspunkt i en forståelse af "de andre" som eksisterende parallelt med *Dasein* og ikke som den traditionelle subjekt-objekt tradition tilsiger, som adskilte og uforbundne. Heidegger formulerer forholdet til de andre sådan, "»De andre« vil ikke sige så meget som: mængden af alle de øvrige bortset fra mig, som jeget udhæver sig fra; de andre er i stedet dem, som man selv for det meste netop ikke adskiller sig fra, dem, man også selv er i blandt." (Heidegger 2007, §26)

I-væren indtræder her som definerende udgangspunkt for "sideordningen" af *Dasein* med de andre. *Dasein* skal ikke forstås adskilt, men som allerede *i* blandt. Citatet fortsætter, "denne også-væren-til-stede sammen med de andre har ikke nogen ontologisk karakter af en »med«-forhåndenværen inden for en verden. Dette »sammen med« er noget tilstedeværensmæssigt, dette »også« refererer til en lighed i væren som omsigtsfuld varetagende i-verden-væren. »Sammen med« og »også« skal forstås *eksistentielt* og ikke *kategorialt*. På basis ad denne *medmæssige* i-verden-væren er verden altid allerede den verden, som jeg deler med de andre. Tilstedeværens (*Daseins*) verden er *sam-verden*. I-væren er *samværen* med andre. De andres inderverdenslige i-sig-selv-væren er *medtilstedeværen*." (§26) De andre

træder hermed frem gennem tre forhold: det *første* er, at *Dasein* ikke skal forstås adskilt fra de andre, men derimod *i blandt* de andre gennem i-verden-væren, det *andet* er, at den verden *Dasein* deler med de andre er baseret på samværen, mens det *tredje* og sidste forhold er medtilstedeværen, som er de andres inderverdenslige relation til verden. Det man kunne kalde de andres eller den andens private og inderverdenslige i-verden-væren. Det centrale ved denne skitsering er, at den offentlige/fælles eller intersubjektive karakter ved brugstøjets spatialitet er uløseligt sammenvævet af samværen og medtilstedeværen.

Brugstøjets spatialitet kan hermed siges at være delt i to modi, hvor det ene tilhører relationen mellem *Dasein* og tingen, mens det andet tilhører relationen mellem *Dasein* og de andre. Heideggers har herved indirekte beskrevet *Dasein* gennem brugstøjet som altid værende social. *Dasein* finder altid allerede sig selv med de andre både som samværen og medtilstedeværen og ikke som de traditionelle subjekt-objekt traditions distinktioner tilsiger, at subjektet finder sig selv adskilt fra de andre og verden. I den Heideggeske optik finder *Dasein* altid allerede sig selv med og blandt de andre i en fælles verden.

Ifølge Dreyfus lykkedes det ikke Heidegger at adskille og beskrive den offentlige spatialitet separeret fra det partikulære *Daseins* eksistentiales spatialitet. Udgangspunktet for Dreyfus kritik handler om, hvordan Heidegger forbinder *Daseins* eksistentiale rumlighed med brugstøjets spatialitet og om, hvordan orientering i disse rumligheder skal begribes. Heideggers forståelse af orientering, som jeg allerede har været inde på, er udspændt i et gensidigt forbindende flet mellem *Dasein* og verden.

*Entfernung*, dis-tance eller *fjernelsen* handler generelt om orientering. Særligt, som allerede beskrevet, om at suspendere afstande. Spørgsmålet bliver så mellem hvilke punkter denne afstand skal suspenderes. Dreyfus skriver, at "Heidegger fails to distinguish the general opening up of space as the field of presence (distance/fjernelse) that is the condition for things being near and far, from *Dasein's* pragmatic bringing things near by taking them up and using them." (Dreyfus 1991:132) Den tilsyneladende uklarhed omkring afstand udgår, følgende Dreyfus, fra

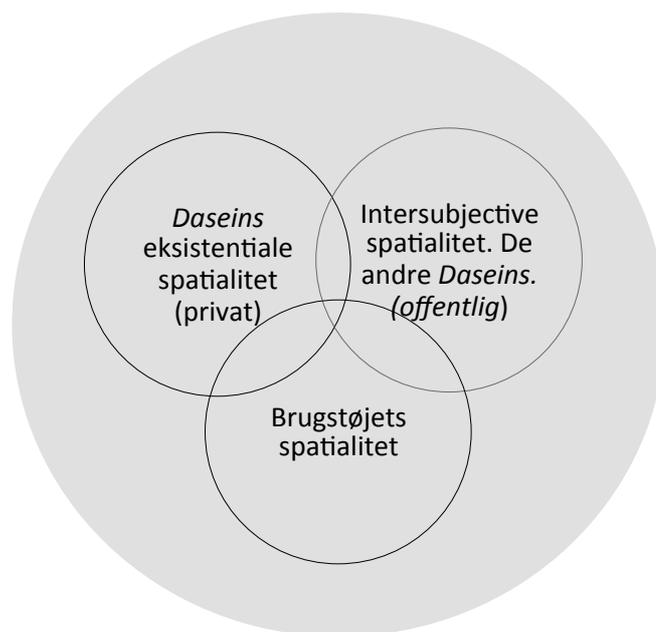
at fjernelse indgår både i brugstøjets spatialitet såvel som *Daseins* strukturelle kapacitet til at bringe ting ind i nærhed.

Om nærheden skriver Heidegger, "det vedhåndenværende har inden for den dagligdags omgang en karakter af *nærhed*. Ret beset er denne nærhed af brugstøjet allerede antydnet ved den term, der udtrykker dets væren, nemlig »vedhåndenheden«. Det værende, som er »lige ved hånden«, har hver sin forskellige nærhed, der ikke er fastlagt gennem nogen udmåling af afstande. Denne nærhed ordner sig ud af den omsigtsfuldt »beregrende« håndtering og ibrugtagning." (Heidegger 2007, §22) Heidegger mener her, at nærheden er det, der foreligger "ved hånden" og at denne bliver nær i ibrugtagningen. Samtidig har *Dasein* kapacitet til at suspendere afstande, og her menes ikke udmålte "objektive" afstande. Dette selvfølgelig betragtet uden kroppen som fikspunkt for navigation i rummet. Heroverfor indvender Dreyfus, "if distance from Dasein is not to be defined with respect to the location of Dasein's body, how is distance from Dasein to be thought?" (Dreyfus 1991:133) Spørgsmålet er særdeles relevant, da den tingslige nærhed nemt kan forfalde til individuel subjektivitet hvilket Heidegger gerne vil undgå. Et muligt svar på Dreyfus indvending er, at brugstøjet i ibrugtagningen "deler" væren med *Dasein*, hvorfor spørgsmålet om brugstøjets relation til kroppen bliver irrelevant.

Malpas imødegår Dreyfus indvending ved at tage udgangspunkt i et *Dasein*, der ordner verden. Han skriver, "the opening up of what Dreyfus calls "the field of presence" thus has to be understood as based *both* the prior, generalized equipmental ordering, given in terms of things, places, and regions (equipmental spatality) *and* in the particular realization of that ordering through being-there's (*Daseins*) individual engagement within that ordering in terms of distance and orientation (existential spatiality)" (Malpas 2008:95).

Overordnet betragtet drejer problemerne såvel som løsninger sig om, hvordan relationerne mellem rumlighederne skal betragtes. Skal de anskues som horisontale afhængigheder eller som temporale rangordnede vertikale støbninger, der er afhængige af hinanden i et derivatmønster med trinvis dalende betydninger?

Umiddelbart synes det nærliggende at henregne spatialiteternes indbyrdes afhængigheder som en dynamik af i-verden-væren. Herved bliver i-verden-væren etableret som det centrale omdrejningspunkt og forbindelsessted mellem alle *tre* spatialiteter, hvor den *første* er den objektive spatialitet (verden), den *anden* er brugstøjets spatialitet, som er delt i to modi, hvor det første vedrører tingenes kategoriale status, mens det andet modi er forbundet til Daseins eksistentielle rumlighed gennem intersubjektiviteten som det medsammenværende og den *tredje* er *Daseins* eksistentielle spatialitet. Forenklet beskrevet og med risiko for at udøve uhensigtsmæssig vold mod Heideggers forfinede forgreninger, kan spatialiteterne betragtes som tre forskellige mængder, der griber ind i hinanden og danner et fællesrum centeret om i-verden-væren. (se figur 5)



Figur 5. Relationerne mellem Daseins eksistentielle rumlig, de andre Daseins rumligheder og endelig brugstøjets rumlighed(er). Centrum af de fire cirkler udgør i-verden-væren, mens den store cirkel betegner den objektive spatialitet.

## Afrunding

### Spatialitet, temporalitet og kroppens betydning hos Heidegger

Overordnet, som tidligere antydte, vil Heidegger udtrække sin forståelse af spatialitet(er) som en sammensat helhed, der er destilleret fra forskellige afhængighedsstrukturers temporalitetsformer.

Den vertikale afhængighedsstruktur og beslægtede spatialiteter synes indenfor *Daseins* struktur at være udformet i følgende trinvis dalende hierarki: den *første* afhængighed bliver etableret mellem eksistential spatialitet og temporalitet, den *næste* afhængighed går fra eksistential spatialitet til brugstøjets spatialitet, mens den *trede* og sidste er den objektive spatialitets afhængighed af verden (brugstøj). Dette hierarki henfører spatialiteterne til temporaliteten, der følgende udgør det bærende og grundlæggende element. Samtidig udelader dette skema kroppen ikke kun som besiddende sin egen rumlighed, men også som omdrejningspunkt for orientering i spatialiteterne. Ifølge Heidegger udfylder *Dasein* ikke rum, det optager ikke plads, men tager derimod, som allerede citeret, rum ind.

Malpas skitserer to mulige positioner for kroppen hos Heidegger, "the structure of hierarchical dependence that is central to the analysis of *Being and Time* and which points inexorably toward temporality seems to allow of only two possibilities in the analysis of being-there's (*Daseins*) embodiment: either being-there's having a body is a matter of its extended spatiality, which would mean that the being of being-there as embodied was no different from the being of present-at-hand (forhåndenværende) objects, or else it must be understood as essentially determined by its being-in-the-world and [...] as temporal." (Malpas 2008:129) Kroppens vaklende placering mellem de forhåndenværende kategoriale objekter og den eksistentiale væren-i-verden truer med at gøre *Dasein* spatial. I og med at Heidegger insisterer på en trinvis dalende vertikal afhængighed fra temporalitet til spatialitet(erne), sådan

som Malpas redegør for i ovenstående citat, så står kroppens placering hen som et uløst problem.

En løsning på dilemmaet om kroppens placering kunne adresseres fra en omskrivning af de vertikale afhængigheder sådan, at forbindelsespunkterne mellem temporalitet, spatialitet og kroppen konstitueres som horisontale afhængigheder. Herved ville ikke kun den objektive spatialitet, brugstøjets dobbelte spatialitetsmodi (mellem *Daseins* relationer til tingenes orden og tingenes intersubjektive karakter) sammen med *Daseins* eksistentialt spatialitet gennem involvering, falde samlende sammen om i-verden-væren sådan som den ovenstående figur 5 illustrerer.

Sådan en skitsering løser kun delvist kroppens problem. Tilbage står kroppen som "overset" forankrende udgangspunkt for orientering i spatialiteten (hvis kroppen overhovedet kan anvendes som udgangspunkt, hvilket allerede er blevet problematiseret).

Hvorom alting er, så indtager orienteringen en central plads, når *Dasein*, følgende Malpas, forbinder sig med brugstøjet. Dette gælder ligeledes når *Daseins* overhovedet involverer sig. Herved er den eksistentialt spatialitet påvirket af orientering gennem *Daseins* involvering. Orienteringen er væsentlig ikke kun i den objektive spatialitet, men også i de brugstøjets spatiale relationer herunder både den kategoriale (tingen) såvel som den eksistentialt spatialitet (tingens intersubjektive karakter), samt som allerede nævnt for *Daseins* eksistentialt spatiale relation.

Malpas skriver, "consequently, what originally appears in Heidegger's analysis as a question of the relation between an equipmental space that is already understood as ordered and directional, albeit as also intersubjective, and an existential space that is determined by a similar ordering and directionality, albeit individually centered and based in temporality now appears as much closer to a question concerning the relation between two forms of spatiality, one which is tied to the multiple positioning of things or objects, and so is essentially a form of objective spatiality, and the other of which is tied to the unique centering of the body, and so is identical with what I have termed "bodily" spatiality." (136)

I kontrast til dette, så besidder, som tidligere nævnt, den objektive spatialitet ingen selvstændig retning eller orientering. Denne indtræder først som mulighed, når *Dasein* indfinder sig. Så bliver *Daseins* krop såvel som alt andet "both objectively located and also actively engaged." (136) Åbningen af den objektive spatialitet kræver, ifølge Malpas, både brugstøjets og *Daseins* eksistentialt spatialitet. Herved argumenterer Malpas dybest set for en deling af spatialiteten. Hvor den *første* del udgøres af den objektive og retningsløse spatialitet, mens den *anden* del udgøres af kroppen, som både indeholder den eksistentialt og brugstøjets spatialitet. Her overser Malpas den tidligere skitserede læsning af kroppen som henholdvis "skjult" i intersubjektiviteten og "gennemsigtigt" i involveringen. Malpas lægger kroppen ind over *Dasein* og skaber derved en spænding mellem to modsatrettede positioner. Spørgsmålet er så hvilken position Malpas endeligt vil abonnere på. Den *første position* bliver præsenteret gennem en omvendning fra vertikal til horisontal afhængighed. En position som lægger vægt på væren-i-verden, hvorved samtidigheden bliver indskrevet som grundlag for og i Heideggers fænomenologi. Den *anden position* "opdager" ikke, at den bliver indfanget af de allerede eksisterende subjekt-objektorienterede relationer i sproget, deres distinktionsmønster og følgende indlejrede tankefigurer. Dette træder i særlig grad frem, når Malpas omskriver kroppens position og placerer den i hvad der ligner et subjekt befindende sig overfor en objektiv spatialitet. Sådant en betragtning er nærmere beslægtet med Descartes, Kant, og Husserl end med Heidegger. Samtidig støder dette subjekt-objektmønster fra sproget mod Malpas grundlæggende ærinde: *omskrivningen fra vertikal til horisontal afhængighed*, hvor væren-i-verden konstituerer den centrale omdrejningsakse.

Herved udløser Malpas' læsning af Heidegger vaklen mellem på den ene side at betone samtidighederne (horisontale) forankret i væren-i-verden og på den anden side at indsætte kroppen som et forankrende nærmest subjektivt punkt stående overfor den objektive spatialitet.

Afslutningsvis skal det nævnes, at kroppen hos Heidegger kan læses som en samtidighed eller et *både/og* i Vernants forstand. Sådan en læsning bevæger sig tættere på Heidegger end Malpas, Dreyfus og den tidligere foreslåede anskuelse, hvor kroppen er inderverdenslig "gennemsigtig" og intersubjektivt "skjult". Et *både/og* perspektiv, der tager hensyn til, at kroppen vakler mellem *Dasein* eksistentiale spatialitet (inderverdenslighed) og *Dasein* som kategorialt forhåndenværende (intersubjektiv) i mængden af andre *Daseins* forefindende i den objektive spatialitet. I et *både/og* perspektiv bliver kroppen ikke et spørgsmål om enten at være eksistential eller kategorial, men om at være begge dele samtidigt, mens væren-i-verden udfolder sig.

## Kapitel 3

### Sted- og legeteori

Legeteoretiske perspektiver kan analytisk operationaliseres parallelt med stedsteoriens opdelinger. Operationaliseringen af stedsteoriens analyseniveauer konstituerer, som tidligere beskrevet en firdelt stratificering bestående af, 1) "Location", det aktuelle sted, 2) "Locale", forbindelseslinjer mellem intersubjektivitet og lokalitet, 3) "Sense-of-place", et subjekts emotionelle forbindelse til stedet og verden, og endelig 4) "Place", mulighedsbetingelserne for stedet.

Denne firdelte analytiske operationalisering kan overføres og indsættes i et legeteoretisk perspektiv. Herved bliver det legeteoretiske grundlag udhævet i fire analytiske niveauer. Det *første* niveau beskriver et konkret lag, det sted hvor legen og dens genstande (legetøjet) kommer til syne, det *andet* niveau beskriver et intersubjektivt lag, hvor legeren og de medlegenes betydning for legen træder frem, det *tredje* niveau undersøger de emotionelle gennemstrømninger i legeoplevelsen, mens det *fjerde* og sidste niveau kredser om legens transcendentale, hvor betingelserne for legen som sådan bliver adresseret.

Disse fire analytiske niveauer indsætter *herudover* et blik, der udhæver legefænomenets fire genstande. Gennem disse fire genstande viser legefænomenet sin rumlige struktur. Den *første* genstand er legestedet og den *anden* er legetøjet. Legetøjet er videre inddelt i tre modi, hvor det første modi udgør det fraværende legetøj, det andet modi konstitueres af det tilstedeværende legetøj og det sidste og tredje modi udgøres af legeren selv som genstand i legen, sådan forstået at legeren og/eller de andre legende indsætter sig selv som genstande/legetøj i og for legen. Den *tredje* genstand kredser om de emotionelle passagepunkter som legeren/de legende gennemløbes af lige fra harmoni til konflikt, mens den *fjerde* genstand udhæver legefænomenet som virksom enhed, sådan forstået at legefænomenet bliver betragtet som et ydre anliggende, der griber ind og leger med de legende.

Den firdelte stratificering såvel som den firdelte opdeling af legefænomenets genstande konstituerer et analytisk tværsnit. Dette betyder at legeteorikomplekset vil blive fremhævet i et perspektiv med fokus på *rumlighedens udformning og betydning for, hvordan leg kan forstås*. Særligt vil det kommende legeteoretiske afsnit kredse om legens lade som-om konstruktioner som eksponent for, hvad der vil blive kaldt legens spatiale dyade.

Overordnet betragtet tilføjer stedteorien således ikke kun en analytisk legeteoretiske operationalisering, der griber inspirerende ind i udfoldelsen af et legeteoretisk grundlag, den fungerer også som afdæknings- såvel som udhævningsmekanisme for beskrivelsen af, hvordan legfænomenet er rumligt struktureret, særligt hvordan legens fire genstandsniveauer træder frem som rumlige udtryk. Sidst men ikke mindst, så tematiserer stedteorien legefænomenets generelle rumlighed.

Det vejledende forskningsspørgsmål bliver herefter, hvordan legen rumligt er udformet. Herved tilføjer stedteorien en analytisk stratificering såvel som en tematik, der indkredser det legeteoretiske afsæt til et perspektiv, hvor legens rumlighed kommer til syne, og hvordan denne rumlighed tilbyder eller lægger op til en legedefinition, der kan beskrive legefænomenet som et selvstændigt flerrumligt fænomen.

Stedteoriens behandling af legefænomenets rumlighed, som det om lidt vil blive klart, efterlader relationerne mellem den/de legende, genstandene og rumlighederne uafklaret tilbage. Herved åbner stedteoriens ellers inspirerende bidrag for inddragelse af Heideggers fænomenologiske topologi, der ikke alene beskriver, hvordan relationerne i legens rumlighed(er) ser ud, men også tjener til at slå ring om legen som et selvstændigt fænomen underlagt sit eget rationale. Et rationale, der hviler på *Dasein* som et her-og-der-værende, et i-verden-værende med eksistential spatialitet, samt selvfølgelig brugstøjets spatiale modi opdelt i henholdsvis en kategorial såvel som eksistential spatialitet.

Denne ph.d.-afhandlings grundlæggende legeteoretiske tilgang kan følgende beskrives som sammensat af tre dimensioner. Den *første* hævder, at legefænomenet analytisk kan operationaliseres i fire niveauer (hvorunder også legens fire genstande kommer til syne), den *anden* antager, at legens spatialitet er afgørende for at forstå legefænomenet, og *sidst* men ikke mindst hævder den, at Heideggers fænomenologiske topologi instruktivt beskriver relationerne i legefænomenets rumlige udformning, hvorigennem legefænomenet træder frem som selvstændigt og afgrænset rationale.

### Friedrich Schiller og legedriften

Schiller bevægede sig ligesom stort set alle senere legeteoretikere ind og ud af legens rumlige udformning uden endeligt at bemærke såvel som fastlægge, hvad denne rumlighed betyder, når legefænomenet definatorisk skal klarlægges.

Schiller udviklede i *On the Aesthetic Education of Man* ([1795] 2004) en æstetisk legeteori, der peger på, at mennesket først bliver et fuldstændigt menneske, når det leger. Det er *i* legen, at mennesket bliver fuldkomment.

Udkommet af legen er, følgende Schiller, det skønne. Hermed indskriver Schiller det skønne som målestok for menneskets stræben efter fuldkommenhed.

Schillers legeteori er bygget op omkring en personlighedsmodel for mennesket. Denne model er sammensat af tre komponenter, hvor den *første* er 'sansning' (stofdriften), den *anden* 'fornuft' (formaldriften) og den *sidste* 'viljen'. I modellen står sansning og fornuft overfor hinanden som selvstændige modsætninger, der trækker mennesket i henholdsvis den ene eller den anden retning. Hver af de to retninger forsøger at underlægge mennesket sit rationale. Sansningen henleder opmærksomheden på verden og det er gennem denne, at verden kommer til syne for os. Uden sansningen ville verden være skjult og ikke eksistere. Fornuften søger mod systematik, orden og mening. Den stræber mod at reflektere det generelle frem, mens sansningen opholder sig ved det partikulære uden hensynstagen til det forudgående eller følgende. Sansningen hæfter sig ved de enkelte oplevelser, mens

fornuften søger efter vertikal sammenhæng mellem før, nu og efter, samt horisontale forbindelseslinjer mellem de enkeltstående sansede tilfælde. Fornuften vil binde sansningerne definerende sammen og ikke kun hengive sig til øjeblikket. Ifølge Schiller kan sansningen såvel som fornuften i sin 'rene' form beherske mennesket. Det er med andre ord hverken værre eller bedre at være i enten sansningen eller fornuftens vold. Begge befinder sig udenfor fuldkommenhedens område. Overfor sansningen og fornuften må viljen give fortabt. Den kan ikke harmonisere de to modsatrettede drifter. Følgelig er mennesket ufrit. Mennesket bliver, følgende Schiller, først frit, når viljen er fri og ikke underlagt de to drifter, sansningen og fornuften. Og viljens frihed træder frem i legen. Legen kan som det eneste harmonisere sansningen og fornuften, og frisætte viljen. Når viljen er fri, så er mennesket frit. Denne emancipatoriske bevægelse kan ikke finde sted uden legen som mellemlid eller medium. Legen udgør herved en helhedsskabende og forløsende dynamik som frisætter mennesket.

Det spørgsmål, der står tilbage er, hvordan legen som legedrift kan forene de to drifter, sansningen og fornuften. Og her træder æstetikken ind som forklarende element. I og med at sansningen søger forandring og fornuften stilstand, så kan Schiller sidestille sansningen med det 'levende' og fornuften med 'form'. Forbindelsen af sansning og fornuft bliver følgelig 'levende form'. Den levende form er i Schillers æstetik 'verdens form'. Overordnet mener således Schiller, at legen harmoniserer sanse- og fornuftdrifterne, så mennesket kan skue fænomenernes æstetiske kvaliteter eller den levende forms skønhed.

Kjetil Steinsholt eksemplificerer i "*Let som en Leg?*" (2002) Schillers legeteori sådan, "Hvis vi kun tænker på menneskets form, er den livløs, og så længe vi kun fornemmer menneskets liv, er det formløst. Det er først, når dets form lever i vores fornemmelser, og dets liv former sig i vores hoveder, at mennesket fremstår som levende form." (69)

Skønheden indfinder sig, følgende Schiller, først og sidst i legen. Legen bringer den levende forms skønhed frem og forener mennesket til en sammensat helhed med fri

vilje. Gennem legen skaber Schiller et billede af det frie menneske. Schiller skriver, "Man plays *only when he is in the full sense of the word a man, and he is only wholly Man when he is playing.*" (Schiller [1795] 2004:80)

### **Legen som det andet sted**

Schillers beskrivelse af de samvirkende drifter - sansning og fornuft, som i legen frisætter viljen og åbner for erfaringen af den "levende form" - udlægger en æstetik, som ikke er baseret på passiv iagttagelse, men aktiv medskabelse. Den aktive medskabelse i legen destillerer legen fra det, man normalt kalder det almindelige liv. I legen emanciperes mennesket fra en begrænset verden og henføres til et andet *sted*, hvor fantasien udfolder sig og skuer sandheden. Herved åbner Schillers æstetik eller legeteori om man vil for det uvirkeliges (fantasiens) tilstedeværelse i det virkelige. En uvirkelighed, der indfinder sig som *det, den er*. I legen rejses ingen tvivl om, at det uvirkelige som ordet beskriver ikke er virkeligt. Faktisk lader det til, at uvirkelige som ikke virkeligt er bestemmende for legen som fænomen.

Gennem legen aktualiseres det uvirkelige som fantasiens rum, hvor mennesket er frigjort fra virkelighedens begrænsninger. Legen indsætter en anden rumlighed, hvis indhold eksisterer "som om" den var virkelig. Og dette "som om" udgør for Schiller springet ud af virkeligheden og ind i sandheden. Herfra udhæver Schiller en forståelsesforandring, der indfinder sig i bevægelsen fra virkelighed til sandhed. Hengivelsen til det andet konstituerer et erfarings- såvel som meningsudvidende indhold, hvor verdens form eller sandheden træder frem. Ved at passere det almindelige livs grænse og række ud og bevæge sig ind i det andet, uvirkelighedens "som om" verden, indfinder fuldkommenheden sig, samtidig med at erkendelsen åbner sig for sandheden og verdens form.

### **Schiller og Jean Piaget – en legeteoretisk kontrast**

Ifølge Schiller indeholder og konstituerer det andet, fantasiens "som om" verden i legen, et erkendelsesgrundlag, hvor mennesket rækker ud over sin egen horisont ved

den viljeemancipatoriske harmonisering af sansningen (stofdriften) og fornuften (formaldriften).

Hvis man derimod følger Piaget, så konstitueres legen som en overvægt af en ud af to grundlæggende erkendelsesbevægelser. Den ene kalder Piaget assimilation, hvilket beskriver tilpasning af den ydre verden *til* subjektet, mens den anden er akkommodation, som beskriver subjektets erkendelse af verden, hvorved der indfinder sig en forandring af individet. Akkommodation udgør modsætningen til assimilation. Akkommodationen handler om, at subjektet tilpasser sig til verden, mens assimilation handler om, at verden tilpasses til subjektet.

Herved udhæver Piaget en kontrast mellem symbolsk (assimilativ) og objektiv (akkommodativ) tænkning. Piaget forklarer i *Play, Dreams and Imitation in Childhood* (1962), "unlike objective thought, which seeks to adapt itself to the requirements of external reality, imaginative play is a symbolic transposition which subjects things to the child's activity, without rules and limitations. It is therefore almost pure assimilation, *i.e.*, thought polarised by preoccupation with individual satisfaction." (87)

Den symbolske leg er en "som om"-leg. Og Piagets forståelse af denne konstituerer en legeteoretisk kontrast til Schillers beskrivelse af harmonisering af sansning og fornuft i legen med henblik på at skue verdens sande form. Hvor legen hos Schiller frigør viljen og bringer erkendelsen tættere på sandheden, så er legen hos Piaget reduceret til adaptive aktiviteter, som tilpasser realiteten til et allerede eksisterende erkendelsesgrundlag, et allerede etableret kognitivt skema. Realiteten skal hos Piaget forstås i positivistisk forstand. Den besidder en højere grad af væren (i platonisk forstand), mens fantasien som et andet landskab ikke ligesom hos Schiller konstituerer et erkendelsespotentiale af den levende form, sandheden. Faktisk går Piaget så vidt, at han nedskriver legen som erkendelsespotentiale, når han forklarer legens funktion gennem sin stadieteori. Piaget skriver, "in other words assimilation was no longer accompanied by accommodation and therefore was no longer an effort at comprehension: there was merely assimilation to the activity itself, *i.e.*, use

of the phenomenon for the pleasure of the activity, and that is play.” (92) Her udlæser Piaget legen som nydelsesaktivitet, der sigter mod sig selv uden erkendelse eller forståelse af verden.

Hos Piaget er legen konstrueret omkring repetitionen for gentagelsens egen nydelsesfulde skyld. Kontrasten mellem anstrengelse og nydelse indskrives som epistemologisk begrebsliggende differencepunkt. Akkommodation vedrører begrebsliggende, mens legens assimilation forholder adaptation til realiteten.

Alligevel minder Piagets lege- og læringsteoretiske afsæt om Schillers æstetiske legeteori. Piagets beskrivelse af de to bevægelser (akkommodation og assimilation) minder ikke kun om Schillers beskrivelse af drifterne (stof- og formaldrifterne), også Piagets fordring om deres ”harmonisering” i kognitive skemaer minder om Schillers frisættelse af viljen til at erkende verdens form. Hos Piaget opretholder de to bevægelser, akkommodation og assimilation, en kognitiv organisering eller strukturel spænding, som er centeret omkring de allerede nævnte kognitive skemaer.

Piaget skriver, ”the normal end of a schema is a concept, since schemas, being instruments for adaptation to ever varying situations, are systems of relationships susceptible of progressive abstraction and generalisation.” (99) Her understreges adaptationen til virkeligheden som afgørende erkendelsesmotivation samtidig med at Piagets erkendelsesideal bliver formuleret som abstraherede generaliseringer. Heroverfor må legen som selvstændigt erkendelsesbærende fænomen give fortabt. Legen er, følgende Piaget, end ikke et begreb, da den hverken er en abstraktion eller en generalisation. Piaget forklarer, ”the symbolic schema of play is in no way a concept, either by its form, ”the signifier,” or by its content, ”the signified.” In its form it does not go beyond the level of imitative image or deferred imitation... In its content, it is not adapted generalisation but distorting assimilation, *i.e.*, there is no accommodation of the schemas to objective reality, but distortion of the latter for the purpose of the schema.” (99-100) Citatet beskriver ikke kun legen som forstyrret assimilation, men også hvordan Piagets tegn- og symbolforståelse er inspireret af Ferdinand de Saussures lingvistik, hvor tegnet er konstitueret af en arbitrær

sammensætning af "the signifier" og "the signified" sådan som det bliver forklaret i kapitel et i *Course in general Linguistics* (2005).

Symbolsk leg udtrykker hos Piaget gennem Saussures tegnforståelse et arbitrært forhold mellem den objektive realitet og den subjektive tilpasning af realiteten til subjektet. Dette eksemplificerer Piaget ved, at barnet omskriver halen på en bamse til at være en pude. Et objekt tilskrives en kvalitet som det i objektiv forstand ikke har eller besidder. Heller ikke selvom barnet netop opfatter objektet flersidigt samtidigt. Følgende Piaget konstituerer forskellen mellem objektet i realiteten og den subjektive meningstilskrivning afvigelserne i adaption til virkeligheden. Når objektets realitetsstatus bliver udskiftet med et andet indhold, så indfinder assimilationen sig. Disse subjektive og arbitrære betydningsudskiftninger kalder Piaget i den engelske oversættelse "make-believe"-handlinger eller det, der ovenstående er blevet kaldt "som-om"-konstruktioner.

Hos Piaget indtager legen position som forstyrret assimilation, som et skema, der aktiveres for sin egen skyld gennem arbitrære sammenstillinger, der konstruerer et subjektivt "lade som-om"-indhold (make-believe), som bliver læst ned over den objektive virkelighed. Hvor Schiller betragtede fantasiens "lade som-om" (make-believe) konstruktioner som veje for og til erkendelse af verdens form (sandheden), så betragter Piaget "lade som om"-konstruktioner som forstyrrelser i subjektets adaption til den objektive realitet. Herfra udgår den legeteoretiske distinktion mellem Schiller og Piaget. Særligt når den teoretiske ledetråd fletter sig om forskydninger i legens rumlige udformning, og hvordan den er betydningsbærende for, hvordan leg bliver konciperet.

### **Schiller og L. S. Vygotski – legens emancipatoriske funktion**

I tekstsamlingen *Mind in Society – The Development of Higher Psychological Processes* ([1933] 1978) undersøger Vygotski legens rolle for udviklingen i essayet *The Role of Play in Development*.

Udviklingsperspektivet konstituerer ledetråden hos Vygotski. Og han modsætter sig Piagets legeteoretiske betragtninger, at legens assimilative skema bliver aktiveret for skemaet, gentagelsen og nydelsens skyld. Særligt fanger forestillingen om nydelsen i legen Vygotskis interesse. Han mener modsat Piaget, at der eksisterer ulyst i leg. Eksempelvis reflekterer Vygotski over, hvordan ulysten ved at tabe i spil kan eksistere som en dimension ved leg. Følgelig mener Vygotski ikke, at leg er centreret om nydelse, når den legende udsætter sig for ulyst.

Efter at have forkastet nydelsen som legeteoretisk afsæt, må Vygotski finde et andet udgangspunkt. Han fæstner sit blik på legens motivationsfelt, der, følgende Vygotski, er sammensat af behov og tilskyndelser. Vygotski skriver, "if we do not understand the special character of these needs, we cannot understand the uniqueness of play as a form of activity." (93)

Selvom Vygotski ser bort fra nydelse som selvstændig motiverende faktor, så indlæser han ønsket eller begæret som omdrejningspunkt og afsæt for sin legeteori. Udskydelsen af opfyldelsen af begæret hensætter, følgende Vygotski, barnet i et spændingsfelt. "To resolve this tension, the preschool child enters an imaginary, illusory world in which the unrealizable desires can be realized, and this world is what we call play. [...] in establishing criteria for distinguishing a child's play from other forms of activity, we conclude that in play a child creates an imaginary situation." (93) Refleksionsstrukturen fra Schiller, hvor to modsat rettede dynamikker skaber et tredje forhold, bliver hos Vygotski genskabt. Spændingen mellem Schillers to modsatrettede drifter finder en dynamisk form hos Vygotski, hvor spændingen mellem begæret efter at ride på en hest og hestens fravær skaber en fantasisituation (som-om), hvor barnet erstatter hesten med en pind og opfylder derigennem for sit begær efter at ride på en hest. Barnet frigør sig fra begærets mangelsituationen ved at skabe en mental konstruktion, hvor manglen bliver fjernet ved at erstatte det fysiske fravær med et mentalt nærvær. Rideeksemplet ville indenfor rammerne af Piagets legeteori være positioneret parallelt med eksemplet, hvor bamsens hale blev

omdannet til en pude. Piaget ville betragte Vygotskis beskrivelse af legen som ønskeopfyldelse som tilpasning af virkeligheden til barnet.

## Leg, spil og regler

I modsætning til Schiller og Piaget skelner Vygotski mellem leg og spil. Skillelinjen mellem fænomenerne udgår ikke fra akserne regler eller ikke regler, men derimod reglernes position i aktiviteterne. Følgende Vygotski er der "no such thing as play without rules. The imaginary situation of any form of play already contains rules of behavior, although it may not be a game with formulated rules laid down in advance." (94) Reglerne i legens fantasisituation kan løbende forandre sig. Faktisk udgår reglerne fra skiftene i fantasisituationerne.

Distinktionen mellem leg og spil udgår således ikke fra om der foreligger en fantasisituation eller ej, da "rene" spil såsom skak også indeholder en fantasisituation. Dette fremgår af brikkernes navne: konge, dronning, hest, tårn, løber og bonde. Distinktionen mellem leg og spil udgår fra rækkefølgen mellem fantasisituation og regler. I legen udspringer reglerne fra fantasisituationen. Således er reglerne underlagt legeaktiviteten. I spillet udspringer fantasisituationen fra reglerne, hvorved fantasisituationen er underlagt reglerne. Vygotski formulerer forholdet mellem leg og spil omkring akserne skjult/synlig, når han skriver, "every imaginary situation contains rules in a concealed form [...] every game with rules contains an imaginary situation in a concealed form." (95-96)

I *Computerspil og de nye Mediefortællinger* (2012) skitserer Bo Kampmann Walther en distinktion mellem spil og leg ud fra en analyse af reglernes forskellige beskaffenheder. I spillet er reglerne operationelle og konstitutive. De "er målorienterede. De handler om udnyttelse, beherskelse, progression, dygtiggørelse, kompetenceoptimering og om professionaliseret viden." (47) I legen er reglerne "kontraktbestemte. ... Og de beror på en forståelse af kulturelle, sociale og mellemmenneskelige størrelser. Det er den *sociale ramme, vi agerer i.*" (47)

Kampmann Walthers distinktionssæt beskriver den forskel mellem skjulte og synlige regler, som Vygotski indsætter som demarkationslinje mellem leg og spil.

### **Frigørelse fra virkelighedens begrænsning**

Således udlæser Vygotski en distinktion mellem leg og spil efterfulgt af en undersøgelse af den bagvedliggende motivation for skabelsen af legens fantasisituation (som-om/make-believe) og reglernes betydning i og for fantasisituationen.

Disse betragtninger skaber, følgende Vygotski, to legeteoretiske paradokser. Det første vedrører legens som-om konstruktioner (fantasisituationen) og det andet adresserer reglernes betydning i og for legen.

Om det **første** paradoks skriver Vygotski, "the creation of an imaginary situation is not a fortuitous fact in a child's life, but rather the first manifestation of the child's emancipation from situational constraints. The primary paradox of play is that the child operates with an alienated meaning in a real situation." (99) Citatet udlægger på den ene side frigørelsen som Vygotskis motivationsideal og på den anden side et legeteoretisk afsæt i et paradoks, hvor fravær sammenkobles med nærvær, en sammenstilling som vækker mindelser om Derridas *differance*-filosofi. Men i modsætning til Derridas *différance*-filosofi, så konstituerer spændingen mellem fravær og nærvær hos Vygotski et meningsfelt, hvor objektets betydning løsrives fra deres leksikale denotationer for siden at blive sammenkoblet i nye meningsenheder løsrivet fra betydninger i det nærværende visuelle felt.

Vygotski udlæser sammenkoblingen af meningsenheder som konstruktioner, der kolliderer rummet eller afstanden mellem subjektet og det efterstræbte objekt. Disse sammenkoblinger af meningsenheder læser Vygotski fra et udviklingsperspektiv, der kan inddeles i tre trin. I det *første* trin kan en hest kun konciperes, hvis den er tilstede i synsfeltet. Tanken om hesten er direkte forbundet med den direkte erfaring af hesten. I det *andet* trin løsrives tanken om hesten fra den direkte erfaring samtidig med, at tanken om hesten bliver sammenkoblet eller forbundet med et objekt, der

ikke umiddelbart er forbundet med hesten. Herved adskilles tanke og objekt. Tanken om hesten afskilles fra hestens nærvær og sammenkobles med et andet objekt - eksempelvis kan hesten blive forbundet med en pind. Vygotski skriver, "the child at play operates with meanings detached from their usual objects and actions [...] When the stick becomes the pivot for detaching the meaning of "horse" from a real horse, the child makes one object influence another semantically. He cannot detach meaning from an object, or a word from an object, except by finding a pivot in something else [...] For a child, the word "horse" applied to the stick means "there is a horse," because mentally he sees the object standing behind the word." (98-99) Citatet beskriver ikke kun hvordan pinden i det *andet* trin konstituerer et nødvendigt omdrejningspunkt for adskillelsen mellem tanke og objekt, men også hvordan pinden bliver oplevet som en hest. Det *andet* trin konstituerer Vygotskis forståelse af leg, en "som-om" konstruktion, han, som allerede antydet, kalder fantasisituation. Efter de to første trin indfinder det sidste og *tredje* trin sig. Her er tanken om hesten ikke længere afhængig af sammenkoblingen med at objekt. Forestillingen om en hest kræver herefter ikke et objekt – pinden. Det er tilstrækkeligt at tænke på en hest for at se en hest for sig. Disse tre trin skitserer en udviklingsproces fra objektbundet tænkning til frigjort abstrakt tænkning. Legens som-om-konstruktioner udgør herved fundamentet for abstrakt tænkning.

Det **andet** legeteoretiske paradoks er forbundet med reglerne i fantasisituationen. Vygotski skriver, "the second paradox is that in play she adopts the line of least resistance – she does what she most feels like doing because play is connected with pleasure – and at the same time she learns to follow the line of greatest resistance by subordinating herself to rules and thereby renouncing what she wants, since subjection to rules and renunciation of impulsive action constitute the path to maximum pleasure in play." (99) Her beskriver Vygotski hvad Derrida peger på, når han med Freuds beskrivelse af lystprincippet fremhæver omvejen eller forhalingen som spændingskondensator mellem fravær og nærvær. Vygotski læser en lignende spændingskondensator ind i legen, der i modsætning til Derrida ikke kun er

konstitueret omkring nærvær-fraværs-aksen, men om regler som spændingsskabende enheder. Hos Vygotski fungerer reglerne som et bolværk mod umiddelbar opnåelse af nydelse. Herved bliver nydelsen udskudt og derigennem udsat, ophobet og forstærket. Regler betragter Vygotski med inspiration fra Spinoza, når han forklarer, hvordan en ide eller begreb i sig selv bliver et mål. Således konstituerer reglerne i legen et selvstændigt begær. De bliver et indre anliggende, der iscenesætter sig som selvkontrol. Vygotski konkluderer, "in short, play gives a child a new form of desires. It teaches her to desire by relating her desires to a fictitious "I," to her role in the game and its rules." (100) Her indsætter Vygotski legens fantasisituation som en forskydning, hvor fantasisituation som selvstændigt dobbelt betydningsrum konstituerer en anden rumlighed, et adskilt sted, hvori individet frigør sig fra virkelighedens begrænsninger, samtidig med at det indsætter sig selv som et fiktivt jeg i legen.

I fantasisituationens "som-om"-konstruktion finder nydelse, begær og regler sammen i skabelsen af Schillers ideal om det hele menneske. Fantasisituationens dobbelte stedlighed udspringer fra de semantiske forskydninger, hvor objekter leksikale betydninger erstattes og sammenkobles med andre betydninger, sådan at både den leksikale betydningsenhed (pinden) såvel som den sammenkoblede semantiske enhed (hesten) begge er tilstede på det samme sted samtidigt. Dette parallelt med at den legende indsætter sig som fiktiv "rytter" på hesten. Og det sted, hvor de to-tre forskellige betydningsenheder (pind, hest og rytter) er tilstede, konstituerer, hvad der kunne kaldes legens rumlighed. Og det sted er, følgende ikke kun Vygotski men også Schiller og Huizinga ([1938] 1963), et afgrænset eller afskåret rum, der udmærker sig ved at være anderledes end det almindelige liv.

### **"Lade som-om"-konstruktionen som spatial dyade**

I *Mimesis as Make-believe* (1990) inddrager Kendall L. Walton i modsætning til Schiller, Piaget og Vygotski genstandens position i en undersøgelse af fiktion i hvad der i denne sammenhæng kan destilleres som et legeteoretisk perspektiv.

Hos Walton er legegenstanden et strukturerende omdrejningspunkt for dannelser af fiktionsforløb eller de aktiviteter Vygotski kalder fantasisituationen (som-om). Eksempelvis skriver Walton, "dolls, toy trucks, and representational works of art contribute to social imaginative activities by assisting in the coordination of imaginings." (21) Legetøjets objekter sammenknyttes i citatet med forestillingsevnen eller fantasien om man vil. Herefter undersøger Walton parallelt med Vygotski forbindelsen mellem fantasi og genstand. Hvor Vygotski fra genstandens skiftende betydninger udhæver tre udviklingstrin, så betragter Walton genstandens betydning for make-believe (lade som-om-konstruktionen) som medkonstituent, samt som demarkationslinje mellem "lade som-om"-konstruktionen og fiktion som selvstændig genstandsløst domæne underlagt sit eget rationale.

Walton skitserer tre niveauer, hvorpå genstande har betydning for istandsættelsen af lade som-om-konstruktionen. "They *prompt* imaginings; they are *objects* of imaginings; and they *generate fictional truths*." (21) Citatet demonstrerer den grundlæggende forskel mellem Walton og Vygotski. Hvor Walton betragter genstandene som fantasikonstituerende enheder, så læser Vygotski genstandene som en støttekonstruktion for den kognitive dannelsesproces mod udviklingen af abstrakt tænkning eller den tænkning, der kan forestille sig genstande, som ikke befinder sig indenfor perceptionsområdet. Walton læser udenom Vygotskis udviklingsperspektiv og beskæftiger sig ligesom denne ph.d.-afhandling for beskrivelse, analytisk bestemmelse, definatorisk fastlæggelse af fænomeners karakteristika og underlæggende rationaler.

I Waltons perspektiv igangsætter (prompt) genstande "lade som-om"-konstruktioner. Følgende Walton optræder disse "fiktions" når genstande i vores omgivelser aktiverer forestillingsevnen (fantasien). Walton eksemplificerer dette sådan, "while walking in the woods, Heather comes across a stump shaped strikingly like a bear, or so it seems to her anyway, and she imagines a bear blocking her path." (21) Herved skitserer Walton på linje med Vygotski fantasisituationens afhængighed af rumlig nærhed. Waltons beskrivelse af "lade som-om"-konstruktionen rummer

ligesom Vygotskis fantasisituationer ontologiske implikationer. Hvilket Vygotski som Walton "overser".

I "lade som-om"-konstruktionen indtager genstandene en *dobbelt* spatial såvel som værensmæssige status. Træstubben i skoven er både en træstub og en bjørn, hvilket indskriver genstanden i to forskellige rumligheder konstitueret af forskydninger i genstandens væren. Processuelt anskuet forløber istandsættelsen af den dobbelte rumlighed sig sådan: træstubben igangsætter et forestillet "lade som-om"-indhold, der i samme øjeblik som det bliver skabt kastes tilbage på genstanden og etablerer det, jeg vil kalde "lade som-om"-konstruktionens spatiale dyade. Denne dyade er karakteriseret som en dobbelt rumlighed, hvor realitetens rum og forestillingens verden istandsættes gennem genstandens værensmæssige forskydninger.

I det skitserede eksempel igangsættes fantasisituationen *fra* et objekt i omgivelserne. Her beskrives, som Walton påpeger, kun det *første* niveau af genstandenes position i "lade som-om"-konstruktionen. Genstandes forbindelse med fantasisituationen virker også den modsatte vej. Her træder genstanden først frem som legegenstand, når forestillingsevnen belægger eller "smitter" dem med et forestillet indhold. Denne funktion konstituerer det *andet* niveau af objekternes betydning for "lade som-om"-konstruktionen. Walton eksemplificerer dette gennem en scene, hvor et barn leger med en legetøjslastbil. "A child playing with a toy truck does not merely look at it and imagine what it prompts him to imagine. He "makes it go" – fast or slow, into one room and another, and so on. When he does he imagines a (real) truck behaving in these ways. The toy is hardly to be credited with prompting *these* imaginings, nor its movements. He made the toy move in certain ways because of how he wanted to imagine a truck moving, rather than vice versa." (24) Citatet beskriver ikke kun, hvordan et meningsindhold spatialt fordobler genstanden, men også hvordan Walton på linje med Vygotski indlæser et motiv hos det legende barn, når han stipulerer, at barnet forbinder legetøjslastbilen med en (virkelig) lastbil. Det ligger udenfor denne ph.d.-afhandlings rammer at vurdere sandhedsindholdet i

sådan en antagelse. Væsentligt er det dog at påpege det problematiske i sådan en stipulerende interpolation, da et andet og mindst lige så gyldigt argument kunne fremføres, hvori det antages, at barnet i en og samme "lade som-om" bevægelse både skaber og genskaber sin *forestilling* om legegenstanden hvad enten denne har referencepunkt i fantasien eller i virkeligheden. Herudover er det væsentligt, at "lade som-om"-konstruktionen er flydende, hvorfor legegenstandens fart, tillagte lyd og bevægelse ændrer sig lige så snart en sofapude uforudset falder forhindrende ned over køreretningen.

Afgørende for om genstande enten igangsætter (prompt) forestillinger eller om de selv bliver objekter for forestillingsevnen er, at begge bevægelser mellem realiteten og forestillingsevnen foreligger dialektisk og i den forstand indskrives sig i Bachelards "sælsomme bånd" mellem intellekt og realitet.

Waltons lastbilleksempel beskriver en spatial dyade som en selvstændig dialektisk "lade som-om"-konstruktion med en enten hel, delvis eller fraværende reference til virkeligheden eller forestilling herom.

Det samme billede tegner sig, når genstandene forskydes sig og bliver konstitueret af den legende selv. Her anvender den legende sig selv som genstand for "lade som-om"-konstruktionen. Dette eksemplificeret, når en pige fra indskolingen på Rosengårds Skolen i Odense leger bjergbestiger, når hun kravler omkring på det interaktive klatrestativ, *Edderkoppen*. Her omskriver pigen sin ontologiske status fra pige i indskolingen til bjergbestiger. Eller når min 7-årige datter indleder "lade som-om"-konstruktionen med at sige, "skal vi ikke sige, at jeg er dronning og bor på et slot." Hvorefter hun peger på puderne ovre i hjørnet af værelset og fortsætter, "og du er en ridder, der skal redde min datter." Nu peger hun på bamsen, der fremover fungerer som datter i legen.

Eksemplerne demonstrerer "lade som-om"-konstruktionen som en spatial dyade, hvor de involverede genstande forandrer deres ontologiske status. Genstandenes forskydninger løber fra pige til bjergbestiger, fra *Edderkoppen* til bjerg, fra pige til dronning, fra far til ridder, fra pude til slot og fra bamse til barn, mens rummet

spatialt forandrer sig fra værelse til slot. Om dette skriver Walton, at "the imaginers, like the stumps, are *props* as well as objects." (35)

Genstandende har ikke kun vertikal betydning for forholdet mellem virkelighed og forestillingsevne i den spatiale dyades "lade som-om"-konstruktion, de har også horisontal betydning som selvreferentielle konstruktioner indsat overfor hinanden som enten mod- eller medspillere.

Waltons *tredje* niveau af genstandenes betydning i og for "lade som-om"-konstruktionen adresseres gennem det han kalder *fictional truths*. Disse adresserer implicite overensstemmelser mellem genstandende og "lade som-om"-konstruktionens forestillede indhold. Dette forhold skitserer Walton gennem en viderebygning af eksemplet med træstubben. Walton skriver, "the stump in the thicket makes it fictional that a bear is there only because there is a certain convention, understanding, agreement in the game of make-believe, one to the effect that whatever there is a stump, fictionally there is a bear. I will call this a *principle of generation*. This principle was established by the explicit stipulation: "Let's say that stumps are bear."" (38) Eksemplet skitserer en af flere måder hvorpå regler bliver indsat som pejlemærker for forestillingsevnen i "lade som-om"-konstruktionen.

Reglerne i "lade som-om"-konstruktionen tjener et eksternt såvel som et internt formål. Det eksterne forhold anskuer reglerne som demarkationslinjer, der afgrænser den spatiale dyade fra de uindviede omgivelser. Herved fungerer den spatiale dyade som selvstændig rumlighed. En rumlighed, der omkranser- eller slutter den spatiale dyade. Det interne formål udstikker retningslinjer for "lade som-om"-konstruktionens forestillingsindhold. Reglerne bliver så at sige det væv fantasien kan flette sig om.

Om reglernes sammenhæng med fantasien skriver Walton, "a fictional truth consists in there being a prescription or mandate in some context to imagine something. Fictional propositions are propositions that are *to be* imagined – whether or not they are in fact imagined." (39) Istandsættelsen af regler fungerer som punkter, hvorpå legeindholdet bliver skabt. Det betyder også, at brud på reglerne får "lade som-om"-

konstruktionen til at falde fra hinanden. Her kan reglerne læses, som linjer, der indkredser legeindholdet. Reglerne er en "rumlig" afgrænsning af legeindholdet, en afgrænsning som ikke må overskrides. Hvis afgrænsningen bliver brudt, så træder den eller de legende ud af legen.

Overordnet betragtet indfanger reglerne i forbindelse med den spatiale dyade, "lade som-om"-konstruktionen, tre aspekter samtidigt. Reglerne konstituerer 1) en indre opretholdelsesfunktion, som fokuserer dyadens indhold og retter de legende ind efter hinanden, 2) en rettesnor for forestillingsevnen, hvad enten denne anvisning faktisk bliver fulgt eller ej og endelig 3) en spatial distinktionsmarkør, hvor de legendes "lade som-om"-indhold såvel som legens område opnår sin egen spatialitet afgrænset og beskyttet mod indblanding fra omgivelserne. Herved peger Walton uden at skrive det mod Huizingas beskrivelse af legens tryllekredse.

### Huizinga og den legende kultur

I *Homo Ludens – Om Kulturens Oprindelse i Leg* ([1933] 1963) destillerer Johan Huizinga et legeteoretisk afsæt med rødder i kulturhistorien. Huizinga betragter ikke leg som en dimensionalitet *ved* kultur. Tværtimod. Huizinga skriver, "kultur begynder ikke *som* leg, ej heller fremgår den *af* leg; den skabes *i* leg." (81) Herved konstitueres legen som andet og mere end et fysiologisk fænomen eller en nydelsesfuld aktivitet og et handlingsmål. I stedet fokuserer Huizinga på meningsskabelse i leg. "Legen er en meningsfyldt funktion. I legen spiller der et eller andet ind, som går ud over den nøgne trang til livets opretholdelse, og som lægger betydning ind i handlingen [...] legens egenskaber har deres rod i det æstetiske." (9-10) Herved skitserer Huizinga et legeteoretisk fundament, der er sammenvævet i og med kultur, æstetik (Schiller) og meningsproduktion. Tilsammen indkredser Huizingas legeteoretiske fundament et dobbeltsidigt såvel som tvetydigt billede, der på den ene side beskriver legen som et udsøndret selvstændigt fænomen og på den anden side et fænomen som udgør den grundlæggende skabende aktivitet for den menneskelige kulturelle praksis og eksistens.

Huizingas legeteoretiske fundament indeholder herved to dimensioner. Den *første* legeteoretiske dimension koncentrerer sig om at indramme og udfolde en formel beskrivelse legen som fænomen. Den *anden* legeteoretiske dimension mener at genfinde legefænomenet stort set overalt i kulturhistorien lige fra sproglige forekomster, hvor ordene leg og spil bliver analyseret til strukturelle forhold i forbindelse med juridiske praksisser. Og selvfølgelig i forbindelse med kulturs udformning hvad enten den konciperes religionshistorisk som Mircea Eliade i *Helligt og Profant* ([1957] 1993) eller af Mikhail Bakhtin når han i *Rabelais and his World* ([1936/1964] 1984) litteraturhistorisk beskriver karnevallets afgrænsede tid og rum som en omvendingsfigur. Begge synes at påkalde sig legeteoretisk interesse. Eliade når han beskriver kulten og dens genstande som et både/og på linje med Vernants bestemmelse af det mytologiske. I kultens rum konstituerer de involverede genstande et inkluderende *både/og* når de spatialt fordobler sig og skaber en rumlig dyade, hvor genstandene indsættes i dobbelt væren. Eksempelvis bliver *axis mundi*, verdenssøjlen, der forbinder himmel, jord og underverden konstitueret af en pæl. Dette er ikke kun en dobbelt funktion, men i allerhøjste grad en dobbelt væren, hvor pælen blot er en pæl og genstand for det forenende punkt - verdens centrum.

Denne dobbelte spatialitets tosidige væren flugter Waltons legeteoretiske perspektiv. Interessen for Bakhtin samler sig om de selvstændige og afgrænsede temporale og spatiale konstruktioner i karnevallet, hvor individets roller bliver transformeret til deres modsætninger. Disse transformationer flugter legens selvreferentielle funktion, når de legende genskaber sig selv som fremmede figurer såsom prinsesser, røvere, monstre, super-helte, dyr og meget andet.

Således lader Huizingas legeteoretiske afsæt i kulturen med det fænomenologisk kursiverede "i" dragende. Særligt når Huizinga som i citatet ovenfor skriver, at kultur opstår *i* leg.

## Et formelt legeteoretiske afsæt

Huizingas formelle legeteoretiske fundament kan fra hans egen sammenfatning opsummeres således, ”formelt kan legen altså – for nu at resumere – kaldes en fri handling, der opfattes som noget ”ikke alvorligt ment”, og som noget der står udenfor det daglige liv. Den kan ikke desto mindre lægge fuldstændigt beslag på sin udøver, tjener intet nyttigt formål og er ikke forbundet med nogen materiel interesse. Den udspilles indenfor bestemte tidsmæssige og rumlige grænser, og forløber i en ganske bestemt orden efter gældende regler. Endelig fremkalder den sammenslutninger, der holder af at omgive sig med en vis hemmelighedsfuldhed og skille sig ud fra den øvrige verden ved hjælp af forklædning.” (21)

Citatet sammenvæver tre relationer, hvoraf den *første* cirkulerer om legens formelle struktur hvorunder orden, regler og forløb optræder. Den *anden* er centreret om legeoplevelsen, som er sammensat af et kontinuum, der rækker fra frihed, glæde, spænding til alvor. Den *tredje* relation skitserer forholdet mellem den eller de legende og verden, herunder social inklusion og eksklusion i et afgrænset tid/rum, der er kendetegnet ved at stå udenfor eller være anderledes end det almindelige liv.

De væsentligste formelle legeteoretiske pejlemærker er fraværet af dagligdagshed, hvor ”det ”almindelige” eller ”rigtige” liv” (16) sættes i parentes, når legeaktiviteten indsætter sine egne love i et ”lade som-om” forløb, der spatialt flytter legen og de legende ind i en anden verden. Her er det væsentligt at forstå parenteserne som markører, der forsøger at skitsere det anderledes ved legen. Huizinga betragter ikke legen som en stedslig begivenhed uden for realiteten eller virkeligheden. Legen er en del af verden og ikke et udsondret fænomen.

Legens ”anden verden” kalder Huizinga, som allerede antydet, tryllekredsen uden derved at lægge særlig vægt ved formuleringen. Tryllekredsen er siden blevet diskuteret, særligt indenfor ludologien. Huizingas begreb om tryllekredsen vender omdøbt tilbage til dansk som direkte oversættelse af den engelske udgave *the magic circle*. Dette finder sted efter Huizingas begreb om tryllekredsen er blevet anvendt af Salen og Zimmerman i *Rules of Play – Game Design Fundamentals* (2004). I Salen og

Zimmermans optik konstituerer den magiske cirkel et selvstændigt begreb, der beskriver en midlertidig afgrænsning af spillets område, indenfor hvilken spillets mening bliver produceret. I artiklen *Jerked Around by the Magic Circle - Clearing the Air Ten Years Later* (2012) adresserer Zimmerman, hvordan begrebet om den magiske cirkel er indflettet i en flertydig historie af forsvar og angreb. De forskningshistoriske kontroverser om den magiske cirkel ligger uden for denne ph.d.-afhandlings ramme. Her er det tilstrækkeligt at pointere begrebets levende historie.

I stedet kan den magiske cirkel betragtes som eksemplificering på indledningsvis begrebsliggørelse af rumlighedens betydning i leg og spil. Begrebet skildrer leg som en oplevelse, der på en og samme tid finder sted i realiteten og i en særegen "lade som-om" verden. Denne "lade som-om" verden er forbundet med Vygotskis såvel som Waltons "lade som-om"-konstruktion også selvom Huizinga ikke ligesom Vygotski eller Walton analyserer legens indre funktionalitet, de semantiske betydningsforskydninger og genstandende som betydningsbærende enheder. Sådan en analysedybde undslipper Huizinga.

Samtidig træder Huizingas legeteoretiske fundament tvetydigt frem. Særligt i forbindelse med en inkonsekvent distinktion mellem fænomenerne leg og spil. Et sted skriver Huizinga, "man spiller et spil, leger en leg" (46) Et andet sted skriver Huizinga, "legen er enten en kamp om noget, eller en fremstilling af et eller andet." (22) Herved vakler han perspektivisk mellem spil, det han senere refererer til som vædekampen (en konstruktion sammensat af modstandere (agon)), og leg som en særegen "lade som-om" verden. Begge udlæses af Huizinga som leg, hvilket ikke forekommer tilstrækkelig nøjagtigt til at udgøre et helstøbt enten lege- eller spilteoretisk fundament.

Alligevel konstituerer de legeteoretiske beskrivelser af legen som en særegen verden, et temporalt såvel som spatialt afgrænset "lade som-om" sted, hvor meningsproduktionen følger regler som markør for handlinger (leg), der står "udenfor" det almindelig liv, som et væsentligt legeteoretiske beskrivelsesbidrag, der

som allerede antydet finder sig indflettet Schillers æstetik, Eliades religionsfænomenologi og Bakhtins litteratur- og kulturhistorie.

### Leg og spil – en ”leg” med ord?

I *Man, Play and Games* ([1958] 2001) udvikler Roger Caillois et lege- eller spilteoretiske perspektiv med afsæt i en kritik Huizingas indledende arbejde i *Homo Ludens*.

Caillois mener, at Huizingas legeteoretiske sammenfatning konstituerer et forsøg på at definere leg og placere legens rolle i kulturen. Dette afsæt finder Caillois på en og samme tid for bredt og for smalt. Afsættet er for *bredt*, når legen indbefatter det hemmelighedsfulde eller mytiske. Ifølge Caillois udgrænser legen det mystiske, ”play tends to remove the very nature of the mysterious.” (4) Afsættet er for *smalt*, når det ekskluderer flere spilformer end det inkluderer. Herved har Caillois udkastet sin målsætning, som består af to sammenhængende niveauer. Det *første* vil krystallisere legekompnenter, mens det *andet* vil fremsætte en operativ spilklassifikation.

Caillois vakler parallelt med Huizinga uafklaret mellem lege- og spildistinktioner. Hvilket fremgår af ovenstående citat, når Caillois skriver, at leg eller spil udgrænser det hemmelighedsfulde. Umiddelbart forekommer leg at inkludere det mystiske, mens spil lader til at ekskludere det hemmelighedsfulde. I den forstand forekommer det således rimeligt at læse ”play” som spil i citatet fra Caillois. Derimod forekommer det forkert, hvis ordet ”play” bliver læst som leg. Denne anskueliggørelse skitserer, hvordan fraværet af konkret sondring mellem leg og spil manifesterer en legeteoretisk udfordring med vidtrækkende konsekvenser for, hvordan ikke alene leg og spil generelt skal konciperes, men også hvordan Caillois’ lege- eller spilforståelse skal forstås.

I *half-real* (2005) præciserer Jesper Juul de semantiske komplikationer indeholdt i ordene ”play” og ”game”. Juul forklarer, ”Play is mostly taken to be a free-form activity, whereas game is a rule-based activity.” (28) Fransk, spansk og tysk, *jeux*, *juego* eller *Spiel*, har ikke indskrevet lignende distinktioner, mens sondringen på

dansk, som det fremgår, er skarp og præcis. Fraværet af præcision mellem leg og spil på fransk, spansk, tysk og engelsk medfører, at komponenter fra de to fænomener særligt fra et dansk såvel som skandinavisk perspektiv utilsigtet bliver blandet sammen. Resultatet er, at hverken Caillois eller Huizinga får præciseret sondringen mellem fænomenerne og derved ender med en heterogen lege- eller spilteoretisk definition i modsætning til deres ønske på trods af deres ellers præcise formuleringer såvel som kategoriseringer.

### Caillois legeteoretiske komponenter

Alligevel er det nyttigt at undersøge Caillois lege- eller spilteori. Caillois udhæver seks distinkte fællestræk fra lege- eller spilkatalogernes reservoirer. Disse seks fællestræk konstituerer Caillois legeteoretiske analysegrundlag. Om udhævelsen af de seks legeteoretiske komponenter skriver Caillois i et længere citat, "the preceding analysis permits play to be defined as an activity which is essentially, 1) *Free*: in which playing is not obligatory; if it were, it would at once lose its attractive and joyous quality as diversion; 2) *Separate*: circumscribed within limits of space and time, defined and fixed in advance; 3) *Uncertain*: the course of which cannot be determined, nor the result attained beforehand... 4) *Unproductive*: creating neither goods, nor wealth, nor new elements of any kind, except for the exchange of property among the players, ending in a situation identical to that prevailing at the beginning of the game; 5) *Governed by rules*: under conventions that suspend ordinary laws, and for the moment establish new legislation, which alone counts; 6) *Make-believe*: accompanied by a special awareness of a second reality or of a free unreality, as against real life." (2001, 9-10) De seks citerede komponenter berører, følgende Caillois, leg og spils formelle status uden at influere på deres partikulære indhold. Skitseringen sonderer herved mellem generelle kvaliteter ved leg og spil og den partikulære aktivitets indhold.

På overfladen forekommer Caillois karakteristik af spilelementer besnærende, næsten så langt, at den nødvendige men manglende distinktion mellem leg og spil

helt forsvinder. Dette i og med at de seks ovenstående træk indrammer leg ligeså vel spil.

Caillois inklusion af "lade som-om"-konstruktionen (make-believe) i spilregisteret krydser følgende Schiller, Piaget, Vygotski og Walton grænsen fra det legeteoretiske til det spilteoretiske. En transition Caillois selv bemærker men forsøger at skrive væk i stedet for at tage reflekterende til efterretning, når han skrivende fornemmer, at de sidste to kvaliteter, "rules and make-believe – may be related" (10). Følgende Caillois er løsningen ikke en gentænkning, men derimod en relationel hierarkisering. Her demonstrerer Caillois ligesom Huizinga manglende følsomhed for eller indsigt i "lade som-om"-konstruktionen som selvstændigt legeteoretisk afsæt og endepunkt, hvilket ikke kun kommer til udtryk i fraværet af en analyse af, hvad "lade som-om"-konstruktionen er sammensat af, men også som fravær af refleksion over forholdet mellem regler og "lade som-om"-konstruktionen. Dette i kontrast til Piaget, Vygotski og Waltons analyser uden derved at mene, at deres respektive positioner er fuldstændige.

Disse legeteoretiske sammenstillinger tjener indenfor rammerne af denne ph.d.-afhandling til at henlede opmærksomheden på, at "lade som-om"-konstruktionen hos Huizinga og Caillois bliver observeret, men ikke videre analyseret. Herved står "lade som-om"-konstruktionen uforløst tilbage som mulige eller ikke-mulig kontrast til intuitive spilforståelser. Umiddelbart forekommer det nærliggende, at fraværet af en præcis semantisk distinktion mellem leg og spil gør sig skyldig i, at videre undersøgelser af "lade som-om"-konstruktionen falder uden for Huizinga såvel som Caillois' perspektiv.

## Spilklassifikationer

Fra de fra seks skitserede legekompontener destillerer Caillois fire formelle spildefinerende rubrikker. Ifølge Caillois udfolder rubrikkerne en klassifikation over alle spil også dem som Huizingas lege/spilteoretiske udkast udgrænsede.

Caillois skriver, "i am proposing a division into four main rubrics, depending upon whether, in the games under consideration, the role of competition, chance, simulation, or vertigo is dominant. I call these *agôn*, *alea*, *mimicry*, and *ilinx*, respectively." (12)

Agônrubrikken indrammer parallelt med Huizinga vædekampen eller konkurrencen, herunder fodbold og skak. Følgende Caillois er konkurrencen forbundet med hastighed, udholdenhed, styrke, hukommelse, evne og opfindsomhed eller det man normalt forbinder med sport.

Alearubrikken indbefatter tilfældigheden som styrende element, herunder lotto og roulette. Den konstituerer modpolen til agôn. Alea fokuserer på spillerens fravær af kontrol, mens agôn forudsætter spillerens målrettethed. Agôn fremskriver aktivitet, mens alea beskriver spillerens passive overgivelse til skæbnen, og herved konstituerer alea negationen af arbejde, tålmodighed, erfaring og kvalifikationer. Hvor agôn hylder individets ansvar, så falder alea tilbage på skæbnen udformet som held.

Selvom agôn og alea er modpoler, så finder de også fælles skæringspunkter, som leder videre til den tredje rubrik, *mimicry*. Caillois skriver, at "*agôn* or *alea*, is thus an attempt to substitute perfect situations for normal confusion of contemporary life. In games, the role of merit or chance is clear and indisputable... In one way or another, one escapes the real world and creates another. One can also escape himself and become another. This is *mimicry*." (19) Herved inddrager Caillois flugten fra virkeligheden og transformation fra selvet til en anden som spilklassifikativ rubrik.

Mimicry er centreret om illusionen, hvis latinske rødder (*in-lusio*) ifølge Caillois refererer til spil. "All play presupposes the temporary acceptance, if not of an illusion." (19) Her berører Caillois hvad Bernhard Suits i *The Grasshopper: Games, Life and Utopi* ([1978] 2005) døber den ludiske attitude, (*lusory attitude*), hvor spilleren accepterer spillets modstande for at nå et mål. Caillois såvel som Suits genspiller indenfor ludologien, hvad Samuel Taylor Coleridge i *Biographia Literaria* ([1817] 2012) indenfor det litteraturteoretiske katalog beskrev som "willing suspension of

disbelief”, der vedrører læserens overgivelse til det usandsynlige eller på anden måde urealistiske i fiktionsverdner og deres forløb.

Følgende Caillois indrammer mimicry fremstillingen, forestillingen og ”lade som-om”-konstruktionen. Også selvom alle tre konstituerer divergerende retninger. Hos Gadamer ((2007) mere herom i næste afsnit) henviser fremstillingen til subjektets fremstilling i form af spilleren i spillet, mens forestillingen er afhængig af tilstedeværelsen af et publikum, som kan iagttage fremstillingen.

Den sidste af de tre retninger, ”lade som-om”-konstruktionen, er allerede blevet beskrevet af Schiller, Piaget, Vygotski og Walton som et krydsfelt, der indrammer distinkte, men forskellige legeteoretiske aspekter.

Mimicry er, følgende Caillois, ikke beslægtet eller forbundet med alea, men derimod med agôn når denne adresserer den iscenesatte kamp rækkende fra det fuldstændigt planlagte såsom fribrydning til agoniske cykelløb (Barthes 2009). Herfor mener Caillois, at mimicry med en undtagelse ”exhibits all the characteristics of play: liberty, convention, suspension of reality, and delimitation of space and time. However, the continuous submission to imperative and precise rules cannot be observed” (Caillois 2001:22) Det citerede udsagn står i kontrast til Vygotskis og Waltons analyse af ”lade som-om”-konstruktionen. Vygotski udhævede reglernes position som distinktionsmarkør mellem leg og spil, mens Walton beskrev reglerne bestående af tre distinkte trin.

Endelig adresserer Caillois ilinxrubrik desorienteringens væsen, hvad enten den optræder i forlystelsesparkens rutsjebane eller som svimmelhedslege, hvor den legende drejer hurtigt om sig selv for så at stoppe og mærke, hvordan kroppen mod ens vilje ude af balance bliver ”trukket” eller ”skubbet” omkuld. Ilinx er ”the pursuit of vertigo ... which consist of an attempt to momentarily destroy the stability of perception and inflict a kind of voluptuous panic upon an otherwise lucid mind.” (23)

De fire spilklassifikatoriske rubrikker fungerer ikke kun som afgrænsede formelle distinktioner, de er også indlejret i et kontinuum, der spænder fra *paidia* til *ludus*. Caillois forklarer, at de fire formelle rubrikker kan ”be placed on a continuum

between two opposite poles. At one extreme an almost indivisible principle, common to diversion, turbulence, free improvisation, and carefree gaiety is dominant... designated by the term *paidia*. At the opposite extreme, this frolicsome and impulsive exuberance is almost entirely absorbed or disciplined by a complementary, and in some respects inverse tendency to its anarchic and capricious nature... This latter principle is completely impractical, even though it requires an ever greater amount of effort, patience, skill, or ingenuity. I call this second component: *ludus*.”

(13)

Caillois skitserede kontinuum konstituerer et felt, hvor den ene ekstrem konstitueres af frihed som skabende fundament og betingelse for fantasiens istandsættelse, mens den anden ekstrem konstituerer orden og institutionalisering. Herigennem definerer Caillois leg i modsætning til spil som determineret af frihed hvorigennem et ”play instinct” (28) forløser eller udtrykker sig selv som fantasi, mens spil er behersket af orden, styring og bestemmelser. Det er denne leg og spilforståelse, som indirekte såvel som direkte kommer til udtryk indenfor ludologien, når eksempelvis Steffen P. Walz i *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games* (2010) med afsæt i for blot af nævne nogle få Murray (1997), Manovich (2001), Bolter/Grusin (2000), Aarseth (1997), Salen/Zimmerman (2004), Frasca (2003), Juul (2005), skriver, ”this book is based in the assumption that play is the foundation of a game, and that neither can exist without the other [...] games are understood as formalized systems of play.” (22-23) Caillois distinktionssæt er tæt forbundet med Walz lege- og spilforståelse. Caillois’ ”play instinct” bliver hos Walz kaldt ”an anthropological constant”. Og dette universelle instinkt bliver gennem ordning, styring og regler transformeret til spil. Herved er leg og spil ikke kun forbundet langs Caillois horisontale *paidia* og *ludus* akse, de er også vertikalt sammenhørende i før og et efter. På den vis kan spillet i Walz optik træde frem som en ”civilisering” af et instinkt. Legen udgør et bagvedliggende utæmmet indhold, der gennem forarbejdning kan udtrykkes og indfinde sig i reglernes indhegning. Herved

synes Freuds personlighedsmodel at indfinde sig som et ubevidst grundlag for Walz' såvel som Caillois' beskrivelse af relationen mellem leg (id) og spil (fornuft).

## Legens tvetydighed

I *The Ambiguity of Play* (2001) identificerer Brian Sutton-Smith legen som et tvetydigt fænomen. Tvetydigheden udgår fra, at legefænomenet eksisterer eller rettere kan genfindes i en lang række aktiviteter, som tilsammen udstrækker og indrammer et heterogent og komplekst felt. Legefænomenets mangfoldighed bliver af Sutton-Smith henregnet til at omfatte alt lige fra dagdrømme til farefuld "river rafting". Herved udstikker Sutton-Smith en bred legeteoretisk tilgang, der understreger bestemmelsesvanskelighederne ved legefænomenet. Således står han i kontrast til ikke kun Caillois, men også Piaget, Vygotski og Walton.

Sutton-Smith udhæver i alt *ni* områder, hvori legefænomenet indgår. Det *første* område (mind or subjective play) indregner drømme, dagdrømme, fantasier i legekompleset, det *andet* (solitary play) inddrager hobbyer og samlinger herunder alt lige fra frimærker, modelfly, lytte til musik og se på fugle, det *tredje* (playful behaviours) konstitueres af spøgefulde handlinger og drillerier (et område udlæst fra og sammensat af sproglige beskrivelser, hvori ordet "play" indgår såsom "making a play for someone... putting something into play" (4)), det *fjerde* område (informal social play) omhandler uformelle sociale situationer såsom fester, danse, rejse og "losing weight ... getting laid"(4), det *femte* område (vicarious audience play) adresserer publikums position som legende. Publikummet er legende når, ved og i forbindelse tv-programmer, film, koncerter, skønhedskonkurrencer og museer, det *sjette* (performance play) skitserer udfoldelse såsom at spille klaver, spille på heste, mens det *syvende* område (celebrations and festivals) henregner glædelige begivenheder såsom fødselsdage, jul og påske til legefænomenet. Sutton-Smiths syvende område flugter Caillois mimicry, det *ottende* område (contest, games and sports) handler om atletik, kasinoer, golf, drageflyvningskonkurrencer og spil herunder poker, fribrydning, brætspil, gymnastik og kampsport. Her sammenfatter

Sutton-Smith Caillois spilklassifikatoriske beskrivelse af agôn og alea. Agôn når Sutton-Smith beskriver modstandere i "kamp", og alea når spillere overlader sig til heldet, det sidste og *niende* område (risky or deep play) indregner risiko og farlig leg såsom "hang gliding", "skateboarding", "bungee jumping" (5). Her forbinder Sutton-Smith sig til Caillois' ilinix eller aktiviteter, hvor orienteringstabet er centralt.

Ikke nok med at Sutton-Smith implicit læner sig op af Caillois legeteoretiske kategoriseringer, han sammenfatter og inkluderer yderligere aktiviteter. Aktiviteter der befinder sig uden for, hvad Caillois ville etablere som legefænomener. Sutton-Smith lader til at være inspireret Huizingas bredere kulturteoretiske legedefinition, hvor legeaktiviteternes spændvidde omfatter eller er indlejret i den samlede kulturproduktion.

I modsætning til Huizinga og Caillois betoner Sutton-Smith ikke alene legefænomenets omfang fra modeltog til snowboarding, men at lege-*udøvende* konstituerer en kompleks gruppe, der indbefatter børn, unge og ældre, piger og drenge, legekammerater og sportsudøvere, samt forskere og filosoffer såsom Derrida og Bakhtin.

Legefænomenets kompleksitet er, følgende Sutton-Smith, forbundet med dets diversitet. Samlende for diversiteten er tvetydigheden. Legefænomenet bliver ikke opfattet ens af de legende. I stedet konstituerer legefænomenet sig som en prisme. Når lyset (legefænomenet) bliver projiceret gennem prismet, reflekteres der et farvespektrum, der svarer til de forskellige forståelser af fænomenet leg. For at skabe klarhed og retning i den skitserede diversitet foreslår Sutton-Smith med afsæt i William Empsons analyse af tvetydigheden i *Seven Types of Ambiguity* (1955) at forbinde legefænomenet med tvetydigheden.

Følgende Sutton-Smith, beskriver Empsons syv former for tvetydighed. Sutton-Smith skriver: "1. the ambiguity of reference (is that a pretend gun sound, or are you choking?); 2. The ambiguity of the referent (is that an object or a toy?); 3. The ambiguity of intent (do you mean it, or is it pretend?); 4. The ambiguity of sense (is this serious, or is it nonsense?); 5. The ambiguity of transition (you said you were only

playing); 6. The ambiguity og contradiction (a man playing at being a woman); 7. The ambiguity of meaning (is it play or playfighting?)” (2)

Ikke nok med at legefænomenet er forbundet med en meget bred vifte af aktiviteter, det er også paradoksalt i sin flygtige tvetydighed.

Sutton-Smith forsøger at ”rydde” op i forvirringen omkring legefænomenet ved at undersøge dets ideologiske understrømme. Derfor vælger Sutton-Smith at associere legeforståelser med retorikker, hvorigennem forståelser af legefænomenet bliver distribueret. Sutton-Smith forklarer det sådan, ”it needs to be stressed that what is to be talked about here as rhetoric, therefore, is not so much the substance of play or of its science or of its theories, but rather the way in which the underlying ideological values attributed to these matters are both subsumed by the theorists and presented persuasively to the rest of us. As the term is used here, the rhetoric’s of play express the way play is placed in context within broader value systems, which are assumed by the theorist of play rather than studied directly by them” (8) Her skitserer Sutton-Smith linjerne til læsninger af de bagvedlæggende tanke-systemer eller refleksionsparadigmer som legefænomenet bliver læst igennem. Og forståelsesrammerne er følgelig at finde i de forskellige legeteoretiske afsæt. Eksempelvis flugter Vygotskis legeteoretiske understregning af udviklingsperspektivet Sutton-Smiths første retorik, som passende bliver kaldt *the rhetoric of play as progress*. Ved at anbringe Vygotskis legeteoretiske overvejelser bestemt af udviklingsperspektivet, så går Vygotskis nærgående iagttagelser angående relationerne mellem sprog, genstande og tænkning tabt. Ligeliges går det Schillers udviklingsperspektiviske understregning af driftsbalanceringen som æstetisk perspektiv for iagttagelsen af verdens form eller sandheden.

Sutton-Smiths anden retorik adresserer skæbnen. I *the rhetoric of play as fate* udhæver Sutton-Smith skæbnekomponenten, det, som allerede er blevet beskrevet af Caillois under rubrikken *alea*. Heldet bliver her fremskrevet som eksistensdeterminerende faktor, mens den tredje retorik, *the rhetoric of play as power*, er centreret omkring viljens position i aktiviteten. Her træder sport og

konkurrencer frem som omdrejningspunkt. Også her kredser Sutton-Smith om en rubrik fra Caillois, som denne har hentet fra Huizinga nemlig *agôn*. Den fjerde retorik adresserer identitetens betydning i lege- eller spillerfællesskabet. *The rhetoric of play as identity* fremhæver karnevallet såvel som rollepositioner i børnelege. Den femte retorik, *the rhetoric of play as the imaginary*, fokuserer på fantasien som kreativt udløb. Kunst, leg og æstetik finder sammen i denne ideologiske valorisering. Den sjette retorik, *the rhetoric of the self*, udhæver det solitære legefænomen som kontrast til sociale konstruktioner, mens den sidste og syvende retorik, *the rhetoric of play as frivolous*, valoriserer inverteringen af arbejdsetikken. Her træder det fjollede frem som kontrastof overfor arbejdets alvor.

Sutton-Smiths afrunder skitseringen af de syv retorikker med at skrive, "to repeat, each is called a rhetoric because its ideological values are something that the holders like to persuade others to believe in and to live by." (11)

Samlet set fremhæver Sutton-Smith to divergerende legeteoretiske dimensioner. Den første konstituerer en kritik, der adresserer teorikompleksets ideologiske valoriseringer, mens den anden udpeger en tredelt operationalisering, der konstituerer en forskningsfordring, der udgår fra, at legefænomenet kan læses ud fra de engageredes oplevelse, legens interne funktioner (motivering) eller eksterne funktion, der vedrører legens position i kulturen. I den forstand eksponerer Sutton-Smith et forskningsafsæt, hvor legen bliver undersøgt som et kulturelt fænomen eller sådan som legen kommer til udtryk i en given praksis. Det legeteoretiske fokus er centeret om feltundersøgelser af legens organisering i en partikulær kontekst i modsætning til en reflektiv undersøgelse, der forsøger at udhæve legens generalitet.

## Legekultur

I *Børns legekultur* (1996) undersøger Peter Ø. Andersen og Jan Kampmann med afsæt i Sutton-Smith børns legekultur i daginstitutionen. De forsøger ikke kun at kortlægge børnenes legekultur "udefra", men også "indefra" eller det de kalder børneperspektivet (Kampmann 1997), som konstituerer barnets udsigtspunkt og

oplevelsesverden. Børneperspektivet udgår ikke kun som kontrast til voksenperspektivet, men udgør en etnografisk position, hvor blikket forskydes fra det udvendige til det indre, fra observationens olympiske synsvinkel til barnets oplevelseshorisont.

Andersen og Kampmanns styrende perspektiv er ikke drevet af forståelse af legens betydning for børns senere udvikling, men derimod en undersøgelse af, hvordan børnenes leg ser ud *her og nu*. Herved følger undersøgelsesperspektivet ikke de betragtninger, der indsætter legen som funktion i barnets fortsatte udvikling. Legen betragtes ikke som et middel for vækst som voksen, men ud fra børnenes *her og nu* perspektiv.

Følgende Andersen og Kampmann balancerer børns leg på brudfladen mellem realitet og fantasi. Legen konstituerer en slags labyrint uden udgang, hvori roller, fortælling og fællesskab udgør de centrale fikspunkter. Andersen og Kampmann er ikke interesserede i legens generalitet, men i børnenes sociale legeorganisering. Her følger Andersen og Kampmann Sutton-Smith (1974), når han beskriver, at legen konstitueres som en social struktur, der etablerer et afgrænset legerum, hvad enten dette er fysisk eller psykisk. Legens afgræsning kan sidestilles med Huizingas ([1938] 1963) og siden Salen og Zimmerman (2004) beskrivelse af den magiske cirkel.

Andersen og Kampmann beskriver legeafgræsningen sådan, den skaber "en *ramme omkring legen og et indhold og en struktur i legen.*" (Andersen og Kampmann, 1996:101) Herudover fordeler børnene sig i en struktur, som Sutton-Smith (1974) kalder legekvadrogen. Denne er konstitueret fire positioner: en træner (instruktør), med- og modspillere og endelig et publikum. Andersen og Kampmann tilføjer et femte element til legekvadrogens legerum, og det er iagttageren. Det barn, der står uden for legerummet, og kigger interesseret på legen, mens den udfolder sig.

Legerummet er ikke kun en social struktur, der fordeler ansvar og status i legegruppen, den er også et forhandlingsrum. Legerummet består, følgende Andersen og Kampmann, ikke kun af en spatial social struktur, men også af et temporalt forløb, som udgør forhandlingsfasen. I denne bliver børnenes

forhandlingsevner iscenesat i et toleddet forløb (Åm 1989), der består af magtspillet, hvor "målrettet handling, konkurrence, selvbevidsthed og forbeholdenhed" (Andersen og Kampmann 1996:47) bliver afløst af den *dybe leg*. Legerummet består herved af en forhandlingsfase og en legefase.

Således kan legen placeres som to krydsende akser. Den horisontale akse indsætter legen i et forløb opdelt af en forhalingsfase og en legefase, mens den vertikale akse konstituerer børnenes sociale positioner i legerummet. Et legerum der er centreret om legens løbende udveksling mellem realitet og fantasi. Her skifter pudrummet i institutionen mellem at være et hav med skibe og slet og ret pudrummet. Selvom Andersen og Kampmann primært fokuserer på legens sociale organisering i daginstitutionen, så skitserer de sekundært legens rumlighed *uden at denne af den grund træder frem som et selvstændigt legekstitutiv*. Eksempelvis beskriver Andersen og Kampmann tre parallelle legerum på legepladsen, hvor tre børnegrupper henholdsvis leger "skibet på havet", "kiosken" og "lastbil i de finske skove". Alle tre legerum eksponerer omskrivninger, transformationer eller forvandlinger af dagligdags genstande. Eksempelvis forvandler en legevogn sig til en kiosk, en trehjulet cykel med anhænger til et skib og endnu en trehjulet cykel med anhænger til et lastvognstog på vej gennem Finland. De tre legerum konstituerer med andre ord tre "lade som-om"-konstruktioner, hvor genstande transformeres (Rasmussen 2001) parallelt med Vygotskis beskrivelse af pindens funktion som hest eller Waltons iagttagelse af træstubben som fiktionsigangsætter, når den forvandler sig til en bjørn.

Andersen og Kampmanns beskrivelse af de tre legerum ved siden af hinanden fokuserer som sagt *ikke* på legerummet som legekstitutiv, men gennem Corsaros (1985) beskrivelser af børnenes afgræsnings- og forsvarsrutiner. Dem som sørger for at opretholde det fysiske såvel som psykiske legerum.

Herved er forskellige legeteoretiske perspektiver blevet oprullet. Dette med henblik på at vise, at "lade som-om"-konstruktionen nok er blevet identificeret i

forskningslitteraturen, men *ikke* anvendt som primær bestemmelsesfunktion for, hvornår der er tale om leg.

Særligt træder "lade som-om"-konstruktionen frem gennem stedteoriens påpegning af rumlighedens betydning hjulpet af Heideggers fænomenologiske aflæsning af selvsamme rumlighed, og hvornår det værende optræder som nær- eller fraværende. Gennem stedteorien og Heideggers topologi bliver det muligt snævert at beskrive legefænomenet sådan som det vil blive forsøgt i den nedenstående afrunding.

## Afrunding

### Stedteori og legen som spatiale dyade

Stedteori tjener, som allerede klargjort, ikke kun som analytisk stratificerings værktøj, men også som tematisk rettesnor for anskueliggørelse af legens rumlighed. Denne rumlighed fungerer følgende denne ph.d.-afhandling som definatorisk afsæt og endepunkt.

Spejlet gennem stedteorien træder legefænomenet frem som en flerrumlig aktivitet underlagt et selvstændigt rationale. Herved viser stedteorien sig som et gunstigt plateau for en teoretisk behandling og afdækning af legefænomenet rumlighed.

Agnews tredelte niveauinddeling for det meningsfulde sted konstituerer, som allerede beskrevet, en analytisk stratificeringsmodel, hvor "location"-niveauet i legeteoretisk kontekst peger på det konkrete geografiske sted, hvor legefænomenet optræder. "Locale"-niveauet konstituerer stedet som socialt (inter)aktionsrum. I dette optræder legefænomenet som et enten individuelt eller kollektivt anliggende. Her træder struktuationen (Giddens 2010) mellem socialstruktur og sted frem som afgørende spændingsfelt. "Sense-of-place"-niveauet peger på individets emotionelle forbindelseslinjer til stedet og herigennem legens følelsesniveauer (Lillemyr 2005). Her indfinder følelserne sig hvad enten disse i piagesk forstand udgår fra nydelsen ved gentagelsen (forstyrret assimilation) eller som emancipatorisk funktion i en

mangelsituation sådan som Vygotski fremhæver det, når han forsøger at forklare den legendes motivering for at lege. Tidligere har jeg beskrevet, at jeg har tilføjet et fjerde niveau til Agnews model for det meningsfulde sted. Dette fjerde og sidste niveau, valgte jeg at kalde "Place". Niveauet adresserer mulighedsbetingelserne for stedet. Disse mulighedsbetingelser gælder også andre fænomener såsom i dette tilfælde legefænomenet.

Samlet set træder Agnews analytiske stratificeringsmodel frem som generisk operationalisering af teoretiske niveauer. Dette parallelt med at stedteoriens fokus på stedet indskriver rumligheden som tematik for analysen. Tematikken fungerer som ovenfor beskrevet som definatorisk afsæt for behandlingen af et legefænomen, der ellers øger modstand mod at blive endeligt fastlagt i en klassificering. Dette kommer tydeligt til udtryk hos Sutton-Smith, hvor legefænomenet bliver udspændt til bristepunktet, når alt lige fra hobbier til bongy jumping medregnes.

I modsætning hertil står Caillois lege/spil-klassifikatoriske forsøg, hvor legen/spillet forbindes i et hierarki sådan som Walz redegør for, når han beskriver, at legen befinder sig bag spillet, sådan at spillet træder frem som "organiseret" leg. Denne læsning betragter spillet som bearbejdning af det Caillois kalder legeinstinktet.

Legefænomenet kan betragtes snævert, hvilket er denne ph.d.-afhandlings målsætning. Det snævre perspektiv forsøger med afsæt i mulighedsbetingelserne for legen at afdække det særegne ved fænomenet.

Gennem stedteorien træder legefænomenet frem som en spatial dyade, hvor to rumligheder, den aktuelle (lokalitet) og den af individet meningstilskevne rumlighed, finder sammen inden i *en* samlet enhed, som man med Huizinga kan identificere som tryllekredsen eller den magiske cirkel. Den spatiale dyade konstituerer ligesom tryllekredsen et sted adskilt fra det almindelige liv uden derved at stå *udenfor* det almindelige liv. Legefænomenet er del af det almindelige liv.

Den spatiale dyade optræder som "lade som-om"-konstruktionen hos både Piaget, Vygotski, Walton, Huizinga, Caillois og Andersen og Kampmann uden at disse herved vælger at begrænse legefænomenet hertil. Den spatiale dyade bliver i

forskningslitteraturen både hvad angår referencer til legebeskrivelser såvel som teoretiske overvejelser overset som legeteoretisk afgrænsning eller demarkationslinje for relaterede aktiviteter. Dette selvom den spatiale dyade i særlig grad er anvendelig til at sondre mellem leg og ikke-leg. Eksempelvis træder forskellen mellem at klatre i et klatrestativ og en legeaktivitet i eller på klatrestativet tydeligt frem, når de bliver læst gennem den spatiale dyade. Legefænomenet læst som spatial dyade kræver, at enten klatrestativet eller klatreren skal omskrives til noget andet før aktiviteten kan klassificeres som leg. Hvis denne spatiale omskrivning ikke finder sted, så er aktiviteten ikke en leg, men derimod de bevægelser som verbet at klatre beskriver. Hvis den legende derimod omskriver klatrestativet til et bjerg eller transformerer sig selv om til en bjergbestiger, om end det blot er i tanken et kort øjeblik, så forskyder klatreaktiviteten sig ind i legedomænet.

Parallelt med at den spatiale dyade bliver overset som definatorisk grundlag, passerer også legens genstande ubemærket hen. Dette gælder fraværet af interesse for legefænomenets genstande, hvad enten disse konstitueres som fraværende (dreng spiller fodbold uden en bold), som nærværende (fysisk legetøj/træstump/pind) eller som selvreferentielle, når den legende indskriver sig som legegenstand (skal vi ikke sige, at jeg er prinsesse...)

Herigennem indtræder både de fraværende, nærværende og selvreferentielle genstande sig som spatiale forekomster, der er kendetegnet ved at tillægge den situationelle aktivitet *mere* end der var i forvejen. Den fraværende bold bliver til en fodbold (mere), legetøjsbilen bliver til mere, når den legende tilføjer lyd og bevægelse, og endelig bliver den legende selv mere, når han eller hun *gør* sig selv til genstand ved at tillægge et ekstra indhold (bjergbestiger/prinsesse).

Herved bliver legefænomenet anskueliggjort *uafhængigt* af sit indhold. Legeindholdet er så at sige ligegyldigt. Det væsentlige er den spatiale dyade, som tillægger rum (mere) samtidig med, at den i sig selv udgør en afgrænset rumlighed.

Den spatiale dyade behandler konstruktivt legens genstande ved at blotlægge, at disse genstande, som allerede antydte, kan foreligge på *tre* forskellige måder: 1) Den

reelle legegenstand er fraværende (han/hun spiller fodbold uden bold) 2) Den reelle genstand er nærværende samtidig med, at den bliver tilskrevet et nyt indhold (træstubben bliver til en bjørn, pinden bliver til hest) 3) Den legende indskriver sig selv som genstand (legetøj) i legen. Dette ved at tillægge sig selv et meningsindhold (skal vi ikke sige, at jeg er prinsesse, bjørn, drage, dukke, søster, bror, mor, far, ven, veninde).

Hvor stedteorien flugter Bachelards formative dialektik mellem intellekt og realitet, så adresserer Heideggers fænomenologiske topologi den spatiale dyade som ontologisk konstruktion, hvor væren bliver fordoblet. Og disse meningskabende fordoblinger er karakteriseret ved at udgøre et *nærvær af det fraværende*.

### Væren og legens mulighedsbetingelser

Hvis legefænomenet gennem stedteorien kan betragtes som et dobbelt rum, der i sig selv konstituerer *en* samlet rumlighed, så kan legefænomenet gennem Heideggers fænomenologiske topologi betragtes som dobbelt væren, sammensat af væren og nærvær af fraværende væren (den usynlige fodbold foran drengen, legetøjshesten, der vrinskende stejler i hænderne på barnet og pigen, som bliver til en prinsesse).

Legefænomenets spatiale dyade og den dobbelte væren træder frem fra *Daseins* ontologiske struktur. *Dasein* indtager, som allerede klargjort, rum. Hvilket betyder, at *Dasein* ikke kun træder ind i rum, det skaber også rum. Herved flugter *Daseins* ontologiske beskaffenhed legefænomenets spatiale såvel som værensmæssige konstruktion. Dette tydeligst når *Dasein* læses som "her-og-der-væren". Her konstituerer det uarticulerede "her" og "der" en dobbelt stedlighed, hvor *Daseins* væren samlende finder sig selv. *Daseins* væren reflekterer en dobbelt spatial konstruktion. Og legefænomenet udtrykker et lignende dobbelt spatialt forhold og et dobbelt værensanliggende.

Den legendes dobbelte væren træder frem gennem den spatiale dyade med fokus på legens genstande. I fodboldeksemplet gælder det, at legegenstanden er fysisk *fraværende*, men ontologisk *nærværende*, i bileksemplet gælder det, at

legegenstanden er fysisk *nærværende*, samt ontologisk *nærværende* gennem tillagte lyde og bevægelser, i prinsesseeksemplet gælder det, at den legende refererer til sig selv som prinsesse. Prinsessen udtrykker ontologisk fordoblingen gennem tilsynekomsten af en anden væren. Og denne er ligesom i de to øvrige eksempler kendetegnet ved *nærvær af fravær af væren* (fodbolden er nærværende selvom den er fysisk fraværende, bilens lyde er nærværende selvom de er fraværende, og pigen som prinsesse er nærværende selvom prinsessen er fraværende).

Den dobbelte væren i den spatiale dyade indfinder sig på et "sted" eller på et "der". Og dette "der" tager form af en "åbning" (*Lichtung*). Legefænomenets stedslighed "åbner" sig og skaber som allerede nævnt en selvstændig rumlighed. Denne kan, som allerede beskrevet, paralleliseres med Huizingas beskrivelse af tryllekredsen.

Indenfor rammerne af Heideggers fænomenologiske topologi er den dobbelte væren ikke et abstrakt forefindende, men derimod udtryk for en konkret tilblivelse, hvor det fraværende kommer til syne som nærværende. Herved finder den konkrete tilsynekomst af det fraværende sted i legen. Samtidig indsætter legen sig som en samlende begivenhed (*Ereignis*), hvor sted og væren finder sig selv og kommer til syne som tilblivende – at lege.

Følgende Heidegger indfinder *Dasein* sig som situeret selv i den situationelle samlende legebegivenhed. Her erfarer det sig selv og verden samtidigt. I legen står *Dasein* i relation til det andet som nærværende fravær. Dette andet skal ikke opfattes som en abstraktion, men som et konkret værende.

Herudover eksponerer det andet i den samlende situationelle begivenhed som legen eksponerer to modsatrettede aspekter. Det *første* aspekt konstituerer muligheder, det åbner et passagepunkt for yderligere muligheder. I legeteoretiske regi konstituerer det åbne passagepunkt muligheden for løbende forandringer af legeindholdet i form af gen- og omskrivninger af det fraværende som nærværende væren. Det *andet* aspekt understreger det lukkede eller de afgrænsende linjer, som reglerne i legen indsætter. Herved gennemskæres legefænomenets af to bevægelser,

hvor den ene udvider og inkluderer, mens den anden afgrænser og ekskluderer ikke kun de andre, men også legeindholdets tematiske horisont.

Legetøjet eller genstandene i legen flugter Heideggers beskrivelse af brugstøjet (endelserne falder sammen om tøj). Brugstøjet udgør det værende, som kommer *Dasein* i møde i varetagelsen. Og brugstøjet er relationelt forbundet til hinanden gennem et kontekstuel felt af orden og funktion. Brugstøjets værensart, hvor det træder frem ud fra sig selv, kalder Heidegger, vedhåndenhed. Imødekommenheden udgår fra en underliggende funktionalitet, der *kalder på* ibrugtagningen. Følgende Heidegger er *Dasein* altid engageret i brugstøjet. Og denne involvering er forbundet med *Daseins* væren-i-verden. Hvorved man kan sige, at *Dasein* "modtager" brugstøjets imødekommenhed.

Brugstøjets spatialitet konstituerer ikke *et* samlet og uomgængeligt rum. Derimod udgør brugstøjet en offentlig (ydre) eller fælles (indre) spatialitet. Brugstøjets grundlæggende offentlige spatialitet indeholder intersubjektivitet, hvor det offentlige forbinder sig med det fælles. Imødekommenheden "står" med andre ord åben for *Dasein*. Ikke kun for det partikulære *Dasein*, men for alle *Daseins*.

Brugstøjets intersubjektive spatialitet implicerer *Mitsein* eller *Mitdasein* (medtilstedeværen) og *Sein bei* (samværen). Dette i og med at alle *Daseins* er i blandt hinanden. De er allerede værende i verden, sideordnede og følgende samværende. Verden er en sam-verden, hvor i-væren sideordner de samværende forbindelser mellem *Daseins*, mens deres inderverdenslige i-sig-selv-væren udgør medtilstedeværen.

Brugstøjets offentlige spatialitet fremstiller et fælles værensanliggende *Daseins* imellem, men det forbinder sig også til hvert *Daseins* inderverdenslighed. Brugstøjet kan, som beskrevet tidligere, deles op i to modi. Det første modi vedrører relationer mellem *Dasein* og ting, mens det andet adresserer relationen *Daseins* imellem.

Legetøjet flugter som sagt brugstøjets modificerede spatialiteter. Det konstituerer sig vertikalt, når det gennem sin imødekommenhed forbinder sig til det enkelte

*Daseins* (inderverdenslighed) og horisontalt, når det skaber forbindelseslinjer mellem forskellige *Daseins*.

På den vis iscenesætter legetøjet *Dasein* både som eksistentiale og kategoriale. Som eksistentiale gennem den spatiale involvering i det andet *og* som kategoriale, når det indskriver sig selv som legetøj (et forhåndenværende) i legen. Legetøjet oscillerer mellem at foreligge forhånden som kategoriale og som vedhånden i sin "forsvindende" tilbagetrækning. Legetøjet forsvinder på sin vis ligesom brugstøjet i ibrugtagningen. Det overgår fra at være et yderverdens slet og ret foreliggende, en verdensløs ting, til at falde sammen med *Daseins* inderverdenslighed i den spatiale dyade.

Forholdet mellem forhåndenhed og vedhåndenværende indfinder sig adskilt når hammeren i sin i-sig-selv-værende karakter ligesom legetøjsbilen eller dukkens i-sig-selv-værende træder frem (forhånden). I ibrugtagningen "forsvinder" tingene, de trækker sig tilbage og bliver vedhåndenværende. Heidegger formulerer det sådan, "det ejendommelige ved det først og fremmest vedhåndenværende er, at det så at sige trækker sig tilbage ind i sin vedhåndenhed, for derved netop egentligt at være vedhånden." (Heidegger 2007, §15)

Citatet beskriver, hvordan skiftet fra ydre forhåndenværende (i-sig-selv-væren) "forsvinder" i ibrugtagningen (legen) til et inderverdensligt anliggende. Sporet af tilbagetrækningen træder frem i legens totalitet (værket) ligesom hammeren, der efter ibrugtagningen viser sig i værket.

Herigennem vakler legetøjet mellem at være et offentligt fællesanliggende og et inderverdensligt forhold. Det oscillerer mellem dets offentlige (kategoriale) spatialitet og ibrugtagningens eksistentiale, hvor inderverdensligheden træder frem gennem sin verdenslige rumlighed. Herved har legetøjet som vedhåndenhed trukket sig tilbage i sig selv for så at komme til syne gennem i værket, her forstået som legens verden.

Tilbagetrækningen i ibrugtagningen finder sted ligegyldigt om 1) fodbolden er usynlig, 2) pinden er en hest 3) eller følgende det selvrefererende, når den legende indtræder som genstand i legen (jeg er prinsesse). I alle tre tilfælde trækker legetøjet

sig tilbage for at komme til syne i ibrugtagningens værk. En tilsynekomst, der samlet set etablerer sig som totalitet, gestaltet som fordoblet spatialitet.

Herved finder stedteoriens rumlighedstematik og Heideggers fænomenologiske topologi sammen og skaber et legeteoretisk afsæt, der snævert kan *definere legefænomenet som ikke kun en samlende situationel spatiale dyade, men også en værens fordobling, der er karakteriseret ved nærvær af det fraværende.*

Den snævre legebestemmelse er ikke kun nødvendig i sig selv, men også som kontraststof i forbindelse med computerspil og læringsteori. Herved åbner den skitserede legeteori for indskrivning af forskelle og ligheder med computerspil og læring, samtidig med at den peger frem mod et muligt sted, hvor alle tre fænomener kunne synes at mødes.

## Kapitel 4

### Sted- og computerspilteori

Stedteoriens operationalisering i de allerede skitserede fire analyseniveauer flugter ikke kun lege- men også computerspilteorien. Det første stedteoretiske analyseniveau, "location", kan sidestilles med computerspillet eller dets ontologi. Herunder spillet som iscenesættelse af rum eller konkret stedlighed. Dette kan også beskrives som den rumlighed eller det sted, hvori spilleren udfolder sig, når han/hun spiller computerspil. Det andet stedteoretiske analyseniveau, "locale", adresserer forbindelseslinjerne mellem sted og socialitet. Herved flugter analyseniveauet kulturstudier af computerspillet, hvor forskningsblikket hviler på de sociale in- og out-of-game forbindelser. Ikke mindst hvordan spillet indgår som horisont for dialektikken mellem de sociale formationer og computerspil og omvendt. Det tredje analyseniveau, "Sense of place", understreger de emotionelle forbindelseslinjer mellem spilleren(e), spillet og de øvrige spillere, hvis sådan nogle overhovedet eksisterer i det givne spil. Her er forskningsblikket konstitueret omkring spilleren i hvad der oftest kaldes et spillercentreret perspektiv. Det fjerde og sidste analyseniveau, "Place", peger på en overgribende dimensionalitet forstået som mulighedsbetingelsen(er) for computerspillet. Dette hvad enten denne hentes fra spillets ontologi, socialitet eller oplevelse eller sådan Gadamer (2007) redegør for, når han forklarer, at spillets væremåde er at spille.

Disse fire analyseniveauer gennemstrømmer ligesom indenfor sted- og legeteorien hinanden. Med andre ord skal de fire analyseniveauer ikke forstås som skarpt adskilte stratificeringer med klare afgrænsninger til hinanden, men som en perspektivisk rettesnor for, hvordan forskningsblikket kan eller er vægtet. Er det optaget af computerspillets ontologi, så henrører det under første analyseniveau (Location). Hvis det derimod er optaget af sociale konstruktioner i, med og uden for spillet, så forbinder det sig med det andet analyseniveau (Locale). Hvis forskningsblikket mest af alt hviler på, hvordan spilleren skal forstås, oplever sig selv som spiller eller de

andre spillere, så tilhører perspektivet det tredje analyseniveau (Sense of place). Hvis blikket derimod er optaget af mulighederne for, hvordan spillere og spil overhovedet er muligt, og hvordan disse formationer determinerer spillet som tilblivelsesfelt, så tilhører anskuelsen det sidste og fjerde analyseniveau (Place).

Stedteorien tilbyder, som beskrevet i det legeteoretiske afsnit, ikke kun en instruktiv operationalisering af analyseniveauer, men også en tematik som fremhæver rumlighedens betydning.

Det følgende afsnit udhæver ikke kun, hvordan computerspil kan begribes som rumligheder, men også hvilken betydning rumligheden har for computerspil som afgrænsede selvreferentielle enheder. Denne betragtning af computerspil har vidtrækkende konsekvenser for dets muligheder som platform for enten leg eller læring.

Bestemmelsen af computerspillet som selvreferentiel enhed udgår som sagt fra stedteorien, der ikke kun stratificerer computerspillets analysedybder, men også indskriver rumlighedens tematik. Denne tematik importerer et blik, der adresserer computerspillets rumlige udformning, hvorigennem computerspillet træder frem som en selvreferentiel enhed. Heideggers fænomenologiske topologi klargør hvordan *relationerne* i computerspillets selvreferentielle rumlighed konstituerer en divergens fra legens spatiale dyade af det fraværende som nærværende omdrejningspunkt til spillets allerede iscenesatte og selvreferentielle nærværende rumlighed. Kontrasteret af legen indfinder computerspillet sig som et selvstændigt system, der konstituerer et selvreferentielt rationale. Rationalet sikrer computerspillet sin identitet som spil.

Anskuelsen af computerspillet som en selvreferentiel systemisk enhed indskriver sig på det første operationelle stedteoretiske analyseniveau, mens forbindelseslinjerne mellem den selvreferentielle systemiske enhed og en anden virkelighed adresserer stedteoriens andet analyseniveau. Disse to analyseniveauer kan ikke adresseres uden et inkluderende blik på det tredje analyseniveau, hvor spilleren træder frem som forbindelsesled mellem computerspillets udlagte retninger og intentioner og spillerens operationalisering af computerspillets system. Det er hos, i eller ved

spilleren, at udvekslingen mellem computerspillets intenderede spilretninger bliver aflæst, iværksat og opretholdt. Herved optræder spilsystemet som en skabende brydningsflade mellem spil og spiller. I dette brydningsfelt indfinder spillets praksis som gensidig formation mellem spil og spiller sig. Tilbage befinder det sidste og fjerde analyseniveau sig. Det indrammer konditionalet for spillets mulighed overhovedet. Her træder spillets mulighedsbetingelser frem som undersøgelsens genstandsområdet.

De vejledelede forskningsspørgsmål for de følgende afsnit adresserer spillets spatialitet, og hvordan denne er udformet. Hvordan begge sider af fladen mellem spiller og spilsystem konstituerer temporal såvel som spatial selvreferens. Ikke mindst hvordan spilaktiviteten kan betragtes som en selvrefererende temporal, spatial og formativ praksis.

Formålet med dette sigte er gennem stedteorien og Heideggers fænomenologi at etablere en forståelsesramme, hvori computerspillet som selvreferentiel enhed træder frem. Dette med henblik på at beskrive vanskelighederne ved at anvende computerspil som erkendelsesbærende enhed(er), da computerspillets selvreferentielle rationale øger modstand mod sådan en anvendelse. Herved foregribes den konklusion, at computerspil begrebsliggjort ud fra rumlighedens horisont indsætter computerspillet som en selvstændig systemisk enhed, hvis afgrænsning konstitueres selvreferentielt. Herved træder computerspillets rationale frem som noget andet eller det fremmede, der ikke umiddelbart lader sig forene med hverken leg eller, som det vil fremgå senere, læring.

### **Computerspillets rumlighed**

I *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature* (1997) af Espen Aarseth bliver computerspillet beskrevet som et "event space", et handlingsrum. I denne sammenhæng påkalder handlings- såvel som rumaspektet som en sammenfoldet selvstændig enhed sig interesse. Handlingsaspektet vil senere ud fra Alfred Schutz (2005) fænomenologi blive læst som en selvreferentiel begivenhed.

Det centrale ved Aarseths "event space" er, at computerspillet udhæves gennem spillerens erkendelseshorisont som iscenesat rumlighed. Dette gælder computerspil lige fra de lokale til de globale spil. Det gælder fra *Tetris* (1984, Alexey Pajitnov), *Diablo-I-II-III* (Blizzard 1996, 2002, 2012) til *MMOGs World of Warcraft* (Blizzard 2004), *Eve Online* (årstal og udgiver?), *Perfect World* (årstal og udgiver) for blot at nævne nogle få.

I kapitlet *Allegories of Space – The Question of Spatiality in Computer Games* (2000) undersøger Aarseth indgående computerspillets rumlighed. Aarseth argumenterer for, at computerspillets rumlighed er en allegori over virkelighedens dimensionalitet.

Aarseths argument tager udgangspunkt i Lefebvre (2012), når han skriver, "A representation of space is a logical system of relations, while a representational space is symbolic and "lived", and not consistent or rule-based" (163) Sammenstilling af computerrummet med Lefebvres beskrivelse af repræsentationen af rummet er relevant, men med den undtagelse, at Lefebvre ikke betragter repræsentationen af rummet som bestående af et sæt logiske relationer, men derimod som begrebsliggjort rum. Hos Lefebvre er rummet, som tidligere illustreret af Soja (1996), indskrevet i tre forskellige epistemologier. Tilhørende Lefebvres første spatiale epistemologi er byplanlæggere, arkitekter og teknokrater. Deres begrebsliggørelse af rummet er en horisont for den instrumentelle fornufts operationelle anvendelse.

Aarseth sidestiller herefter Lefebvres anden spatiale epistemologi, den rumlige repræsentation, som symbolsk og sætter i det ovenstående citat "lived" i citationstegn. Dette synes vanskeligt, da Lefebvre selv understreger, at forståelsen af den rumlige repræsentation skal begribes som netop *levet*. Lefebvre skriver, "representational spaces: space as directly *lived*" (Lefebvre 2012:39) Lefebvres distinktion, som beskrevet tidligere, understreger særligt det *levede*, uforkortede og mindre sammenhængende rum overfor et intellektuelt (re)produceret rum.

Aarseth indskriver videre distinktionen mellem det regelbaserede, logiske computerspil som system og det symbolske som en samlet enhed, der udgør computerspillets rumlige praksis. Anvendelsen af ordet praksis flugter Lefebvres

beskrivelse af samfundet som en spatial praksis, som også udgør den tredje spatiale epistemologi.

Hvor Aarseth betoner en indre spænding i spilrummet mellem det man kunne beskrive som det systemiske og logiske spilrum overfor det levede spilrum som praksis, så betoner Jane McGonigal (2011) i *Reality is Broken – Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* nødvendigheden af, at spilleren følger spillets intention, når spilleren spiller. Dette forstået sådan, at spillerens handlinger i computerspillets praksisrum udgår fra indlevelse i spillet som spil og ikke som genstand for optimeringslogik. Denne fordring er særlig væsentligt i forbindelse med *Augmented Reality Games* (ARGs) (McGonigal 2006), hvor spilrummet rækker ud over skærmen og inddrager virkeligheden som tapet eller spilleplade for sit praksisrum.

Samlet set destillerer Aarseth og McGonigal tre forbundne spilrum. Det *første* er spillet som logisk regelbaseret system, det *andet* er det spilrum, som spilleren engagerer sig i, når han "overgiver" sig til spillet og følger dets intention, mens det *tredje* og sidste rum konstitueres gennem inddragelsen af virkeligheden som spilrum.

## Spiller og spilsystem

I indledningen til *Reality is Broken* (2011) drager McGonigal en central distinktion, hvis konsekvenser hun desværre med det samme bortser fra. Distinktionen angår relationen mellem spiller og spilsystem.

Følgende McGonigal er spillerens "gaming the system" (19) suspekt, da den adfærd adresserer to manipulationer. Den *første* vedrører spillerens manipulation af spilsystemet for sin egen vindings skyld, mens den *anden* manipulation refererer til det forhold, at et menneske kan manipulere et andet menneske til at handle mod sin vilje. Herved bekymrer McGonigal sig om spillerens frihed i spillet. Dette parallelt med en dobbelt indsigt i, at spillet som system kan manipuleres af spilleren og at spillet manipulerer spilleren i løbet af og gennem spillet. I stedet for at anvende denne indsigt til at udtrække et spildefinitivt blik, så læser McGonigal de

sammenvævede manipulationstendenser som refleksion af vores værste anelser om spil. Hun skriver, "what we're really afraid of isn't games; we are afraid of losing track of where the game ends and reality begins." (20) Heroverfor forholder McGonigal sig idealistisk til visionen om, at spil kan frigøre mennesket fra de omstændigheder og udfordringer som ikke kun det enkelte menneske, men også hele menneskeheden befinder sig i, samt deres indlejrede udfordringer.

Herved bortlæser McGonigal, som allerede anført, konsekvenserne af sin indledende distinktion mellem spiller og spilsystem. Hvis spilleren efter McGonigals anvisning følger spillets intention, så åbner han/hun ukritisk for spillets manipulation af spilleren. Dette i og med at spilleren indsætter sig som genstand for spillets system og lader sig anvende af det Nick Yee (2001) kalder en "skinner box", hvor spillerens adfærd operant konditioneres af spillets system. Hvilket kan sidestilles med et manipulerende ideologisk "dannelseperspektiv", som indskriver sig mere eller mindre skjult, når det adresserer spilleren (Bogost 2007). Hvis spilleren derimod manipulerer spillets system med henblik på at øge sine egne chancer i spillet, så udnytter han/hun systemet til sin egen fordel (Bartle 1996). Et perspektiv McGonigal forholder sig negativt til, da det bryder med hendes idealforestilling om computerspillets potentiale som frigørende aktivitet. Dette efterlader groft sagt spilleren som genstand for spillets manipulation.

Konsekvenserne af McGonigals grundlæggende distinktion mellem spilsystem og spiller indeholder umiddelbart to forskellige udfaldsveje, som hver især åbner en række muligheder, men som opstillet overfor hinanden danner et gensidigt udelukkende udfaldsrum.

McGonigal hævder at spilleren kan forholde sig til computerspillet som enten et spil eller som et system. Dette skitserer for McGonigal spillerens to muligheder. Disse kalder Eskelinen (2001) under et en konfigurativ praksis uden samtidig, selvom det er nærliggende, at udhæve relationen som bestående af et kontinuum eller et forhold, der er udspændt mellem spillets "inderside" (intention) og "yderside" (system).

Det forekommer oplagt, at spillerens relation til computerspillet er indskrevet i et kontinuum mellem intention og system. I den ene relation lader spilleren sig henføre af spiluniversets oplevelsesdimension (inderside - intention). Og når spilleren afvikler spilaktiviteten i henhold til spillets intention, så lukker spilleren sit erkendelsespotentiale, da spillerens fortolkningsramme forbliver *indenfor* spillets univers (mytologi). I den anden ende af kontinuummet manipulerer spilleren spilsystemet for at optimere muligheden for succes i spillet (yderside - system). Og når spilleren afvikler spillet for at optimere sin egen succes gennem manipulation af spilsystemet, så lukker spilleren også af for sit erkendelsespotentiale, da spillet gennem systemmanipulationen bliver gjort til genstand for spillerens operationaliseringer, hvorved spillerens fortolkningsramme forbliver *indenfor* spillet (system). Se figur 6

Kontinuum over relationen mellem spiller og spil	
Spilleren som genstand	Spillet som genstand
Inderside – spillets intention	Yderside – spillerens intention
Afgrænser erkendelse – forbliver indenfor spillet mytologi	Afgrænser erkendelse – forbliver indenfor spillets system.

*Figur 6. Skema over lukning af spillerens erkendeshorisont i computerspil i kontinuummet mellem spil og spiller.*

Dette kontinuum besidder en række indbyggede og grundlæggende ontologiske såvel som epistemologiske komplikationer ikke kun for, hvordan spilleren og spillet kan begribes, men også for hvordan spilaktiviteten såvel som spilsystemet yder modstand mod at blive genstand for overskridende erkendelse. Før disse komplikationer kan træde tydeligt frem, er det nødvendigt at analysere dem i dybden.

## Spilaktivitetens erkendelsesudfordringer

Destilleringen af kontinuummets indbyggede erkendelsesvanskeligheder træder frem *afledt* af sondringen mellem spiller og spilsystem. En sondring, der i modsætning til McGonigal spillerorienterede optik, beskriver spilaktiviteten differentieret i to forskellige domæner. Et domæne hvor spilleren handler i overensstemmelse med spillets intention og et domæne, hvor spilleren manipulerer spilsystemet for at optimere mulighedskriterierne for succes. Sondring mellem spil og spilsystem kan illustreres spatialt såvel som temporalt. Dette med eksempler fra *Torchlight 2* (Runic Games 2012), som er et Role Playing Game (RPG).

Den første quest i *Torchlight 2* kan spilleren løse ved blot at lade sin spilfigur løbe ligeud indtil questmodtageren dukker op. Her løber spilleren ligeud eller rettere følger stien i spillandskabets rum frem mod det sted, questmodtageren befinder sig, sådan som minikortet i øvre højre hjørne af skærbilledet angiver. Hvis spilleren følger stien hen mod questmodtageren, så indskrives spilleren sig på "indersiden" af rollespillets mytologi. Spilleren hengiver sig til *Torchlight 2s* spilunivers, som i øvrigt gennem et cartoonish udtryk er sammensat af spilkompositoriske træk fra *Neverwinter Night I-II* (Bioware 2002, Obsidian 2006), *Diablo I-II-III* (Blizzard 1996, 2002, 2012) og *World of Warcraft* (Blizzard 2004).

Spilleren kan også afvige fra stien og afsøge spilrummets grænser. Herved åbner spilleren op for muligheden for hurtigere level- og itemprogression, da der er flere tilgængelige experience points (xp) indeholdt i de omkringstående monstre (mobs), samt ellers oversete skatte. Ud fra spillerens tidligere spilerfaringer, inden for rammerne af de ovenfor refererede spil, kan spilleren indlæse mulighederne for spilsystemmanipulation i *Torchlight 2* såvel som alle andre spil.

Dette simple eksempel fra *Torchlight 2* demonstrerer, hvordan spilleren allerede fra begyndelsen af spillet bevist kan afvige fra spillets indlagte retningsanvisninger. En afvigelse, der henter sin begrundelse i tidligere erfaringer, hvor det viste sig, at det er hensigtsmæssigt allerede i afsættet at forsøge at akkumulere xp for at skabe sig en fordel senere i spillet. Det kan selvfølgelig diskuteres, hvorvidt den skitserede

afvigelse skal læses som optimerende manipulation af spilsystemet eller som en del af spillets intention. Argumentet her er, at spillet indeholder begge positioner, hvor spilhandlingen at forblive på stien flugter spillets intention, mens afvigelsen fra stien, med bevidst målsætning om at forstærke spilfiguren gennem akkumulation af xp og følgende styrkeforøgelse gennem øgede levels, beskriver spilsystemmanipulerende handlinger. Spillerens afvigelse fra stien er ikke motiveret af spiluniversets mytologi, men tager udgangspunkt i tidligere erfaringer, der afdækker en rumlig struktur som afsæt for at optimere spilfiguren og følgende muligheden for succes senere i spillet.

Det skitserede eksempel angår navigation (Manovich 2001) i spilrummet som anskuelsesmatrice for brudfladerne mellem spiller og spilsystem. Brudfladerne kan også beskrives gennem spillerens aflæsning af queststrukturens funktionelle temporalitet. Enten bliver questen betragtet som integral dimension af spiluniversets mytologi (hjælp x ved at nå frem til person y) eller også bliver den anskuet som en temporal funktionalitet (x er forbundet med y), der strukturerer forbindelsespunkter i spilrummet. Når questen bliver anskuet som funktionel temporalitet, så træder forbindelsespunkterne frem som et spilsystem, mens det selvsamme spilsystem falder tilbage i sin intenderede skjulthed, når spilleren "lever" sig ind i questens fiktionsindhold (mytologi).

Således skulle det være klart, at spillerens handlinger i et computerspil befinder sig i kontinuummet mellem to skitserede yderpunkter, hvor spillets semantik aflæses som mytologi i det ene yderpunkt, mens det andet bliver aflæst systemisk.

Hver af disse yderpunkter er forbundet med og indskrevet i sin egen vanskelighed. Den *første* er ontologisk, mens dens *anden* er epistemologisk. Kendetegnet for dem begge er, at de bliver synlige, når spillerens refleksive indstilling træder frem. Herved virker den refleksive indstilling som brydnings- og synlighedsmekanisme for henholdsvis en ontologisk og en epistemologisk brudflade.

## Den refleksive indstilling som ontologisk brudflade

Den første erkendelsesmæssige vanskelighed angår spillerens forbindelse til spillets semantiske indhold eller det der ovenfor er blevet kategoriseret som spillets mytologi. Og denne vanskelighed beskriver, hvordan spillerens *engagement i spilrummet* bliver brudt op og falder fra hinanden, når den refleksive indstillings kritiske blik indfinder sig. Dette synliggjort ved spatial forskydning fra spilunivers til virkelighed.

I *Hamlet on the Holodeck* (1997) beskriver Janet Murray, hvordan engagementet som hengivelse til spilrummet kan sidestilles med Don Quijotes vildfarelse i ridderromanens univers. Murray kalder metaforisk engagementets hengivelsesfænomen "immersion". Ordet "immersion" er "derived from the physical experience of being submerged in water [...] the sensation of being surrounded by a completely other reality." (98). Videre forklarer Murray, at "the experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content." (98). Det immersive fænomen at være fuldstændig omsluttet af det andet (spiluniverset) indfinder sig parallelt med en tilstand af selvforglemmelse.

Lucia Santaella forklarer i artiklen *Computer games: The epitome of self-reference* (2007), at immersion kan stratificeres i fire niveauer, der beskriver formerne og graderne af selvforglemmelse. Den første er *virtual reality* (VR) omgivelser. Santaella skriver, "VR gives the participant the sensation of being inside the environment and of acting within the virtual scenery." (213) Her er den virtuelle omslutning fuldstændig. Den anden er "*telepresence*, which is mediated by robotic systems conveying a feeling of presence in a distant location." (213) Den tredje form er parallel med Murrays immersionsbestemmelse. Santaella kalder den "*representative immersion*" (213) i og med at deltageren er tilstede eller repræsenteret i den virtuelle verden gennem en avatar eller spilfigur. Mens den sidste form for immersion er forbundet med det engagementet, der indfinder sig, når man surfer på internettet.

Følgende Murray såvel som Santaella indfinder den rumlige forskydning fra spilunivers til realitet sig ligeså snart spillerens refleksive indstilling dukker op. Den

refleksive indstilling og selvforglemmelsen i et spilunivers er inkommensurable. De konstituerer med andre ord uforenelige modsætninger. Det skal nævnes, at hverken Murray eller Santaella tager hensyn til, at den refleksive indstilling i sig selv kan optræde som et selvforglemmende og rumforskydende fænomen.

Den centrale pointe i nærværende forbindelse er, at spillerens overgivelse til spiluniverset mytologi *lukker* af for spillerens refleksive indstilling. Refleksion over sig selv, sin praksis, samt et semantisk indhold *uden for* spillets univers opløser overgivelsen (immersionen) til spiluniversets mytologi. Hvis disse refleksionspositioner indfinder sig, så vil spilleren automatisk træde ud af selvforglemmelsen og derved ud af spiloplevelse og spillet som helhed.

Således oscillerer spillerens position mellem på den ene side at være selvforglemmt i spiluniversets mytologi og på den anden side at forlade spiluniverset gennem den refleksive indstilling. Spilleren befinder sig herved i en binær position mellem enten at være selvforglemmt i spiluniverset eller gennem den refleksive indstilling at træde ud af selvforglemmelsen og spiluniverset. Dette flugter Keith Devlin (2011), når han forklarer, at læringscomputerspil bliver forkastet som spil ligeså snart de bliver fortolket som læring og ikke som spil.

Herved skulle det stå klart, at refleksionens funktionalitet konstituerer et brydningsfelt mellem forskellige rumligheder konstitueret af henholdsvis spilunivers og realitet. Den refleksive indstilling kan derfor betragtes som en rumforskydningsmekanisme, der skitserer en grundlæggende ontologiske engagementskomplikation.

### **Den refleksive indstilling som epistemologisk brudflade**

Den refleksive indstilling indfinder sig også som afgørende brydningsmekanisme i progressionens temporalitet. Her udgør den refleksive indstilling en epistemologisk komplikation, der adresserer spilhandlingens betingelsesgrundlag. Anderledes formuleret, at spillerens handlinger i spiluniverset bliver forstyrret af den refleksive indstilling.

Dette kan belyses ud fra Alfred Schutz fænomenologi, sådan som den kommer til udtryk i *Hverdagslivets Sociologi* (2005). Her forklarer Alfred Schutz, hvordan tidsperspektiverne i handlingen forskyder sig, når refleksionen indfinder sig.

Følgende Schutz konstituerer handlinger sig i et enten/eller forhold mellem proces og afslutning. Den processuelle handling er den igangværende handling som en fremadskridende (actio) bevægelse. Heroverfor står handlingen "som en udført eller afsluttet handling, som det gjorte (actum)." (88) Distinktionen beskriver, følgende Schutz, at den handlende er tilstede i den fremadskridende handling, hvor fokus er centret på tingenes tilstand. I denne handling, "har jeg ikke mine erfaringer af den igangværende handlingsproces for øje. For at få en klar idé om disse erfaringer må jeg vende tilbage til min fremadskridende handling med en refleksiv indstilling." (88) Den refleksive indstilling indskriver sig som et brud og afslutter den igangværende handling. Bruddets afslutning af den igangværende handling tvinger, ifølge Schutz, imidlertid ikke en forståelse af handlingen frem. "Det eneste, jeg kan forstå, er den afsluttede handling (min handling i fortiden) eller, hvis min handling stadig er i gang, idet jeg ser tilbage, de allerede udførte indledende faser (min handling i nutiden). Da jeg var til stede i min fremadskridende handling, var den en del af min levende nutid. Nu er denne nutid blevet fortid, og den levende erfaring af min fremadskridende handling har vejet pladsen for min erindring om at have handlet eller at have været handlende," og Schutz konkluderer foreløbigt, "set fra den aktuelle nutid, hvori jeg indtager den refleksive indstilling, kan min fortidige eller førnutidige handling kun forstås som afsluttede handlinger udført af mig." (88) Her beskriver Schutz, at den refleksive indstilling indstifter et fokusskift fra det igangværende som udfoldet handling (nutid) til de tidligere afsluttende handlinger som enten datid eller førnutid. Det afgørende i denne forbindelse er, at den refleksive indstilling ikke kan indskrives i den fortsatte handlestrøm uden at afbryde handlingsstrømmen og føre den partikulære handling til afslutning.

Således veksler tilstedeværelsen, følgende Schutz, mellem at være *inde i* eller stå *uden for* handlingen. Det er ikke muligt at indtage begge positioner samtidigt ligeså lidt, som det var muligt at være fordybet i spillet og tænke over det samtidigt.

Schutz præciseringer kan også anskueliggøres gennem computerspillet *Torchlight 2*. Når spilleren standser selvreflekterende for at overveje fremtidige handlinger, ikke kun afsluttes tilstedeværelsen i den igangværende handling, den forstås også ud fra tidligere afsluttede handlinger i computerspillet. Samtidigt bliver en ny handling indstiftet og udkastet som en planlagt handling. Tidsstrukturen i den planlagte handling er forbundet med den refleksive indstillings brud i handlingsstrømmen.

Schutz skriver, "når jeg planlægger en handling, gennemspiller jeg [...] min fremtidige handling i fantasien. Det vil sige, at jeg har en forventning om resultatet af min fremtidige handling. I *min* fantasi betragter jeg denne forventede handling som det, der *vil være blevet* gjort, som den afsluttede handling, der *ville være blevet* udført af mig. Når jeg udkaster mit projekt, ser jeg på den afsluttede handling i *Førfremtid*." (89) Det særlige ved forventningerne til et projekt, er, at de er tomme. Projektet er endnu ikke indfriet. De allerede afsluttede handlinger indeholder ikke samme tomme forventninger. Her er projektets indbyggede åbenhed blevet lukket ved at være blevet enten afsluttet eller forkastet. Projektet er således ikke uafklaret. De fortidige forventninger er med andre ord enten gået eller ikke gået i opfyldelse. "Det er derfor kun den afsluttede handling og aldrig den fremadskridende handling, der kan vise sig at være vellykket eller mislykket." (89-90)

Følgende Schutz griber den refleksive indstilling ikke kun bestemmende ind i handlingen, den konstituerer sig også som en retrospektiv formation af projektets forventningsindhold. Dette har afgørende betydning for handlingen eftersom alle handlinger, ifølge Schutz, er udkastet eller forudfattet som et projekt.

Schutz analyse af handlingens tidstruktur standser ikke her. Den refleksive indstilling har også betydning for oplevelsen af det virksomme selv eller rettere, hvordan selvet bliver oplevet. Den refleksive indstilling bryder handlingen op parallelt med at selvet tvedeles i et "jeg" og et "mig". For at anskueliggøre dette, tager Schutz udgangspunkt

i kropsbevægelsens betydning for konstitutionen af rum såvel som tid. Schutz skriver, "vi oplever vore kropsbevægelser på to niveauer på samme tid: for så vidt som de er bevægelser i den ydre verden, betragter vi dem som begivenheder, der finder sted i rum og rumlig tid, og som kan måles ud fra det gennemførte handlingsforløb; for så vidt som de opleves samlet og indefra som forandringer, der finder sted, som manifestationer af vor spontanitet, der hører til vor bevidsthedsstrøm, er de en del af vor indre tid eller *durée*." (90) Her sondrer Schutz med tidsbegrebet *durée* fra Henri Bergson ([1889] 2012) mellem den ydre rumlige og homogene tid, der kan måles og den indre *durée*, der i indledningen til *Hverdagslivets Sociologi* (2005) af Birte Bech-Jørgensen bedst oversættes med "tidsmæssig varen eller vedvarende. *Durée* er en bevidsthedsstrøm, en strøm af oplevelser og indre begivenheder, der er udifferentierede, griber ind i hinanden og forbinder sig med hinanden [...] Hvad vi lige har oplevet, kan forbindes med fortidige begivenheder, erindringer og minder [...] Der er ingen kronologi i den indre tid, man kan springe rundt mellem forskellige oplevelser i tiden. Det sker umiddelbart, helt spontant og ureflekteret, og det formuleres ikke sprogligt. *Durée* er en subjektiv tidsmæssighed, som ikke kan kontrolleres." (15-16) Således står den objektive målbare tid overfor *durée* og omvendt. Følgende Schutz finder overgangen mellem de to tidligheder sted i kropsbevægelsen. De virksomme handlinger tilhører både den ydre objektive tid og den subjektive indre tid. Schutz skriver, "vi oplever på samme tid den virksomme handling som en række begivenheder i ydre og indre tid, der således forener begge dimensioner i en og samme strøm, som vi vil kalde den *levende nutid*. Den levende nutid opstår således i en krydsning af *durée* og kosmisk tid." (90) Det afgørende i denne sammenhæng er, at det virksomme selv er tilstede i de virksomme handlinger i den levende nutid. Her er opmærksomheden, følgende Schutz, rettet mod genstande og mål, samt at selvet oplever sig som "ophavsmand til de igangværende handlinger og dermed som et udelt, fuldstændigt selv." (91) Herved oplever selvet gennem tilstedeværet i sine handlinger indefra og de er, som Schutz skriver,

forbundet med den "aktuelle erfaring, der ikke kan gøres til genstand for erindring eller refleksion; dets verden består af åbne forventninger." (91)

Direkte oversat, så oplever spilleren i *Torchlight 2* sig selv som en virksom handlende enhed, et udelt selv. Det realiserer sine handlinger i spilrummet i den levende nutid. Ubrudt og friholdt fra refleksion indfinder handlingerne sig som underlagt spilleren. Spilleren oplever sig selv som ophavsmand til de aktuelle erfaringer i spilrummet. Spilleren som enhed eller udelt selv bryder sammen, når den refleksive indstilling indfinder sig. Schutz forklarer, "hvis selvet i en refleksiv indstilling vender tilbage til de virksomme handlinger, der er afsluttede, og betragter dem *modo praesenti* (datid/fornutid), bryder denne enhed sammen. Det selv, der udførte de fortidige handlinger, er ikke længere et udelt og fuldstændigt selv, men snarere et delvist selv, udøveren af denne specifikke afsluttede handling, der henviser til et system af tilsvarende afsluttede handlinger, som den tilhører." (91) Den refleksive indstilling indsætter et brud, der deler selvets enhed i et "jeg" og et "mig". To termer Schutz ikke uden indvendinger henter fra G. H. Meads (1967) udhævning af "mig'et" som det kendte og objektivt gennemreflekterede i selv-processen, mens "jeg'et" opstår i nutidens umiddelbarhed, hvor det tilbyder og tilpasser sig omstændighederne.

Spillerens oplevelse af sine handlinger i *Torchlight 2* flugter distinktionen mellem "mig'ets" refleksivitet og "jeg'ets" handlen i den levende nutid. Således indtræder den refleksive indstilling som et epistemologisk brud i og med at refleksionen opdeler spillerens handlen i to forskellige erkendeflader. Den konstituerer "jeg'ets" ureflekterede og fremadrettede handlen, mens "mig'et" udhæver den afsluttede handling i hukommelsen.

Følgende Schutz optræder den refleksive indstilling som et brud, der indsætter fortiden og opdeler den fremadrettede erfaringsstrøm i genstandsgjorte og reflekterede enheder.

Den refleksive indstilling fungerer som rumforskydningsmekanisme, hvis ontologiske komplikationer angår tilstedeværelsen som et enten/eller forhold, hvor spilleren enten er tilstede i spillet eller tilstede udenfor spillet. Den refleksive indstilling

fungerer som temporal forskydning mellem den åbne og uafsluttede levende nutid inde i spillet overfor den lukkede og afsluttede datid uden for spillet. Herved flugter den epistemologiske komplikation den ontologiske som distinktionsmarkør mellem spillerens tilstedeværelse *inde i* eller *uden for* spilrummet. Den refleksive indstilling synliggøre og fremskriver på samme tid et spatialt og ontologisk såvel som et temporalt og epistemologisk brydningspunkt. Dette i og med at den refleksive indstilling som ontologisk og epistemologisk komplikation dels forskyder spilleren fra spillets semantiske niveau (rum/mytologi) til realiteten og dels forskyder spilleren fra spilhandlingernes meninger (tid/funktion) til fortid. I disse to tilfælde bliver spilleren "transporteret" ud af spilrummet (ontologi) og ud af spilhandlingen (epistemologi). Spilleren overgår med andre ord fra at være tilstede *inde i* spillets betydningsrum til at befinde sig *uden for* spillets handlingskonstruktion. Spillets ontologiske og epistemologiske komplikation udhæver spilengagementets fordring: hvis spilleren skal engagere sig, så skal det være i et spil. Hvis aktiviteten ikke er et spil, så bliver spillerens selv delt og finder følgende ikke længere sig selv nedsunket (Murrey) i immersion eller som et tilstedeværende på handlingsstrømmens inderside (Schutz).

### **Spillet griber os og spiller!**

I *Sandhed og Metode* ([1960] 2007) bevæger Hans George Gadamer sine refleksioner over spillets væremåde sig i forlængelse af Schutz analyse af refleksionens betydning for tilstedeværen.

Gadamer undersøger spillet som ledetråd for den ontologiske eksplikation. Dette med henblik på at udhæve spillets væremåde. Denne udtrækkes gennem en sammentænkning af spilaktivitetens fortid, nutid og fremtid indsat i en distinktion mellem spil, spillet spil og spiller. De tre niveauer fletter sig sammen i et sammenfattende transcendentale, hvis mening udgår fra negationen af opdelingen. Herved væves spillets ontologi, spilaktivitetens engagement og spillerens oplevelse sammen i en syntese, som konkluderer, at spillets væremåde udgør et transcendentale som slet og ret er *at spille*.

Gadamers spilanalyse tager afsæt i alvorens placering i og udenfor spillet, hvorved alvoren kommer til at konstituere den definerende ledetråd og distinktionsmarkør mellem at være i spil og uden for spil. Gadamer følger Aristoteles, når han i sin statslære forklarer, at mennesket spiller for rekreationens skyld. Herved polariseres spillets uskyld med arbejdets alvor. Gadamer skriver, "det, som kun er spil, er ikke alvor. At spille har et specielt og væsentligt forhold til det alvorlige." (101) Spil og arbejdets alvor er indflettet i hinanden på to forskellige måder. Hvor arbejdets alvor henter sin mening fra sit formål, så er formålet i spillet udsat eller svævende. Gadamer forklarer, "den spillende ved selv, at spillet kun er spil, og befinder sig i en verden, der bliver bestemt gennem formålets alvor. Men denne alvor er ikke noget, han bevidst sigter til, når han spiller. For spillet opfylder først sit formål, når den spillende går op i spillet. Det er kun alvoren ved spillet, der helt lader spillet være spil, og ikke relationen til den alvor, der viser ud over spillet." (102) Alvoren i spillet er forbundet med spilengagementet, der samtidig udgør spillets formål. Alvoren er altså ikke knyttet til alvorens referents. Spillet træder, følgende Gadamer, frem som en verden, hvor aktivitetens alvor *ikke* viser tilbage på livsbetingelsen, men derimod på spilengagementet. "Hvis man ikke tager spillet alvorligt, er man en *Spielverderber*." (102) Og derigennem stiller spillets interne referents sig i vejen for at betragte spillet som et objekt eller genstand. Spillet lukker sig selvrefererende om sig selv gennem alvoren som formåls- og engagementsbetingelse. Gadamer skriver, "spillets væremåde tillader ikke, at den spillende forholder sig til spillet som til en genstand. Nok ved han hvad spil er, og at det han gør 'kun er et spil', men i sin gåen op i spillet ved han ikke af, hvad han således véd." (102) Når spillet griber spilleren gennem alvoren, så glemmer spilleren, at spillet kun er et spil. Distinktionen mellem spil og ikke-spil, sådan som den tager sig ud udenfor spillets alvorsramme forlader spilleren, når spillet griber spilleren. Da spillet ikke kan genstandsgøres spørger Gadamer i stedet til "spillets væremåde som sådan." (102)

## Spillet og kunstværkets væremåde

Gadamers skitsering af spillet fungerer som refleksionsramme eller analogi for spørgsmålet om kunstværkets væremåde. Kunstværket kan, følgende Gadamer, ligeså lidt som spillet genstandsgøres. Kunstværket stiller sig på linje med spillet til modværge mod at blive placeret som objekt foran et subjekt. Gadamer formulerer det sådan, "kunstværket ikke er nogen genstand, der står overfor et i sig selv værende subjekt." (102) Her ophører sammenligningen mellem spil og kunstværk, da kunstværket i modsætning til spillet forandrer den erfarende. "Kunstværkets egentlige væren består derimod i, at det bliver til en erfaring, der forvandler den erfarende." (102) I kunsterfaringen er det ikke subjektet, der forandres men selve kunstværket. Kunsterfaringens centrale omdrejningspunkt er forbundet med erfaringens forandring af kunstværket. Gadamer forklarer det sådan, "Kunsterfaringens 'subjekt', det der forbliver og består, er ikke den erfarendes subjektivitet, men kunstværket selv." (102)

Elementerne i Gadamers skitsering af kunsterfaringen kan paralleliseres med hans forståelse af spillet. Kunsterfaringens elementer kan ligesom spillet samles i en transcendental enhed, hvor kunstværket erstatter spillets position som "genstand" sådan at kunsterfaringen udskiftes med spiloplevelsen, mens subjektet flugter spillerens aktuelle placering i denne sammenvævning. En sammenvævning der konstituerer en transcendental enhed.

I forbindelse med kunsterfaringen bliver denne læst som centrum for den gensidige udveksling mellem værk og subjekt. Kunstværket indfinder sig herved ligesom spillet der, "hvor ingen i sig selv værende subjektivitet begrænser den tematiske horisont, og hvor der ikke findes noget subjekt, der forholder sig spillende." (102) Citatet vanskeliggøres af sætningens sidste led, hvor Gadamer indlæser et spillende element, som optræder inden for rammerne af spillets såvel som kunstværkets væremåde.

Herved indtager spillet i Gadamers ontologiske hermeneutik en dobbelt position, der adresserer spillets væremåde og spillet som element i kunstværkets væremåde. Subjektiviteten "glemmer sig selv", og hvordan den står i forhold til spillet. Den kan

ikke træde ud aktiviteten uden at aktiviteten ophører. Følgende Gadamer indtræder selvforømmelsen, når subjektiviteten kommer i spil. Spillet har med andre ord grebet subjektiviteten. Dette formuleret langt tidligere end Murrays beskrivelse af immersion.

### **Fremstilling og gentagelsens rytme**

Spillet væremåde eksemplificerer, hvordan spillets subjekt kommer til syne eller som Gadamer skriver, bliver fremstillet af spillet. "Spillet subjekt er ikke de spillere; de bringer blot spillet til fremstilling." (102) Fremstillingen indtager en central position i Gadamers ontologiske hermeneutik, da den beskriver *tilsynkomsten* i spillet såvel som i kunstværket.

Spillet dynamik eller bevægelserne i kunsterfaringen læser Gadamer frem gennem F.J.J. Buytendijks legeteoretiske afsæt i *Wesen und Sinn des Spiels* (1933), hvor legen eller spillets frem og tilbage bevægelser udlæses som definerende markører for spillet. Bevægelserne konstituerer, følgende Buytendijk (udførligt gengivet i Walz 2010:45) et legeteoretiske grundlag. Enhver leg såvel som spil forudsætter bevægelserne mellem involverede parter, hvad enten disse er virtuelle eller faktiske. Bevægelsernes rytme hviler på gentagelsen. I skak optræder gentagelsens rytme gennem spillerenes fortløbende træk, der overfor hinanden står som rytmiske bevægelser, der går frem og tilbage mellem spillerne eller som i fodbold, hvor boldens bevægelser "svarer" spilleren.

Gadamer skriver, "bevægelsen frem og tilbage er åbenbart så central for spillets væsen, at det er ligegyldigt, hvem eller hvad der udfører den... Spillet er fuldførelsen af selve bevægelsen." (Gadamer 2007:103) Herved fæstner Gadamer sin forståelse af spillets væremåde. "Spillet væremåde er altså ikke sådan, at der for at spillet kan spilles må være et subjekt til stede, der forholder sig spillende." (103) I stedet forholder det sig sådan, at spillets subjekt er selve det spillende, mens spillerne gennem spillet bliver fremstillet som spillere. Herved træder spillets selv frem som

determinerende subjekt. "Al spillet er at blive spillet" (106) Dette forhold reflekterer spillets væsen i spiladfærd og med at spillets pirring udløber fra, at "spillet bliver herre over den spillende... Det er spillet, der tryllebinder spilleren, fanger ham og holder ham i spil." (106) Samlet set indtræder spillet hos Gadamer som et transcendentale, sammensat af tre horisontale dele (spil, spiller og at spille), der finder sammen i en vertikal konstruktion, hvor spillet bliver herre over spilleren. En betingelse spilleren ikke kan træde ud af uden at destruere spillet. Uden at blive en "Spielverderber."

### Spillets selvreferentielle rumlighed

Gadamers udlægning af spillet, der spiller sig selv gennem subjektiviteten, udstiller spillet som et lukket rum eller som afgrænset selvreferentiel enhed. Et argument der tager udgangspunkt i at spilleren "vælger" et spil bestemt ud fra spillets kvalitet, form og udtryk. Spillerens adfærd konstitueres ved, at denne bevidst afgrænser "sin spilleadfærd fra sin sædvanlige adfærd ved, at han vil spille. Men også inden for spilberedskabet træffer han sine valg." (106) Igennem denne dobbelte afgrænsning af den sædvanlige eller almindelige adfærd, som Huizinga ville kalde det, konstitueres spilbevægelsernes rum. Dette spillerum er "ikke blot et helt frit rum, hvor spillet udfolder sig, men derimod et specielt rum, der er afgrænset af og friholdt til spilbevægelsen. Det menneskelige spil kræver et sted at spille." (106) Stedet indfinder sig som plads for spilbevægelsen. Et sted, der på linje med Huizinga, er destilleret ud fra den almindelige livspraksis. Her synes sondringen mellem spillets rum og spilaktivitetens rum at smelte sammen.

Centralt for Gadamer er *ikke* hvorvidt spillets rum foreligger inde i eller uden for det almindelige liv, sådan som Huizingas tryllekreds antyder, men derimod, at spillet iscenesætter sig som en afgrænset eksklusivitet, der "etablerer spillets verden som en lukket verden i modsætning til formålenes verden." (106) Gadamers præcisering af spillet som en afgrænset og lukket verden har afgørende betydning for, hvordan spil og realitet kan forbinde sig med hinanden. Beskrivelsen af spillet som en lukket

verden sætter parenteser om spillet, der afskærer det fra formålenes verden. Herigennem indsætter Gadamer spillet som en selvreferentiel spatialitet, hvis egentlige mål ikke er at løse opgaver såsom Sid Meier mener, når han karakteriserer et godt spil som, "series of interesting choices".

I den lukkede selvreferentielle spatialitet udfolder spillets verden sig. Og om denne gælder det, som Gadamer skriver, "at al spillet er at spille noget, [og] hvor spilbevægelsens struktur er bestemt som en *adfærd* og adskilt fra andre adfærdsformer." (106) Adfærden i den selvreferentielle spatialitet "bestemmes" internt af de strukturerede retninger som spilopgaverne udstikker. "Ethvert spil stiller en opgave for det menneske, der spiller det. For at kunne opnå friheden ved at spille sig selv ud, må han forvandle de formål, der ellers bestemmer hans adfærd, til rene spilopgaver." (107) Gadamer skitserer her, hvordan spillet ikke kun er herre over spilleren ved at spille gennem spilleren, men også hvordan spillerens adfærd, hvis han skal føle sig fri i spiloplevelsen, må underkaste sig spillerummets opgaver.

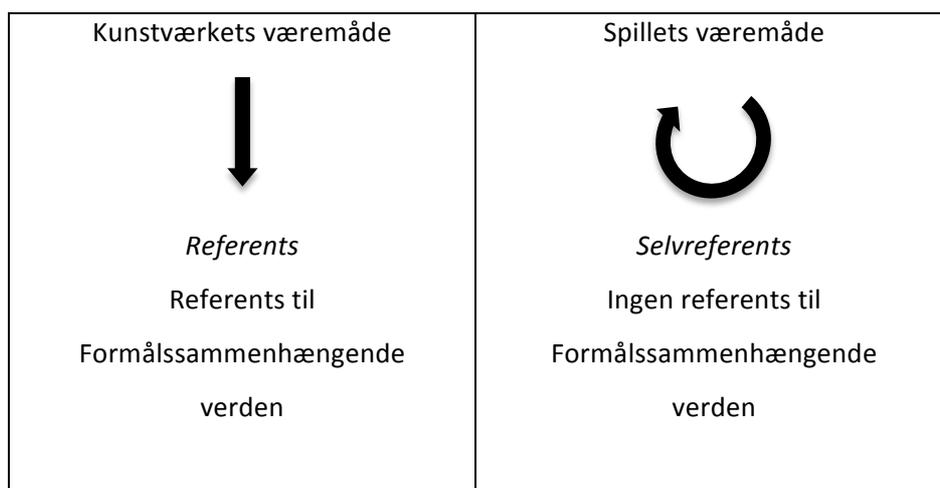
Herved kunne det lade til, at spillets endelige bestemmelse udlægges gennem overgivelsen til spillet, det Bernard Suits kalder "lusory attitude" (2005), samt gennem en transformation af opgaver i formålssammenhængens verden til spillets lukkede selvreferentielle rum. Dette er ikke tilfældet. Følgende Gadamer er, spillets virkelige formål *ikke* løsningen af spillets opgaver. I stedet konstitueres spillets virkelige formål af "strukturering og formning af selve spillets bevægelse." (107) Her indtager Buytendijks legeteoretiske skitsering af gentagelsens frem og tilbage bevægelse en central placering, sådan at spillets mål eller formål ikke udgår fra et internt spilanliggende, en intern strukturering, men fra selve fænomenet *at spille*. Spillets formål er således, følgende Gadamer, at spille. Ikke sådan at det partikulære spils mål er at blive spillet. Ej heller er det spillerens mål at komme i spil. Derimod er det selve spillets mål at spille. Her betragter Gadamer *at spille* som et transcendentale. Et overgribende, der kommer til udtryk i spillet som spil.

Her berører Gadamers skitsering af spillets væren Derridas *différance*-filosofi. Sådan forstået at Derridas beskrivelse af forskelle er konstitueret gennem et rytmisk forhold

mellem modsætninger, hvilket i strukturel forstand kan paralleliseres med Gadamer identificering af spillets transcendentale væren – at spille. Hvor Derridas forskelle træder frem i en hastig dynamik mellem opfyldelse og forhaling, så træder spillets transcendentale væren frem som rytmik skabt af gentagelsens frem og tilbage bevægelse. Hos hverken Derrida eller Gadamer indsættes den finale struktur, at løse en opgave (mål), som definitionsmarkør. I stedet opererer begge med enheder, der institueres af rytmiske bevægelser mellem modsætninger. Hvor Derrida indkredser forskellene som værens konditionale, så betragter Gadamer spillet som et afgrænset rum udenfor realitetens formålssammenhæng. Her slutter parallellen mellem Derrida og Gadamer. Derridas *différance*-filosofi vedrører den samlede eksistens, mens Gadamers analyse af spillet udgør ledetråden for den ontologiske hermeneutik.

### Spillets afsluttede referentialitet

Gadamers indsættelse af spillet som en lukket formålsafgrænset spatialitet, der fremstiller sig selv og bliver opretholdt af sit eget formål gennem gentagende bevægelser, adskiller sig fra kunstværkets spil gennem referentialitet. Hvor spillets opgaver refererer til sig selv, så henviser spillet i kunstværket ud over sin egen ramme. Kunstværket er i modsætning til spillet i dialog med den formålssammenhængende verden (Figur 7).



Figur 7. Kunstværket og spillets former for referents

Gadamer skriver, at spilopgaven "ikke [henviser] til nogen formålssammenhæng. Spillet er faktisk begrænset til at fremstille sig selv. Dets væremåde er altså selv fremstilling." (107) Fremstillingen skitserer tilsynecomsten af spillet i spillerens adfærdsudfoldelse, og denne fremstilling beskriver spillets referentielle perspektiv. I spillet konstitueres dette referentielle perspektiv indenfor spillets lukkede rum. Lukningen om sig selv skaber som allerede beskrevet en selvreferentiel spatialitet, hvis indbyggede opgaver ikke adresserer løsninger, men derimod opretholdelsen af spillets væren gennem spilbevægelsens rytmiske gentagelse. Udenfor spillet eller nærmere betragtet i forbindelse med kunstværket skitserer fremstillingen et andet perspektiv. Kunstværket indtræder som en fremstilling *for* noget eller nogen. Netop dette *for* anviser retningen ud over for forbi kunstværkets egen afsluttede enhed. Fremstilling konstituerer her et perspektiv, en referentialitet, der peger mod den formålssammenhængende verden. Denne fremstilling "bliver", følgende Gadamer, "konstitutiv for kunstens væren." (108), mens spillets lukkede selvreferentielle spatialitet er konstitutiv for spillets væren.

### **Tre former for selvreferentialitet i computerspil**

Gadamer beskriver spillets lukning om sig selv som en selvrefererende enhed gennem en selvopretholdende væremåde, der sammenvæver iagttager og værk eller spiller og spil. Herved bliver spillet og spillerens respektive aktualiseringer etableret i et gensidigt afhængighedsforhold. Et forhold, der kan læses som en selvstændig selvrefererende enhed, hvor spiller og spil åbner for at spillets væremåde som transcendentale figur kan indfinde sig.

Gadamers beskrivelse af spillets selvreferents stiller spørgsmål, der adresserer selve selvreferentsen. Eksisterer selvreferentsen i spilleren, i spillet eller i spiller og spil forstået som en samlet aktualiserende aktivitet? Umiddelbart er det vanskeligt at friholde niveauerne fra hinanden. Disse vanskeligheder kan imødegås ved at skitsere selvreferentsen i hvert de af Gadamer beskrevne niveauer. Og disse niveauer kan opdeles i et spilinternt, et spileksternt og endelig i en aktualiserende aktivitet, hvor

de to første forbindes med hinanden sådan, at spil og spiller viser sig selv som en samlet enhed, når spillets væremåde (at spille (sig selv)) kommer til syne.

Den *spilinterne* selvreferents adresserer de måder spillet spil gennem struktur, form, regler og objekter etablerer sig som en lukning om sig selv. Det niveau, der indenfor ludologien ofte sidestilles med spillets ontologi.

Den *spileksterne* selvreferents beskriver, hvordan spillets fiktionsindhold gennem spillerens semiotiske proces refererer ikke kun til sin egen mytologi (semantik), men også til beslægtede genrer, hvad enten disse af spilleren sammenkobles strukturelt såsom parallelle spilstrukturerer med divergerende fiktionsindhold eller ud fra parallelle mytologier - en genreplatform (semantik).

Dette efterlader *spilaktualiseringen* forstået som enhed af det spilinterne og spileksterne selvreferents.

Spilaktiviteten har Aarseth i *Cybertext* (1997) kaldt ergodisk. Den ergodiske aktivitet er sammensat af det græske ergon (arbejde) og hodos (sti) (Kücklich 2006). Ergodisk angiver ikke kun den "arbejdssti", som spilleren udfører, når han/hun traverserer spillet, men også det forhold, at spillerens aktivitet realiserer spillet. Herved synes Aarseths beskrivelse af spilaktiviteten som ergodisk at minde om Gadamer's beskrivelse af spillet med den afgørende undtagelse, at Gadamer fremhæver, sammenstiller og forbinder de to dele (spil og spiller) i en samlet enhed, hvorigennem et tredje forhold, spillets væremåde kommer til udtryk.

Denne skitserede distinktionstriade mellem spilinterne, spileksterne og spilaktualisering forsøger at udtrække computerspillets formelle selvreferents (interne) fra de semantiske (eksterne) niveauer. Dette er parallelt med de formelle distinktioner Kampmann Walther udhæver i *Selv-reference in computer games: a formalistic approach* (2006), når han forklarer, at den formelle selvreferents angår "the dynamics of recursivity" (221) som del af spillets formale struktur eller når han beskriver den semantiske selvreferents som det forhold, at computerspil "refer to other content matter or fictional elements in games and (new) media," (220). Dette uden ligesom Gadamer at anskue spilaktiviteten som en sammenflettet praksis

hvorigennem de to niveauer aktualiseres i *en* samlet selvrefererende aktualiserende enhed.

Herved fremføres den anskuelse, at spilaktiviteten er en aktualiserende selvrefererende praksis, der er afledt af og bliver skabt ud fra den spil-interne og eksterne referents. Videre følger at den aktualiserende selvrefererende systemiske spilpraksis kan betragtes som en gensidig formation af både spil og spiller.

Ordet formation henviser her til Bachelards beskrivelse af den videnskabelige aktivitet som et gensidigt skabende, processuelt og praksisorienteret forhold mellem viden (spil) og intellekt (spiller). Når Bachelards formationsbegreb læses henover Gadammers præciseringer af spillets væremåde, så træder spillets væremåde frem som en formativ praksis, hvorigennem spil og spiller etablerer en selvreferentiel enhed, der udover at være betinget af intern såvel som ekstern selvreferents også demonstrerer, hvordan temporalitet og spatioalitet er selvreferentielle i computerspil, hvilket vil blive præciseret i nedenstående afsnit.

### **Formel selvreferents i computerspil**

Kampmann Walthers beskrivelse af computerspil flugter de ovenstående udhævninger af computerspillet som en aktualiseret selvreferentiel enhed fra et gensidigt rekursivt forhold mellem spiller og spilsystem. Kampmann Walther skriver, "games are games because they are fundamentally self-referential." (219) Herved fremtrækker han det synspunkt, at selvreferentsen er determinerende for at definere computerspil. Dette synspunkt deler Santaella, som skriver, at "computer games are the epitome of self-reference." (Santaella 2006:208) Eller videre sådan som Winfried Nöth formulerer det i artiklen *Self-reference in the media: The semiotic framework* (2006), hvor han skriver, "in computer games we are finally faced with a medium in which allreference [self-reference] has been secondary since its beginning, since playing and games create their own self-referential worlds apart from the world of referential facts and realities." (13) Citaterne beskriver computerspillet som et selvreferentielt rum eller verden om man vil.

Santaella forklarer videre, at computerspils fundamentale selvreferentialitet ikke alene udgår fra reglerne. Forløbet eller spilprogression konstituerer også selvreferents. Santaella skriver, "without rules, no game is possible. Every game begins with a set of rules to guide the players throughout the game in all its different states towards a goal. Rules are the foundation of meaning and structure of a game." (Santaella 2006:210) Citatet peger udover at beskrive reglernes betydning for selvreferents på spillets forskellige "states". Her refererer hun til Jesper Juul, når han i *half-real* (2005) skriver, at "the rules of a game provide a *state machine*. Briefly stated, a state machine is a machine that has an *initial state*, accepts a specific amount of *input events*, changes state in response to inputs using a state transition function (i.e., rules), and produces a specific outputs using an output function. In a literal sense, a game is a state machine: a game is a machine that can be in different states, it responds differently to the same input at different times, it contains input and output functions and definitions of what state and what input will lead to what following state." (60)

Computerspil forstået som tilstandsmaskiner indeholder, følgende Santaella, et afgørende selvreferentielt forhold, der udgår fra computerspillets indeksikalitet. Hun skriver, at "associated with the rules is another important aspect of self-reference in games which may be defined as its internal indexicality." (Santaella 2006:211) Computerspillets indeksikalitet konstituerer gennem spilaktiviteten et reservoir af indeksikale forbindelseslinjer. Santaella forklarer, "if the initial or any other state of the game anticipates the following state and the following state retains the memory of the previous state, each of the states in this sequence contains an index of the preceding and following states which it indicates, and since all of these indexical signs imply reference from one state to another state in the game, these indices are self-referential. In the course of the game, a continuous, not necessarily linear, set of indexical interconnections is created." (212) Tilstandenes indre forbindelser med hinanden skaber, følgende Santaella, selv-referents i computerspil. Faktisk kan computerspil ikke være andet end selvreferentielle. Særligt ikke hvis de skal være

sammenhængende og meningsskabende, sådan som Salen og Zimmerman i *Rules of Play* (2004) mener er gældende for alle computerspil. Selv *Tetris* betragter Santaella som et rum eller en verden, der er "a self-referential parallel world." (Santaella 2006:213)

Når computerspil bliver anskuet som tilstandsmaskiner, så illustrerer spilforløb eller spilprogression sig som værende selvreferentiel. Dette gælder i *Torchlight 2*, når spilleren finder og dræber en særlig fugl, som "dropper" en gylden nøgle, der kan anvendes til at åbne en "open-world" skat. Disse handlinger konstituerer irreversible tilstande, som skaber indeksikale forbindelser i spillet forstået som tilstandsmaskine. Fuglen "spawner" ikke igen. Og skrinet kan ikke åbnes to gange. Og både fuglen, nøglen og skrinet refererer til hinanden i den pågældende spilaktualisering. Sammen skaber deres referents til hinanden selvreferents og derigennem mening.

Eksemplet gælder også i Person versus Person (pvp) baserede spil, såsom de indlejrede Battle Grounds i *World of Warcraft* (Blizzard 2004), *Defense of the Ancients* (DotA) (Steve Feak og IceFrog 2003), *Heroes of Newerth* (HoN) (S2 Games 2010) eller *League of Legends* (LoL) (Riot Games 2009), hvor eksempelvis modstandernes forsvar er opdelt i reversible og irreversible enheder. Forskydningerne i tilstandene skal løbende forbindes med hinanden for at skabe progression, kohærens og mening.

Ikke nok med at computerspil er temporalt selvreferentielle gennem rekursiv indeksikalitet, computerspillet er også spatialt selvreferentielt. Eksempelvis beskriver Kampmann Walther computerspillets rumlighed som et "parameter space" (2006:224) og flugter herved Santaellas beskrivelse af *Tetris* som en selvreferentiel spatialitet.

Dette "parameter space" konstituerer computerspillets aktuelle status. Og i dette findes der  $n$  mulige tilstande. Derfor udgør parameterrummet et "transcendentale" i modsætning til den aktuelle "sti" som spilleren i det faktiske spil traverserer som skitseret i forbindelse med *Torchlight 2*.

Modstillingen mellem computerspillets regel fastlagte parameterrum og spillerens aktualisering af det partikulære spil skitserer to forskellige niveauer i den spilinterne dimension af computerspillet.

Det *første* niveau er spillet som et "*rule system*" (225), mens det *andet* niveau er spillet som "*interaction system*" (225). Sidstnævnte skitserer dynamikken mellem regelsystemets output relativt til spillerens input.

Disse to niveauer beskriver Kampmann Walther sådan, "while the rule system contains the data structures that enable the initial set-up of the game as well as determine the constraints and possibilities of the game, the interaction system evidently operates in a dynamic framework whose prime function is to control the executing of the new outputs relative to the player's real-time inputs." (225) Citatet præciserer de to niveauer og skitserer herudover et asymmetrisk forhold, som peger på inddragelse af spilleren. Asymmetrien åbner for at spillet kan udfolde sig, da spilleren ikke på en gang kan aktualisere  $n$  mulige tilstande. Spilleren kan kun aktualisere *en* vej ud af  $n$  mulige. Asymmetrien mellem de to niveauer "åbner" med andre ord for det, der kaldes *emergens*, hvilket kan beskrives som spillerens *konkrete* og *uforudsigelige* anvendelse af parameterrummet eller det, der i det ovenstående er blevet beskrevet som spilaktualiseringen.

### Spilaktiviteten som formativ praksis

Forbindelseslinjerne mellem spillet som regelsystem og spilleraktivitet udfolder som allerede beskrevet progression (temporal). Spillerens fremadrettede bevægelse i regelsystemet (spilsystemet) kræver også bagudrettede beregninger (indeksikale forbindelser) gennem hvilke systemet kan "huske", hvortil det er nået sådan som eksempelet fra *Torchlight 2* illustrerer. Kampmann Walther skriver, "the events occurring in the possibility space of the game have to be measured constantly against the initial rule system... This rapid intersection of forward linearity and backward loop circularity defines the elementary *recursivity function* of the computer game." (226) Rekursivitetsfunktionen håndterer forandringen i spilsystemet gennem interaktionen

mellem spiller og spilsystem. I denne relation mellem spiller input og spil output bliver spillet iscenesat. "The recursivity of digital games therefore implies a linear as well as a circular relation between input events, state transition function, and output function... this general classification of recursivity is indeed a formal or structural definition of self-reference." (227) Citatet udvider det anslag Kücklich præsenterer i artiklen *Perspectives of Computer Game Philology* (2003), hvor computerspillet bliver udhævet som et cybernetisk selv-referentielt system. Her destilleres spilleraktiviteten fra spilsystemet, der bliver betragtet som et autoorganiseret system, som spilleren kun har begrænset adgang til. Spilsystemets autoorganiserede rekursivitet beskriver, hvorfor spillet kan reagere forskelligt på det samme spiller-input.

Spilleren har med andre ord ikke adgang til koden, kun til spilsystemets regler sådan som det træder frem gennem brugerfalden. Således er spilleren forbeholdt adgang til ydersiden af koden, mens yderligere dimensioner forbeholdes systemet.

Herigennem træder computerspillets frem som et epistemisk "underskud", der aldrig bliver fuldstændig afdækket. Dimensioner af spilsystemet vil altid forblive forbeholdt spilsystemet. Dette i og med at spillets  $n$  tilstande netop er  $n$  tilstande og ikke konstitueret af et finit antal tilstande. Dette da computerspillet anvender "*necessary decontextualization*, which means that no element or only a restricted number of elements of a given context is relevant to the game system." (Kampmann Walther 2006:228)

Heroverfor befinder spilleren som fortolker af spilsystemet sig. Spilleren kontrollerer "the relation between input event and output function by deploying a *potential contextualization* that allows for a principally infinite number of parts of a given context to be relevant for an understanding of the system." (228) Derved træder spillerens fortolkning af spillet som system, rum og mytologi frem som referencepunkter, der er forankret i spillet. *Spilleren forsøger med andre ord at fortolke spillet og herefter "måle" fortolkningerne mod spillets system, rum og mytologi.* Dette betyder på den ene side, at computerspillets rekursivitet sikrer selvreferents og på den anden, at spilleren fortolker spillet ved løbende at forholde

sine fortolkninger op mod spillet, hvilket peger på selvreferents. Herved indfinder der sig dobbelt selvreferents. Den første handler om, at rekursivitetens sikrer spillets indre sammenhæng gennem selvreferents. Den anden handler om, at spilleren forholder sig til spillet ud fra spillet og derved sikrer ydre selvreferents. Spilleren forholder sig rekursivt til spillets tilstande ved at "måle" eller holde dem sammen med de forrige, nuværende og fremtidige tilstande.

Kampmann Walther beskriver det sådan, når han definerer henholdsvis spillet og spillerens rekursivitet. "*Computerized "game" recursivity implies an automatic, cybernetic process in which only a finite number of input events are accepted as base for possible output functions. The dynamic system there presupposes a trivial relation between the initial possibility space and the information (or output) shown to the player in a given game state. [hvorimod] Hermeneutic "fiction" recursivity implies a nontrivial process in which an infinite number of input events (which together form the possibility space of referentiality) can be potentially linked to a likewise infinite number of output functions (which are self-referential signs).*" (228) Computerspillets selvreferents som funktion fremgår af rekursiviteten og denne kan, som angivet ovenfor, lignedes med den *referentielle* rekursivitet spilleren anvender, når denne løbende via sin hukommelse afgør, hvor i spillet spilleren befinder sig, og hvordan den videre progression skal foregå. Denne form for rekursivitet flugter Schutz beskrivelse af handlingen som et udkastet projekt, baseret på en fremadskrivende (*actio*), der finder sin mening bagudrettet, når den afsluttede handling er gjort (*actum*) og det udkastede projekt i et tilbageskuende "loop" bliver "målt" mod hukommelsen. Spilleren "måler" løbende den fremadrettede handling mod det udkastede projekt parallelt med spilsystemets løbende rekursive "loops" som procespunkter i parameterrummet. Herved indskriver spillerens løbende "målinger" af sig selv som (selv)referentielle nedslag i spillets egne selvreferentielle outputs. Herved væver spilsystemet og spilleren sig sammen i en gensidig selvreferentielle spejlinger af hinanden.

Hvor spillets rekursivitet altid er selvreferentiel, så er spillerens rekursivitet både referentiel og selvreferentiel. Den er referentiel, når spilleren udkaster projekter baseret på spillets output, mens den er selvreferentiel, når forskydninger i projektets handlinger indfinder sig i forhold til det oprindelige udkast. Herigennem befinder spilleren sig i to intrikat forbundne rekursive forhold. Det *ene* forhold udgår fra spillerens udkastede projekter og det *andet* er formet af spillets relative rekursivitet. Med andre ord favner computerspillet spilleren "lukkende" om sig selv ved løbende at henvise til sig selv samtidig med at denne selvhenvielse løbende vurderes af spilleren i spillet. Spil og spiller bliver derfor indskrevet i en selvhenviende *formativ* praksis, der for at kunne finde sted hele tiden må og skal "måles" af både spil og spiller. Og denne "måling" skal sammenstilles med spillets forrige, nuværende og fremtidige tilstande. Herigennem destilleres computerspillet, som allerede beskrevet, som sammenvævet af dobbelt selvreferents (indre/spilsystem såvel som ydre/spiller) aktualiseret af spilleren i spillet.

### Selvreferentiel organisering af genstandende i spilrummet.

Computerspillet formelle selvreferents blev godtgjort af spillet anskuet som tilstandsmaskine, hvor temporalitet gennem transitive tilstande sikrer progression ved rekursivt at "vende" sig mod sig selv. Men spillet konstituerer også, som allerede antydnet, selvreferents spatialt.

Belysningen af den rumlige selvreferents træder eksempelvis frem gennem spillerens applicering af spillets genstande (items), hvad enten disse bliver konciperet som spillepladen og brikkerne i brætspillet *Matador* eller i de allerede nævnte computerspil. Spillepladen eller "spillepladsen" og de involverede genstande refererer ikke kun semantisk, men også formelt til hinanden. Det er denne referents, der skaber computerspillets spatiale selvreferents.

Herudover åbner anskuelsen af spilaktiviteten som en praksis kombineret med destilleringen af spilpladsen og dets genstande (items), for at betragte computerspillet ud fra Heideggers fænomenologi. Særligt Heideggers præcisering af

brugstøjet som det værende, der kommer os i møde i den varetagende omgang eller praksis. Og den væren, der kommer os i møde er tingene (items/objekter/karakterer). Heidegger skriver, "vi kalder det værende, der kommer i møde inden for varetagelsen, for brugstøj. I omgangen kan der forefindes skrivetøj, sytøj, værktøj, køretøj, styretøj. Brugstøjets værensart skal gøres klart. Det sker langs ledetråden fra en forudgående indkredsning af det, som gør brugstøj til brugstøj, dvs. brugstøjsmæssigheden." (Heidegger 2007 § 15)

Heidegger forklarer i citatet, at der aldrig kun er et og kun et brugstøj. Til brugstøjets væren hører det han kalder et "brugstøjshelhed". Dette "helhed" eller helhed udtrykker, at brugstøjet konstitueres i helheder ud fra enkelte genstandens fællestræk med hinanden herunder deres tjenlighed. Heidegger skriver, "de forskellige modi af dette »til-at« såsom tjenlighed, gavnlighed, anvendelighed og håndterlighed konstituerer en brugstøjshelhed. I strukturen »til-at« ligger en *henvisning* fra noget hen mod noget andet." (§15) Herigennem træder brugstøjet frem som bestående af genstande, der gennem gensidig henvisning tilhører samme helhed. Den bestemmende henvisning konstitueres af, sådan som citatet forklarer, "tjenlighed, gavnlighed, anvendelighed og håndterlighed."

I computerspil udgør genstande eller *items* forskellige modi af brugstøj. I *Torchlight 2* såvel som *DoTa*, *HoN*, *LoL* og *WoW* og stort set alle andre spil konstituerer genstande og spillepladsen, hvor genstandene kommer spilleren i møde, et centralt element direkte forbundet med spillerens anvendelsesmuligheder, eller det Miguel Sicart (2008) kalder *game mechanics* i spiluniverset.

I *Torchlight 2* har genstandene afgørende betydning for spilloplevelsen. Hvis de erhvervede genstande er af lav kvalitet, så er spilfiguren svag, hvis genstandene er af høj kvalitet, så er spilfiguren stærk. Genstande i computerspil kan nemt anskues som brugstøj for spilfiguren. De er ligesom brugstøjet tjenlige og gavnlige. Og spilfiguren kan anvende de genstande, som er forbeholdt spilkarakterens klasse og følgende operationaliserer i spilrummet.

I *Torchlight 2* optræder genstande eller brugstøj forbeholdt forskellige klasser. Det samme gør sig gældende i *DoTa*, *HoN*, *LoL* og *WoW* og lignende. Herigennem opfylder genstande i spilrummet Heideggers bestemmelse for, hvornår en genstand i et computerspil er et brugstøj.

Genstandene i computerspil konstituerer sig i henvisende helheder ligesom brugstøjet. I *Torchlight 2* henviser en stav, sværd eller bue til *et* våben-modi, mens hovedbeklædning, dragter, fodtøj, hansker, bukser henviser *et* armour-modi begge som sammenhængende brugstøjsmodi. Videre henviser halssmykker og ringe til endnu *et* brugstøjsmodi. I de forskellige brugstøjsmodi henviser genstandene til hinanden i sammenhængende kæder, som kombineret skaber forskellige meningsfulde helheder. Disse henvisningskæder er horisontale, da de refererer "sidelæns" til hinanden.

Genstandene kan også henvise vertikalt til hinanden. Dette når de indskriver sig i sammenhængende *handlinger* sådan som det tidligere er blevet skitseret, når en særlig fugl i *Torchlight 2* dropper en særlig nøgle, som kan åbne et særligt skrin, der indeholder et særligt brugstøj, som kan anvendes af en særlig spilfigur. Dette eksempel indsætter spilfiguren som et passende og meningsskabende henvisningspunkt. Hvilket gælder både for de horisontale såvel som de vertikale brugstøjsmodi. Disse brugstøjshenvisninger udhæver sig også fra det lokale spil til andre lignende og parallelle spil sådan, at et brugstøjsmodi for våben (sværd, stave) ikke kun forefindes i et spil, men indskriver sig som led i henvisningskæder mellem forskellige spil, hvor parallelle genstande forefindes. Dette hvad enten disse genstande som brugstøjsmodi betragtes spilinternt (formelt) eller eksternt (semantisk), så henter de deres betydning gennem både det horisontale og vertikale henvisningsmønster. Herved fungerer genstandenes horisontale henvisninger både spilinternt (formelt) og spileksternt (semantisk). De vertikale brugstøjshenvisninger er forbundet med det partikulære spil (formelle), mens de horisontale brugstøjshenvisninger refererer til andre spil (semantiske).

Centralt for de forskellige brugstøjsmodi hvad enten de er horisontale eller vertikale, er, at de henter mening fra hinanden og spilkarakteren som passagepunkt. Spilkarakteren konstituerer det sted, hvor genstande successivt ombyttes til nye og bedre eller forstærkes gennem de muligheder spillet opstiller (enchants).

Meningen udgår så at sige fra spillets selvreferents. Dette når et monster dropper en genstand, så tilhører den et vertikalt brugstøjsmodi (genstand spilkarakteren kan anvende). Herved peger spillets brugstøj tilbage på spillet både horisontalt og vertikalt. Her skal det horisontale brugstøjsmodi inddeles i en indre og en ydre referents. Den indre handler om, at et våben tilhører brugstøjets våbenmodi og den ydre handler om, at en stav kan anvendes af en magiker i det aktuelle såvel som i andre lignende spil. Det vertikale brugstøjsmodi handler om, at genstanden i spillet kan anvendes af spilfiguren i det partikulære spil.

Således indskriver genstandenes henvisningsmønster sig som temporal og spatial selvreferents. Dette skabt af brugstøjets horisontale og vertikale referents, der skaber, opretholder og tilfører mening indenfor det partikulære brugstøjsmodi. Uden for hvilket de enkelte genstande ikke besidder mening.

## Afrunding

### Den formative spilpraksis selvreferentielle udformning

Den ovenstående gennemgang etablerer computerspilaktiviteten som en formativ aktualiserende og selvreferentiel praksis.

Udgangspunktet for at anskue computerspilsaktiviteten som en enhed sammensat af henholdsvis spil, spiller og interaktionen forstået som en formative praksis udgår fra Jesper Juuls fordring om at ophøre med at betragte computerspil fra et enten spiller- eller spilcentrisk perspektiv. I *A Casual Revolution* (2010) skriver han, at der er en "competition between *player-centric* and *game-centric* views of how games and players should be understood. [Og] it is important to get beyond it." (53)

Spilaktiviteten anskuet som en formativ aktualiserende og selvreferentiel praksis overskrider det binære oppositionsregister i et forsøg på ikke kun at forstå spillet og spilleren, men også forbindelsen mellem dem. Beskrivelsen af spilaktiviteten som en formativ praksis hviler dels på Bachelards formative dialektik mellem intellekt og realitet og dels på, hvordan væren i sin gennemsnitlige dagligdagshed kan skitseres som en praksis.

Sammenvævningen af spil, spiller og interaktion som en gensidig formation, der konstituerer et særligt værensforhold, der udfolder sig i tid, tilbyder en forståelseshorisont for at anskueliggøre spilaktivitets kompleksitet.

Den formative spilpraksis rumlige udformning er, som det fremgår af de ovenstående afsnit, overvejende selvreferentiel. Ikke alene som det fremgår af Gadamer's "transcendentale" udhævning af selve det at spille fra spil og spiller, hvor transcendentale *at spille* vender sig mod sig selv, men også ud fra de enkelte dele i den formative spilpraksis. Herved træder ikke kun den formative spilpraksis som helhed frem som en selvreferentiel aktivitet, også de enkelte dele i den formative spilpraksis udviser selvrefererende træk.

Den spiller-centriske dimension bliver ved Schutz analyse af handlingen, som betinget af rekursivitet, overvejende konstitueret selvreferentielt. Kampmann Walthers formelle spilanalyse, demonstrerer hvordan spillet ligesom spilleren er underlagt rekursiviteten, der som selvreferentens mulighedsbetingelse sikre kohærens og meningsproduktion.

Herudover demonstrerer brugstøjsanalysen af spillets genstande og genstandsforbundne handlingskæder, at spilrummets er organiseret i af to akser, horisontal og vertikal, der overvejende er selvrefererende.

Når den formative spilpraksis ud fra Heideggers fundamentalontologi sammenlignes eller kontrasteres af legen, særligt sådan som den blev bestemt i legeteoretiske afsnit, hvor legen indirekte tematiserede en ontologisk relation til sin væren gennem nærværet af fravær, så blev *fraværet* udhævet som overgribende konstitutiv eller funktion. Dette illustreret gennem legens "lade-som-om"-konstruktion, forstået som

en tilført rumlighed hvori alle mulige og umulige legetilstande kan indfinde sig. Vel at mærke tilstande som blev sat i relation til den legendes væren.

Computerspillet selvreferentielle dimensioner konstituerer sig som modsætninger til legefænomenet. Computerspillets spilrum (event space/paramenter space) skaber oplevelse af at være tilstede i et andet rum. I modsætning til legeoplevelsen, så konstituerer spiloplevelsen en selvreferentiel begivenhed, der iscenesætter "sig selv" som noget andet eller et særligt sted, der etablerer selve det *at spille* i Gadamarisk forstand

Hvor den legende i legen i heideggersk forstand står i ontologisk relation til sin væren, så står spilleren i computerspillet i ontisk relation sin væren. I computerspillet forholder spilleren sig ikke til sin væren. Væren udsættes af den gadamerske spillet.

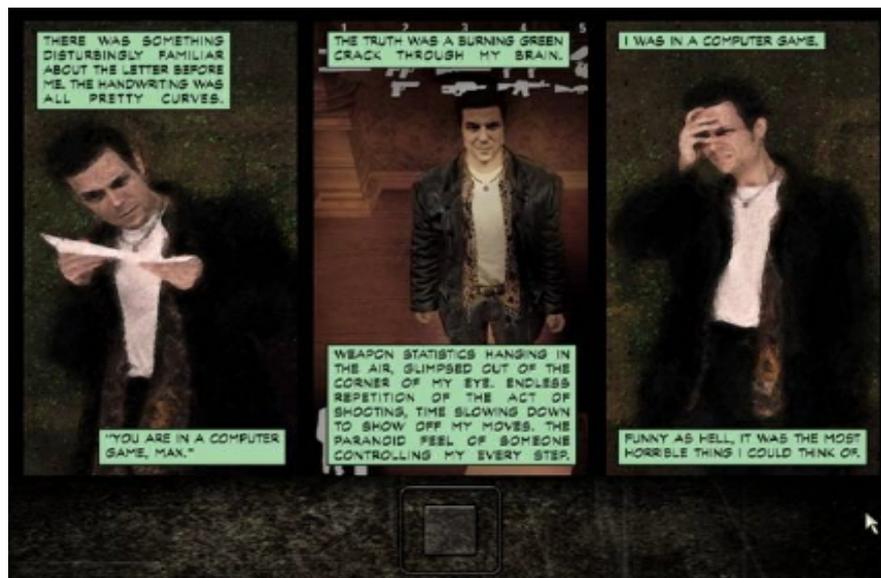
Spillerens ontiske forhold til sin væren indskriver spillet i Heideggers beskrivelse af kategorial spatialitet. I spillet er spilleren *inde i* spilrummet. Spilleren befinder sig så at sige i en slags boks sådan som Dreyfus skitserede den ontiske relation *at befinde sig "in a box"*. En boks hvis rum kontinuert veksler mellem at blive konciperet systemisk og semantisk.

Når spilleren forholder sig til spilrummet som systemisk enhed, så forholder spilleren sig kategorialt til at egen væren ved, at spilleren forholder sig til spilrummet som spilsystem. Et spilsystem, der svarer spilleren ved at forholde sig til sig selv gennem spillerens forholden sig til spilrummet. Herved indsættes en cirkel, et selvreferentielt loop, hvor spilleren forholder sig til spilrummet gennem spillets forholden sig til spilleren osv.

Når spilleren forholder sig til spilrummet som semantisk dimension (mytologi/indhold), så kan spilleren gennem computerspillets semantiske selvreferents enten *indirekte* eller *direkte* stå i eksistential relation til sin væren.

Et eksempel på spillerens *indirekte* eksistential relation til sin væren optræder, når spilfiguren Max Payne i computerspillet *Max Payne* (Rockstar Games 2001, Figur 8) i en tegneserie *cut-scene* tager sig til hovedet, da han indser, at han er figur i et computerspil (Pold 2005). Herved peger spillet gennem referents til sig selv på

spillerens væren ved at rejse spørgsmålet om den spiller, som iagttager Max Payne refererer til sig selv også selv befinder sig inde i et computerspil? Denne spillerens indirekte eksistentiale relation til sin væren indfinder sig, som illustrationen skitserer, når Max Payne er *inde i* spilrummet (i en boks) som et kategorialt forefindende værensforhold.

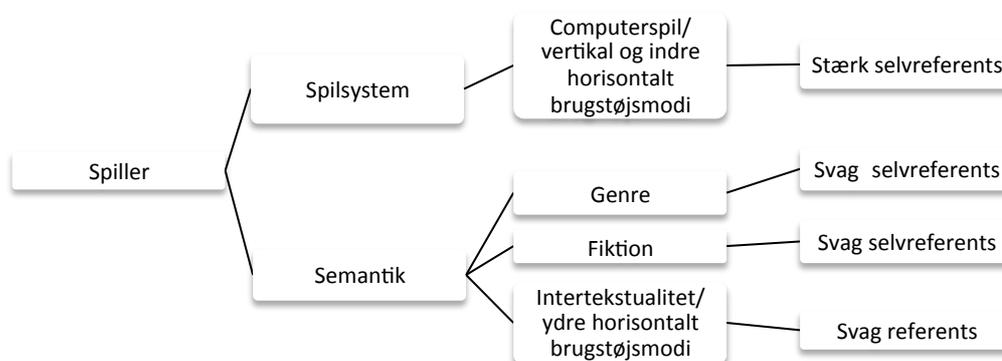


Figur 8. Max Payne iagttager sig selv i spillet af samme navn.

Hvis spilleren skal stå i *direkte* eksistentiale forhold til sin væren, så skal computerspillet kortslutte sin selvreferents ved at anvende *metalepsis* (Ryan 2004, Rapp 2006). Metalepsis er en figur hentet fra litteraturvidenskaben (Gerard Genette), som beskriver, hvordan barriererne i fortællerrummet krydser eller kortslutter hinanden. Metalepsis indfinder sig, når computerspillets semantiske indhold (spilverdenen) krydser perspektivniveauerne og peger ud af spilrummet ved at adressere spilleren. Det ovenstående eksempel fra *Max Payne* ville have været metalepsis, hvis Max Payne havde rakt ud og adresseret spilleren.

Tilbage står at fastslå, at når spilleren adresserer computerspillet som et formelt system, så er selvreferentsen stærk. Uden denne ville der, som det fremgår af de ovenstående afsnit, ikke være tale om et spil.

Når spilleren adresserer spillets semantiske dimension, så finder spilleren sig vævet ind i et intrikat net af referents såvel som selvreferents. Computerspillets semantiske dimension består hovedsagligt af tre niveauer. Det *første* niveau omhandler computerspilsgenres eksterne forbindelseslinjer til hinanden. Herigennem refererer en genre til den anden og skaber referents, men også selvreferents i og med at de refererer til hinanden og derigennem "lukker" sig om sig selv. Dette gælder også for *items* i spilrummet, når de som horisontale brugstøjsmodi henviser til andre og lignende spil, hvor en magiker enten kan eller ikke kan anvende en stav. Det *andet* niveau behandler det partikulære computerspils interne "fiktion", der som en konsistent verden konstituerer sig selv som en afsluttet selvrefererede enhed. En historie eller et univers, der hænger sammen på sine egne betingelser. Det *tredje* niveau demonstrerer semantisk referents gennem intertekstualitet, når denne peger ud over det i computerspillet forefindende semantiske indhold. Dette eksempelvis gennem metalepsis ved at referere til og inddrage indhold uden for sin egen semantiske ramme. Computerspillets semantiske dimension konstituerer i modsætning til computerspillets formelle systematik svag referents såvel som svag selvreferents (figur 9).



Figur 9. Selvreferentsdimensionerne i computerspil.

Samlet set lader det til, at den semantiske dimensions intertekstuelle niveau overhovedet muliggør referents som passagepunkt mellem spil og verden.

Selvreferentsen i computerspil kan følgende den ovenstående udredning og figur 9 inddeles i tre niveauer af faldende styrke.

Det *første* niveau udgør systemets referents til sig selv herunder den vertikale og det indre horisontale brugstøjsmodi. Det *andet* niveau adresserer spilfiktionen og spilsystem, mens det *tredje* niveaus selvreferents adresserer spillets genre som referents til parallelle genrer. Det tredje niveau bestående af intertekstuel referents (herunder - *items* som ydre horisontalt brugstøjsmodi) kan deles op i a) et systemisk referents, hvor spillets genre som system refererer til lignende spilsystemer (genrer), b) fiktionens referents til lignende genres fiktioner. Således at intertekstuel referents konstituerer selvreferents gennem henvisning til parallelle systemer eller fiktioner. Se figur 10.

1. Selvreferentielle niveau	Systemisk	Refererer konstituerende til sig selv som system (items' vertikale og indre horisontale brugstøjsmodi)
2. Selvreferentielle niveau	Fiktion	Refererer konstituerende til sig selv som fiktion og system
3. Selvreferentielle niveau	Genre	Intertekstuel referents, som peger ud over spillets grænser. Items' ydre horisontale brugstøjsmodi. a) Systemisk referents til lignende systemer. b) Fiktions referents til lignende fiktioner.

Figur 10. Skema over selvreferentielle niveauer i computerspil.

Samlet set lader det til, at det er muligt at konkludere, at computerspillets "åbning" eller potentiale for at referere ud over sig selv *ikke* er hverken betydelig eller fyldestgørende. Denne konklusion indebærer, at computerspillet som potentielt læremiddel er reduceret. Dette gælder ikke computerspillet som læringsplatform af, hvordan spilleren lærer at spille det partikulære computerspil, sådan som vil fremgå af det følgende kapitel.

## Kapitel 5

### Viden og læring

Dette kapitel begynder parallelt kapital 3 og 4 ved at sammenstille stedteoriens fire analyseniveauer med viden- og læringsteori. Sådan forstået at, det *første* analyseniveau (Location) konstituerer forbindelseslinjer til det traditionelle viden- og læringsfokus, hvor blikket er rettet mod læring af ekspliciteret viden. Her er læringsindholdet kendetegnet ved at udgøre dekontekstualiseret viden baseret på mentale læringsøvelser. Her vægtes abstraheret indsigt løftet ud af sin tilblivelsessituation. Sådan at viden og læring er afstedsliggjort gennem afkobling af virkeligheden som referencepunkt (eksplicit viden, Gleerup 2011). Dette læringsniveau konstituerer, hvad man med Heideggers topologi kunne beskrive som eksterne relationer i den objektive spatialitet.

Det *andet* stedteoretiske analyseniveau (Locale) betoner læringens sociale dimensioner og konstruktivistiske hensyn, der henregner forståelser af læringsprocesser (processuel viden) som objektiveret læringsindhold på linje med den traditionelle forståelse af ekspliciteret viden. Følgende Heidegger ville dette læringsniveau beskrive, hvordan allerede etableret *kunnen* kommer til syne, når der indtræder et brud på praksis. Hvis hammeren går i stykker, indtræder der et brud, så ikke kun hammeren men også anvendelsessituationen bliver synlig. Læringen synes således, følgende Heidegger, ikke at passere gennem et abstraheret første niveau til et næste og højere situativt niveau. I stedet synes bevægelsen at passere fra det andet niveau til det første synliggjort af praksisbruddet.

Det *tredje* stedteoretiske analyseniveau (Sense of place) indfletter emotionernes betydning i læringsammenhænge. Her kredser viden- og læringsblikket om psykisk dimensionering af følelsernes betydning for positive eller negative muligheder for skabelsen af systemisk, emergent eller kreativ vidensformer alt efter hvilken videnssystematik man abonnerer på. Det fjerde stedteoretiske analyseniveau (Place) forsøger at indramme ikke kun viden, men også læringens mulighedsbetingelser. Her

undersøges, hvordan viden foregår, sådan som Qvortrup (2004) formulerer det, og hvordan læringens mulighedsbetingelser ser ud. I et heideggersk perspektiv angår læringens mulighedsbetingelser væren som grunden for et relationelt beredskab. Her skal væren ikke forstås som et slet og ret forefindende. Væren skal derimod betragtes som en tildragelse, hvor begrebet *Ereignis* har en central placering. Gosvig Olsen (2006) skriver, "Ereignis betyder tilsvarende heller ikke noget, som sker i kraft af mennesket; det er menneskets væren, som sker i kraft af den til-egnen (Er-eignung), der på en eller anden måde gør krav på mennesket." (86-87)

Herved indskrives *Ereignis* sig som betegner for værens til-bliven og denne bliven til udgøres af *Dasein*. *Ereignis* betegner mere end menneskets kommen til sig selv eller sådan som Gosvig Olsen skriver, at "*Dasein* bliver egentlig med denne kommen til sig selv" (87). *Ereignis* betegner som sagt mere og dette mere gælder et langt vanskeligere forhold, at "*det* egentlige bliver egentligt gennem *Dasein*." (87) Således udgør *Ereignis* det, der åbner for til-bliven. *Ereignis* bliver *muligheden* eller udgør mulighedsbetingelsen for til-bliven. Og denne udfolder sig i tid, hvilket betyder, at værens til-bliven er historisk. Dette har afgørende betydning for *bevægelsen* i *Ereignis*. En bevægelse som indrammer værens begivenhedskarakter. Denne beskriver Heidegger gennem et eksempel fra Nietzsches *The Gay Science* ([1882] 1974). Eksemplet omhandler den gale mand, der på markedspladsen omtaler Guds død og med det samme indser, at betydningen af denne begivenhed endnu ikke er gået op for menneskene. Den gale mand konstaterer, at han er kommet for tidligt. Begivenheden er, som Gosvig Olsen forklarer, "endnu undervej og vandrer. Men det er begivenheden altid, for så vidt den er væsentlig." (88) Eksemplet forsøger at indramme "mellemrummet" mellem to punkter i begivenhedsforløbet. Samme "mellemrum" forefindes i erkendelsens, forståelsens eller læringens forløb. Gennem eksemplet fra Nietzsche adresserer Heidegger således et erkendelsesteoretisk problem som for så vidt også er et læringsteoretisk problem. Dette omhandler, hvad der sker før, under eller i indsigtens forløb.

Videre kan Heideggers bestemmelse af *Ereignis* som omdrejningspunkt for det tilblivende lignedes med Aristoteles beskrivelse af hjemløsheden forstået som "bevægelsen" i spændingsfeltet mellem afsæt og endepunkt for stedets til-bliven. En "bevægelse" hvis udspændte eller forhalede tidslighed illustrerer mellemrummet mellem før og efter inden disse samler sig som en enhed af forståelse eller som et afgrænset sted. "Bevægelsen" er en dunkel passage, der kun vanskeligt lader sig beskrive forud for indsigtens falden på plads.

Heideggers eksempel fra Nietzsche såvel som linjerne i Aristoteles topologi kredser således om samme vanskelighed. Denne kan også genfindes i Husserls historieforståelse. Her skal begivenheder ikke hovedsagligt begribes som faktiske forløb, "men som forløbet set med henblik på dettes [forløb] sammenfatning til forløb af *noget*" (57), som Gosvig Olsen skriver. Og her træder *samlingen*, eller som det senere skal vise sig, *identiteten* med og af noget frem som tæt forbundet med forståelse, indsigt og læring.

Således kalder mulighedsbetingelserne for viden og læring på bestemmelser, der rækker videre end de tre oprindelige analyseniveauer i stedteorien. Det fjerde og tilføjede analyseniveau adresserer således noget andet end et indre eller ydre foreliggende. Det fjerde analyseniveauet peger på vanskelighederne ved mulighedsbetingelserne for overhovedet at være eller kunne begribe.

Sammenfattende kunne Heideggers *Ereignis* udhæves som grunden, hvor det samlende kan træde ud af hjemløsheden og skabe forståelse. Herved sammenvæves ikke alene viden og læring i hinanden, men også deres betingelser i et erkendelsesteoretisk perspektiv. Dette kommer hos Heidegger til syne som et transcendentale, som en begivenhed hos Nietzsche, hjemløshed hos Aristoteles og endelig som historiesyn hos Husserl.

Samlet set udgør disse viden- og læringsteoretiske perspektiver et erkendelsesteoretisk blik, som indskriver forståelsen som en bevægelse fra og mod eller at modtage og give plads sådan som Derrida beskriver det, samt som spændingen mellem det identiske og forskellige. Både det identiske og det forskellige

er indlejret i det allerede forefundne, som udgør afsættet for det skabte, der samler sig samtidigt med at det indses. Når samlingen indfinder sig, så "folder" den det spredte, der skal samles sammen i en identitet. Før samlingen optræder det spredte som løsrevne forskelle, der først bliver identiske (helheder), når blikkets forbindelseslinjer bagudrettet gennemkrydser dem. Denne abstrakte beskrivelse af forståelsen eller læringen kan sammenlignes med et rum, der som terræn træder frem, når forbindelseslinjerne (læring) fremstår efter det selvsamme rum er blevet traverseret. Herved opstår forståelsesterrænet fra læringens traversering af et rum, som det er nærliggende at kalde et vidensrum.

Dette afsnits vejledende forskningsspørgsmål undersøger, hvordan viden og rumlighed hænger sammen ud fra den antagelse, at viden skematisk kan beskrives som spredt rumlighed, mens læring konstituerer indskrivning af forskelle og identiteter i denne rumlighed. Den grundlæggende antagelse er, at viden og forestillingen herom er indflettet i et væv af rumlige beskrivelser og forestillinger, mens læringen lader til ikke kun at udgøre ruternes bevægelse i vidensrummet, men også de retninger, der udfolder rumligheden. Sådan forstået, at læringen som forskel og identitet forbinder blik og genstand, hvorigennem til-bliven indfinder sig som en samling af det spredte, der beskrives med begrebet indsigt.

Dette kan lyde abstrakt, u håndgribeligt og måske endda fjernt. Inden abstraktionen vil blive konkretiseret ved hjælp af computerspillet *StarCraft 2* (Blizzard, 2010) er det nødvendigt kort at skitsere de kommende passagers opbygning. De vil være konstrueret om den allerede skitserede antagelse om viden som indskrevet i rumlige forestillinger og følgelig, at viden kan beskrives som et rumligt fænomen, og videre at læring både er skabt af og er medskaber af selvsamme rum gennem bevægelser i denne rumlighed.

Det læringsteoretiske afsæt tager udgangspunkt i Gregory Batesons logiske læringskategorier, hvorigennem en række senere læringsteoretikere vil blive perspektiveret. Alt dette inden kapitlets konklusioner tentativt vil opstille en læringsteori, hvori læring bliver fremhævet som et overvejende selvreferentielt, men

ekspansivt fænomen udspændt mellem forskel og identitet. En konklusion, som har vidtrækkende betydning for, hvordan læring og computerspil kan og bør forbindes med hinanden. Sidst vil kapitlet pege på lokationsspillet (Klopfer 2008) som mulig forbindelseslinje mellem læring og computerspil.

## Helhed og konstruktion

I *Mentale Systemers Økologi* (2005) forsøger Bateson med udgangspunkt i cybernetikken at opstille en formel eller matematisk typeteori for læring og kommunikation. Selv kalder Bateson denne for de logiske kategorier læring og kommunikation. Inden selve læringsteorien vil blive gennemgået og perspektiveret, er det nødvendigt at adressere, hvorfor Bateson er af særlig interesse i det tværfaglige felt mellem leg, computerspil og læring.

Den *første* årsag til, at interessen samler sig om Bateson vedgår hans teoretiske udgangspunkt i cybernetikken. Dette referencepunkt importerer implicit et formelt syn på læring. Herudover er cybernetik og computerspil indskrevet i og hviler på en fællesgrund, hvor begreber såsom kommunikation, forandring, rekursivitet, feedback og interaktion flugter med hinanden. Den *anden* årsag til Batesons relevans er hans konstruktivistiske forståelse af læring og kommunikation. Her indfinder refleksionsparalleller mellem Bateson og Bachelards konstruktivisme sig. Hvor Bachelard understreger og udhæver det formative som et spændingsfyldt krydsfelt mellem realitet og intellekt, hvor praksis bliver skabt, formet og oprethold af dialektikken mellem tanke-systemer, begreber og virkelighed indlejret i et *sælsomt bånd* mellem netop realitet og intellekt, så forsøger Bateson at beskrive dialektikken i det sælsomme bånd som kommunikation betinget af et interaktionsmønster sammensat af indhold, kontekst og kontekstmarkører. Bateson indrammer således læring som cybernetisk "kommunikationsfænomen" (282) betinget af et interaktionsmønster, som sammenvæver eller destillerer forskellige dimensionaliteter af det Bateson beskriver som en helhed. Denne helhed skitserer

Bateson som et interaktionssystem mellem subjekt og omgivelser. Vel at mærke et system, som subjektet ligesom indenfor fænomenologien allerede er indskrevet i.

I *Interaktion og læring – Gregory Batesons bidrag* (2005) understreger Tina Bering Keiding og Erik Laursen, "at læring ikke hensigtsmæssigt kan forstås med reference til enten individ eller omgivelser." (13) I stedet må læring "forstås ud fra interaktionen mellem individ og omgivelser og dermed i forhold til det, som Bateson opfatter som systemet som helhed." (13) Her peger Keiding og Laursen på det selvsamme forhold som Qvortrup (2004) gør opmærksom på, når han forklarer, hvordan hans videnssystematik hviler på og går ud fra, at subjektet allerede er i verden i modsætning til den traditionelle opfattelse fra den kartesianske subjekt-objekttradition, hvor det antages, at subjektet står udenfor verden og kigger ind på denne med henblik på at aftvinge den sand viden. Det fænomenologiske væren-i-verden åbner, ifølge Qvortrup, for en anden vidensforståelse. Dette fordi viden bliver anskuet fra forudsætningen, at "det subjekt, der bruger viden, altid allerede er en del af den verden, som det bruger viden i forhold til" (82) Qvortrup indskriver herved fænomenologien som klangbund i sin videnssystematik. Et udgangspunkt han ekspliciteret henter fra Husserls fænomenologi, der, som det fremgår fra tidligere afsnit, forkaster det kartesianske reflektionsparadigme.

Heidegger skærper, som Qvortrup også gør opmærksom på, subjektets væren-i-verden gennem *Dasein*, der, som det tidligere er anført, forudgående skal adspørges vedrørende *Daseins* værensforhold.

Samlet set betyder dette, at der er fællestræk mellem Heideggers radikale fortolkning af subjektet som *Dasein* (et her-og-der-værende) og Bateson indskrivning af subjektet i en helhed konstitueret af indhold, kontekst og kontekstmarkører, hvor konteksten "omfatter subjektets adfærd såvel som de ydre hændelser." (Bateson 2005:301)

Heidegger og Bateson forbindelse med hinanden udgår fra, at de begge adresserer helheden som den rumlighed et givent forefindende allerede er indskrevet i. I Heideggers fænomenologi er *Dasein* allerede indskrevet i helheden, mens subjektet

hos Bateson allerede er indskrevet i interaktionen. Dette sådan, at der, følgende Bateson, ikke eksisterer et forudgående bestemmende subjekt. Bateson skriver, "Ingen er „ressourcestærk“ eller „afhængig“ eller „fatalistisk“ i et tomrum. Karakteristikken, hvad den end måtte være, er ikke en karakteristik af ham, men snarere en karakteristik af, hvad der foregår mellem ham og noget andet (eller en anden)." (299) Herved falder det traditionelle subjekt tilbage fra en bestemmende position til at konstituere en markør for interaktionen. Subjektet er, hvad enten dette forhold bliver ekspliciteret eller ej indskrevet i en helhed, som konstituerer den rumlighed, hvori subjektet allerede eksisterer eller finder sig selv. Følgende kalder forbindelserne mellem rum og *Dasein* eller interaktion og helhed på nærmere undersøgelse. En undersøgelse, der ikke alene antager at sproget indeholder spatiale metaforer, men også at viden kan karakteriseres som et rumligt fænomen.

## Rum og sprog

I §70 i *Væren og Tid* (2007) forklarer Heidegger, hvordan tidsligheden har forrang for rumligheden uden derved at reducere rumligheden til et forhåndenværende. *Dasein* konstituerer ikke et forhåndenværende på linje med tingene i rummet. *Dasein* er ikke en ting, der foreligger forhåndenværende. I stedet indtager *Dasein*, som tidligere anført, rummet. Derved konstituerer *Dasein* "aldrig en position i rummet, men derimod det gennem ud-retning og fjernelse åbnede spillerum af omkredsen af det nærmest varetagne brugstøjshale" (§70) Rummet og *Daseins* tætte forbindelse med hinanden kommer til udtryk i sproget. Dette forhold har, følgende Heidegger, intet at gøre med rummets selvstændige karakter, men derimod alt at gøre med *Daseins* værensforfatning. Heidegger skriver i et afgørende citat, "tilstedeværens (*Daseins*) »afhængighed« af rummet, der åbenbarer sig i det velkendte fænomen, at tilstedeværens (*Daseins*) selvudlægning og sprogets betydningsbestand i det hele taget vidtgående er gennembehersket af »rumlige forestillinger«. Denne forrang af det rumlige i artikulationen af betydninger og begreber har ikke sin grund i nogen særskilt mægtighed af rummet, men derimod i en værensart af tilstedeværen

(*Dasein*).” (§70) Citaterne er ikke kun interessante fordi Heidegger udpeger sproget som behersket af rumlige forestillinger, men også fordi rummet tilhører *Daseins* værensførelse, samt at *Dasein* er indskrevet i en gennemsnitlig dagligdags praksis - det varetagne brugstøjshæle. Herved adresserer Heidegger tre forhold. Det *første* er, at sproget er behersket af rumlige forestillinger, og det *andet* er, at *Dasein* er, som det tidligere er blevet anført, situeret i verden, samt for det *tredje*, at undersøgelsen af *Daseins* væren udgår fra den gennemsnitlige dagligdagshed. Samlet set bliver disse tre forhold taget op af George Lakoff og Mark Johnson i *Hverdagens Metaforer* ([1980] 2002) og videreført i deres senere værk *Philosophy in the Flesh* (1999), hvor de nedskriver fænomenologien til et udtryk for subjektiv introspektion, mens de bekender sig til det, de selv karakteriserer som anden generations kognitionsteori. Dette på trods af, at de ikke kun er influeret af, men dybt forankret i den kontinentale fænomenologiske tradition fra Husserl, Heidegger og Merleau-Ponty. Også selvom den eneste fænomenolog, der optræder på deres litteraturliste er Merleau-Ponty. Og det endda kun ved et enkelt værk. Dette skal ikke ligge deres undersøgelser af sprogets metaforer og senere filosofi til last.

I *Hverdagens Metaforer* (2002) tager de udgangspunkt i de af Heidegger ovennævnte tre forhold, når de ud fra sprogets dagligdagsmetaforer skitserer det menneskelige begrebssystem som ”metaforisk i sin grundstruktur.” (13) Lakoff og Johnson definerer metaforen som en forskydningsmekanisme gennem hvilken en ting bliver betragtet gennem en anden. Metaforens fremmeligste egenskab er, at den ”lader os forstå og opleve én slags ting ved hjælp af en anden.” (15)

Metaforer er, som den danske oversættelse ekspliciterer, forbundet med dagligdagserfaringen af verden. Den amerikanske titel *Metaphors we live by* peger på metaforerne som et livsvilkår, der følger os hvad enten vi vil det eller ej.

Kernen i Lakoff og Johnsons værk er, at de udpeger metaforer i dagligdags sproget og anvender deres eksistens som empirisk grundlag for at beskrive det menneskelige begrebsapparat som organiseret metaforisk. Hvad enten dette er korrekt eller ej ligger udenfor denne afhandlings ramme. Hvad der derimod befinder sig indenfor

rammerne af denne afhandling er sproglige forekomster af rumlige metaforer. Og følgende de ovenstående Heideggercitater er sproget som sagt gennembejersket af rumlige forestillinger. Et forhold som Heidegger eksplicit forklarer har med Daseins ontologiske beskaffenhed at gøre ganske ligesom som Lakoff og Johnson anfører i løbet af de første linjer i introduktionen til *Philosophy in the Flesh*, hvor de skriver, "The mind is inherently embodied. Thought is mostly unconscious. Abstract concepts are largely metaphorical. These are three major findings of cognitive science. More than two millennia of a priori philosophy speculation about these aspects of reason are over. Because of these discoveries, philosophy can never be the same again." (3) Denne bombastiske indledning afspejler, som allerede anført, at hverken Lakoff eller Johnson ser ud til at have taget sig den nødvendige tid til at sætte sig ind i den kontinentale fænomenologi. Tilbage står at Lakoff og Johnson på fortræffelig vis beskriver, følgende Heidegger, sproget som gennembejersket af metaforer, samt det forhold, som de kun selv i mindre grad fæstner sig ved, at disse metaforer i vid udstrækning er forbundet med rumlige forhold. Dette peger samlet set på, at vidensbeskrivelse-, forståelse såvel som strukturering er uadskilleligt forbundet med rumlighed, hvad enten man som Heidegger mener, at sprogets rumlige forestillinger er et resultat af *Daseins* værensforfatning som værende i verden, eller man som Lakoff og Johnson mener, at sproget illustrerer træk ved det menneskelige erkendeapparat.

### Spatiale metaforer

Lakoff og Johnson åbner *Hverdagens Metaforer* (2002) med at eksemplificere deres metaforforståelse med metaforeksemplet *Diskussion er krig*. Denne beskriver de sådan, "dine påstande kan ikke *forsvares*, Han *angreb* hvert eneste *svage punkt* i min argumentation, Hans kritik *ramte plet*, Hvis du bruger den *strategi*, *udsletter* han dig totalt." (14) Og videre på samme vis. Argumentet er, at krigsbegreber er indlejret i diskussioner, og at dette ikke kun udtrykker en overfladisk betragtning. Lakoff og Johnson skriver, "et metaforisk begreb, nemlig DISKUSSION ER KRIG, strukturerer det

vi gør (i hvert fald delvist), og hvordan vi forstår det vi gør når vi diskuterer.” (15) Herved fastlægger Lakoff og Johnson, at dagligdagens metaforer langt fra kun er deskriptive iklædninger eller skildringer af umiddelbare hændelser, men derimod forståelsesrammer, som indikerer og determinerer, hvordan vi handler. Det betyder, at *angribe, ramme plet, udslette* åbner muligheden ”for på en systematisk måde at tale om de kampmæssige aspekter ved diskussioner.” (17)

En anden gruppe metaforer er struktureret af, ved og gennem præpositioner. Denne gruppe metaforer kalder Lakoff og Johnson orienteringsmetaforer. Disse adresserer følgende deres navn rumlig orientering såsom ”op-ned, ind-ud, foran-bagved, dyb-flad, central-perifer. Disse rumlige orienteringer er, følgende Lakoff og Johnson, opstået af to grunde. Den *første* er fordi vi har den slags kroppe vi har. Den *anden* grund omhandler, hvad disse kroppe *gør* i vores fysiske omgivelser. Orienteringsmetaforerne skildre ikke alene, hvordan rumlige forhold *gør* sig gældende, de producerer også begreber ud fra denne rumlige orientering. Sådan forstået, at *glad er op*. Det forhold, at begrebet *glad* er orienteret *op* fører til udtryk eller kan aflæses i sætninger som, ”Jeg er *højt oppe* i dag”. (24) Andre eksempler udgår fra beslægtede formuleringer såsom, humøret *steg i vejret*, han *lyste op*, da han fik beskeden og han blev *opløftet*. Omvendt beskriver den modsatte orientering *ned* glædens modpol, han var *nedtrykt* eller *nedslået*, han *hænger* med hovedet, han *sank* sammen i sorg og endelig hans humør var helt *i bund*.

Den metaforiske op-ned-akse beskriver et vertikalt forhold, der er forbundet med begreber. Op-ned-aksens vertikalitet er også forbundet med bevidstheden. Her udgør eksemplerne, at stå *op*, vågne *op*, han er *oppe*, han *faldt* i søvn, han *dejsede omkuld* af træthed. De samme forbindelser mellem orientering, sundhed og liv kan genfindes i formuleringer såsom, han er *i topform* eller han har *lagt* sig syg. Det raske tilhører *oppe*, mens det syge er forbundet med *nede*. Forvirring derimod synes at være horisontal og cirkulær, han var *ved siden af* sig selv, han kunne ikke *finde* sig selv, det *kørte rundt* for ham.

Orienteringsmetaforene er tæt forbundet med beholdermetaforer, der viser sig i forbindelse med bevægelser langs ind-ud-aksen. "Rum og huse er åbenlyse beholdere. At bevæge sig fra rum til rum er at bevæge sig fra en beholder til en anden, det vil sige at bevæge sig *ud* af et rum og *ind* i et andet." (41) De fysiske beholdere som citatet beskriver er forbundet med ikke bare kroppen, men også synet. Særligt hæfter Lakoff og Johnson sig ved *synsfeltet*, som i sig selv er en beholdermetafor. De beskriver synet som et felt eller beholder, hvori et eller andet kan optræde. "Vi har land *i* sigte. Han er *inden for* synsvidde. Jeg kan ikke se ham – træerne står *i* vejen. Det er lige *midt i* mit synsfelt. Der er *ingenting i* syne. Jeg kan ikke få *alle* skibene *i* sigte på én gang." (42) Beholdermetaforens forbindelse med bevægelse knytter den til *begivenheder, handlinger, aktiviteter og tilstande*. Sådan forstået, at *begivenheder* er beholdere. Dette skildret gennem sætninger, hvor *deltagelsehandlingen* er spatial. Eksempelvis skildrer sætningen, han er med *i* løbet løbet som en begivenhed. *Aktiviteter* som beholdere kan skildres sådan, "*Hvordan kom du ind i vinduespudding?*" (43) *Tilstande* er også omfattet af og indskrevet i rumlighed. Sætninger såsom, han er *ude i* store problemer, han *kom ud af* komaen eller han er forelsket *i* hende skildrer dette.

Lakoff og Johnsons metafor-teori peger ikke kun på konkrete rumlige eller primære forhold, men også på, hvordan metaforerne afledt skildrer rumlighed. Et forhold forfatterne ikke selv interesserer sig for, men som er væsentligt i denne sammenhæng. Et eksempel på dette er, at teorier, følgende Lakoff og Johnson, er indskrevet i bygningsmetaforer. Dette beskrevet med disse sætninger, "er det *fundamentet* for din teori? Teorien har brug for mere *støtte*. Den står på *gyngende grund*. Teorien *bryder sammen*, hvis ikke vi får flere kendsgerninger. Vi er nødt til at *konstruere* nogle *holdbare* argumenter. Jeg har endnu ikke regnet ud hvilken *form* argumentet skal have... De *gennemhullede* hans argumenter. Indtil videre har vi kun opstillet *rammerne* for teorien." (59) Citatet skildrer de eksplicitte referencer til bygninger, men også det afledte forhold, at det semantiske indhold i substantivet *bygning* refererer til et rumligt forhold. Citatet indsætter teori som analogi til

bygninger, men disse bygninger er ikke kun metaforiske strukturer, de er også beskrivelser af rumlige forhold. Herved åbner Lakoff og Johnsons metafor-teori for tilsynekomsten af implicite spatiale forhold.

Bygningseksemplet henviser til en bygningsstruktur, men også til bygningen som en rumlig forekomst. Dette dobbelte forhold gælder også for aktiviteter. Disse bliver begrebsliggjort som beholdere. Her lød formuleringen, han deltog *i* løbet. Dette konstituerede løbet som en beholder, man kunne træde ind og ud af. Hvad Lakoff og Johnson ikke gør opmærksom på er, at selve aktiviteten at løbe også er rumlig. Den finder sted i rum. Løb kan ligeså lidt som Batesons bestemmelse af interaktion eksistere i et tomt rum. Løb foregår altid, der hvor løbet udfolder sig. Ligesom bygningsmetaforerne refererer beholdermetaforens aktivitet fra eksempelet med "*løbet*" til et dobbelt spatialt forhold.

Dette dobbelte spatiale forhold gælder også for viden. Viden som rum træder frem ved formuleringer såsom, jeg kan *se* (indhold er orienteret i en beholder) det for mig, det er tydeligt, hvordan det *hænger* (indhold er en bygningsmetafor) sammen, jeg er *hjemme i* (tilstand såvel som bygning, indhold er landskab) stoffet, jeg kan *bevæge* (rum) mig omkring *i* (beholder) *områderne* (landskab) som jeg har lyst, jeg *kom igennem* (indhold som fysisk forhindring) stoffet.

Disse sætninger sammenvæver forståelse og indsigt med viden i en metaforik, hvor viden som syn og landskab befinder sig foran intellektet, som et rum, der kan traverseres. Viden er her indskrevet i metaforer, der eksplicit såvel som implicit referer til rumlighed. Dette både når viden struktureres som en bygning, et terræn eller slet og ret beholder.

Disse rumligheder kan paralleliseres med stedteoriens analyseniveauer af stedet. Vidensformerne blev i indledningen skitseret i en firdelt struktur sammensat af eksplicit, processuel og emergent viden såvel som mulighedsbetingelser for viden overhovedet. Disse vidensformer kan udover deres indbyggede referencer illustreres temporalt. Dette sådan at eksplicit viden tilhører det afsluttede eller fortiden, at processuel viden tilhører det igangværende eller nutiden, at emergende tiden

tilhører det kommende eller fremtiden, mens den sidste vidensform angår transcendentale for viden overhovedet. Disse vidensformer kan også beskrives spacialt. Her træder eksplicit viden frem som tegningen eller fastlæggelsen af rummet (sted/Lokalitet), processuel viden de indre forløb i fastlæggelsen af rummet (socialitet/Locale), emergerende viden det, der kommer til syne i rummet som fastlæggelsen af rummet, eller alt det der ikke tidligere befandt sig i rummet og som ikke forud for dets tilblivelse kunne bestemmes (emotionerne/Sense of place). Transcendentale derimod adresserer det, der i rummet går forud eller som betinger muligheden for viden (mulighedsbetingelserne/Place).

Hvad enten viden bliver forstået som eksplicit, processuel, emergerende eller transcendentale, så adresserer viden rummet både som beskrivelse, forståelse og struktur. Viden træder frem som et rumligt fænomen i form af beholdermetaforen, hvad enten denne bliver beskrevet som aktivitet eller terræn. Dette er forbundet med Batesons begreb om kontekst. Og hvordan denne sammenhæng konkret manifesterer sig vil blive anskueliggjort i illustrationen af Batesons læringsteori ved hjælp af computerspillet *StarCraft 2*.

## Grundlaget for Batesons læringsteori

I Batesons læringsteori konstitueres læring som et kommunikationsfænomen indskrevet i den kybernetiske tankerevolution. Som allerede anført skaber henvisningerne til kybernetikken paralleller til computerspilteorien. Herfra destillerer Bateson sin læringsteori fra Bertram Russells typeteori. En matematisk eller formel opstilling, som hævder, "at ingen klasse i en formel logisk eller matematisk diskurs kan være medlem af sig selv; at en klasse af klasser ikke kan være en af disse klasser, der udgør dens medlemmer." (Bateson 2005:282) En forholdsvis enkel eller som Bateson skriver triviell påstand. Alligevel anskueliggør han påstanden sådan, "hvis vi klassificerer stole til at udgøre klassen af stole, kan vi ikke derefter notere, at borde og lampeskærme er medlemmer af en stor klasse af „ikke-stole“, men vi begår en fejl i formel diskurs, hvis vi regner *klassen af stole* med til elementerne i klassen af ikke-

stole. For så vidt som ingen klasse kan være medlem af sig selv, kan klassen af ikke-stole tydeligvis ikke være en ikke-stol." (283)

Distinktionerne fra Russels typeteori beskriver, følgende Bateson, et logisk system, som er forskelligt fra fænomenernes verden. Og videre at paradokser i logiske systemer er forskellige fra paradokser i fænomenernes verden. Særligt synes tid at konstituere brudfladen mellem logiske systemer og fænomenernes verden. Logiske systemer indeholder ikke tid, hvorimod både computerens og fænomenernes verden er indskrevet i tid. Herved demonstrerer Bateson følsomhed ikke kun overfor fænomenernes verden, men også overfor analogien mellem formelle systemer og virkelighedens verden, hvor paradokset, forstået som en selvstændig spændingskabende enhed i læringsammenhænge, fordrer forandring.

Analogien til Russels typeteori tjener som distinktionsmarkør i Batesons læringsteori. En teori som er opdelt i fem forskellige læringsniveauer. Disse læringsniveauer er, og dette er væsentligt, ikke opdelt efter valorisering sådan at et niveau er bedre end de øvrige. I stedet er læringsniveauerne logiske i og med at de ikke kan tilhøre hinanden ligesom i Russels typeteori. Læringsniveauerne kan ikke indgå i hinanden. Hvis de skal forbindes med hinanden, skal de tilhøre en overgribende klasse som i dette tilfælde kan siges at udgøre selve læringsteorien.

Læringsniveaernes adskilles fra hinanden og bestemmes ud fra niveaernes forskelle. Ordene forskel eller distinktion indtager centrale positioner i Batesons læringsteori. Ikke kun som distinktionsmarkør mellem læringsniveauerne, men også som definatorisk afsæt for læring. Bateson skriver, "Ordet „læring“ betegner uden tvivl *forandring* af en eller anden *slags*. Hvilken slags forandring er svært at sige." (285)

Batesons forståelse af forandring tager afsæt i Newtons mekanik. "Den simpleste og mest kendte form for forandring er *bevægelse*, og selv om vi arbejder på dette meget simple fysiske niveau, må vi strukturere vores beskrivelser i forhold til „position eller nulbevægelse“, „konstant hastighed“, „acceleration“, „accelerationsforandringstakt“ og så videre." (285)

Samlet set udhæver Bateson fem grundlæggende *aspekter* for sin læringsteori. Det *første* aspekt adresserer læring som et kommunikationsfænomen. Det *andet* indsætter interaktion som afgørende konstituent for læring. Det *tredje* beskriver nødvendigheden af logiske klasser, som overgribende distinktionsmarkør for læringsniveauerne. Det *fjerde* udpeger forandring som bagvedliggende pejlemærke for læring, mens det *sidste* aspekt sammenvæver forandring og bevægelse gennem parallellen til Newtons mekanik med henblik på at anvende dennes eksisterende distinktioner som ledetråd for inddelingen af læringsniveauer i læringsteorien. De fem aspekter konstituerer sammen et komplekst afsæt for en læringsteori.

### Batesons læringsteori - nullæring

Læringsniveauerne i Batesons læringsteori er som allerede skrevet inddelt i fem forskellige niveauer. Og disse niveauer er konstitueret ud fra forandring. Dette skitserer dog kun rammen for læringsteorien. Hvert læringsniveauer er konstitueret ud fra fejl og forsøg på korrektion af disse fejl. Herved indskriver Bateson fejl og forsøg på korrektion af disse som determinant for forandring. Sådan forstået, at fejl og forsøg på korrektion af fejl kan klassificeres og paralleliseres med de forskellige læringsniveauer. Forskellige slags fejl og forsøg på korrektion af disse tilhører forskellige læringsniveauer. Derved indskriver fejl og forsøg på korrektion af disse sig som den processuelle strøm, der konstituerer forandring eller mangel på samme.

Bateson skriver, "hvis vi accepterer den generelle opfattelse, at al læring (bortset fra nullæring) til en vis grad er stokastisk (dvs. rummer elementer af „forsøg og fejl“), følger det heraf, at en ordning af læreprocesserne kan bygges på en hierarkisk klassifikation af de typer af fejl, der skal rettes i de forskellige læreprocesser." (288) Citatets referents til nullæring betegner det første læringsniveau. Nullæring er kendetegnet ved "minimal forandring i sin reaktion på et gentaget sensorisk inputelement." (285) Formuleringen er interessant, da den åbner for en række situationer, der rækker fra korrekte reaktioner på gentaget stimulus til ingen eller stereotype reaktioner. Og at situationer indeholder en kredsløbsstruktur som "ikke er

genstand for forandring som følge af impulspassage i kredsløbet" (286). Eller det forhold, hvor der forefindes sammenvævede kausale forbindelser mellem det Bateson kalder stimulus og reaktion. Herved opstår der i nullæringsniveauet et fællesskab mellem korrekte reaktioner på samme stimulus og allerede etablerede kausale forbindelser mellem input og reaktion. Selvom nullæring defineres ved minimal forandring, så åbner læringsniveauet samtidig for en beskrivelse af vellykket fejlkorrektion. Dette betyder, at nullæring er et dobbelttydigt fænomen. På den *ene side* refererer nullæring til nutiden, hvor der i fremadrettede forløb ikke indtræder forsøg på fejlkorrektion og derved ingen forandring og følgende ingen læring. På den *anden side* refererer nullæring til et allerede etableret resultat af vellykkede fejlkorrektioner. Og i det fortsatte fremadrettede forløb bliver den allerede etablerede forandring opretholdt gennem forandringsløse gentagelser.

Disse to sider af nullæring kan illustreres ved hjælp af en lang række forskellige computerspil. Til denne gennemgang er valget faldet på *StarCraft 2*

### **StarCraft 2 og Batesons læringsteori**

Anledningen til at vælge *StarCraft 2* hidrører ikke fra spillets særlige læringsforhold sådan forstået at alle mulige andre *Real-Time-Strategy games* (RTS) også kunne fungere som illustration af Batesons læringsteori. *StarCraft 2* er valgt af genrepædagogiske hensyn.

*StarCraft 2* tager udgangspunkt i, at spilleren skal opbygge en base, som herefter danner rammen for et forsvar eller et angreb alt afhængig af den pågældende missionsbeskrivelse. Det centrale i denne sammenhæng er, at spilleren for overhovedet at kunne betjene spillet først skal begribe, at spillets udgangspunkt udgår fra at bygge bygninger. I dette tilfælde basens hovedbygning, *The Command Center*. Denne bygning svarer til kongen i skak. Når *Command Centeret* er tabt er slaget endeligt tabt.

Spillet kræver derfor at spillerens første distinktion er identifikation af *Command Centeret*. Herfra skal spilleren begribe, at *Command Centeret* kan producere en og kun en slags enhed, *SCV-enheden* (space construction vehicle).

*SCV-enheden* er afgørende for, at spillet overhovedet kan komme i gang, da det er denne enhed, der samler ressourcer i form af mineraler eller vespene gas, som gør det muligt for spilleren at bygge alle øvrige og nødvendige bygninger. Uden et *Command Center* og en *SCV-enhed* ingen base og følgelig ingen udvikling, forandring eller læring om man vil.

Spilleren skal altså lære, hvad et *Command Center* er og hvilken funktion det har, samt *kausalt* kæde *SCV-enheden* sammen med *Command Centeret* og videre forstå *SCV-enhedens* funktioner og langsigtede betydning for spillet overhovedet.

*StarCraft 2* iscenesætter disse centrale distinktioner, identifikationer og kausale forbindelser i indledningen af spillet, hvor spilleren trin for trin lærer disse forhold at kende. Her følger *StarCraft 2* James Paul Gee i *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy* (2003), når han i indledningen skriver, at den måde computerspil lærer spillere at spille computerspil på ligner de bedste læringsteorier. Eller når Gee i *Good Video Games and Good Learning* (2005) opstiller 16 læringsprincipper i computerspil, som burde inddrages i den moderne undervisning i skolen. Herved peger Gee på sammenhængen mellem læringsteorier og den indbyggede læring i computerspil.

Spillerens sammenvævning af den kausale forbindelse mellem *Command Centeret* og *SCV-enheden* flugter Batesons nullæring, hvad enten nullæringen bliver karakteriseret som en allerede etableret automatiseret proces af et kausalt forhold eller som en gentagelse af allerede korrekt korrektion af fejl. Herved beskriver nullæring det forhold, der indtræder, når spilleren *har forstået* og fortsat *gentager* denne forståelse af rette betydninger af *Command Centeret* og *SCV-enheden*. Sammenhængen mellem *Command Centeret* og *SCV-enheden* kan siges at "forsvinde", når forbindelsen mellem dem er lært. Dette i og med at spilleren ophører med at fokusere på deres sammenhæng så snart den er blevet etableret.

Sammenhængen mellem *Command Centeret* og *SCV*-enheden glider altså ind i baggrunden og "forsvinder". Herved indskriver den lærte sammenhæng mellem *Command Centeret* og *SCV*-enheden sig som nullæring i *StarCraft 2*. Spillerens gentagelse af sammenhængen mellem *Command Centeret* og *SCV*-enheden udtrykker med andre ord et vellykket resultat af et allerede gennemløbet og etableret forhold. Nullæring udtrykker i dette eksempel gentagelse af allerede vellykket læring.

Nullæringen forstået som "forsvundet" eller "usynlig" gentagelse af allerede vellykkede forbindelser vil indenfor Heideggers terminologi beskrives som et fænomen, der efter afdækning falder hen i tildækning. Nullæring udtrykker herved tildækning af det allerede afdækkede.

En anden parallel til Batesons beskrivelse af nullæringens indbyggede automatisering er Micheal Polanyis begreb om *tacit knowing* (1983, 1992). Et fænomen, der dækker det forhold, at "one can know more than one can tell." (1983). Her berører Polanyi distinktionen mellem to forskellige vidensformer, som er beslægtet med to forskellige former for *kunnen*. Dette ekspliciterer David Williamson Shaffer i *How Computer Games Help Children Learn* (2006), når han beskriver, hvad forskellen er, "between knowing that and knowing how – between *declarative knowledge* [eksplicit viden] and *procedural knowledge* [processuel viden], or being able to explain something and being able to actually do it" (91-92) i forbindelse med at kunne cykle på en cykel. Cykeleksemplet illustrerer forskellen mellem at kunne cykle (processuel viden) og forklare, hvordan man cykler på en cykel (eksplicit viden). I eksemplet flugter de to videns- og kunnen-former hinanden. Særligt synes "knowing how" og "procedural knowledge" at illustre tavs viden som et resultat af vellykket læring, som er faldet tilbage eller "forsvundet". Et udtryk for den repetitive viden, der ikke længere påkalder sig opmærksomhed eller det Bateson beskriver som nullæring. Et automatiseret kredsløb, der enten ikke længere kræver fejlkorrektion eller som er resultat af vellykket fejlkorrektion og som ikke undersøger sig selv.

## Batesons læringsniveau 1

Det næste niveau i Batesons læringsteori er læring 1. I modsætning til nullæring konstituerer læring 1 *forandringer* betinget af fejl og korrektioner af fejl beskrevet gennem analogien til bevægelse. Læring 1 kan beskrives som "de tilfælde, hvor en entitet på tidspunkt 2 reagerer anderledes, end den gjorde på tidspunkt 1." (Bateson 2005:298) Her adresserer Bateson det man i forbindelse med *StarCraft 2* kan beskrive som læring af, hvad og hvordan *Command Centeret* som selvstændig enhed fungerer herunder som producent af SCV-enheder. Siden bliver denne forståelse automatiseret og falder tilbage og bliver usynlig.

Særligt relevant for inddragelsen af computerspil i forbindelse med Batesons læringsteori er hans krav om gentagelige kontekster. *StarCraft 2* præsenterer ligesom andre computerspil en stabil eller gentagelig kontekst. Bateson forbinder læring 1 og kontekst sådan, "definitionen af læring 1 antager, at summen (stimulus) på en eller anden måde er den „samme“ på tidspunkt 1 og på tidspunkt 2. Og denne antagelse om „det samme“ må også afgrænse „konteksten“, der (teoretisk) må være den samme på begge tidspunkter." (289-290) Computerspillets kontekst forstået som spilsystemet ændrer sig ikke i løbet af spillet. Dette flugter præcist Batesons formulering, når han skriver, at vi også kan "betragte „kontekst“ som en samlebetegnelse for alle de hændelser, der fortæller organismen, blandt hvilken *mængde* af alternativer den skal træffe sit valg." (291) Citatets formulering "mængde af alternativer" flugter spillerens valgmuligheder i computerspillets. I det foreløbige eksempel fra *StarCraft 2* konstituerer "mængden af alternativer" hvor mange SCV-enheder spilleren indenfor den partikulære missionsramme vælger at producere.

Bateson kunne nøjes med at fastholde konteksten som ramme for sin læringsteori. Det gør han derimod ikke. Han indfører begrebet om kontekstmarkører som præcisering af mindre sammenkoblede alternativer, som i givne situationer kan eller bør iværksættes. Dette forstået som skiftende og udskiftelige forståelsesrammer afhængig af den partikulære situation. Selv eksemplificerer Bateson dette sådan, "i menneskelivet og sandsynligvis også i mange andre organismers liv er der afgjort

signaler, hvis hovedfunktion er at *klassificere* kontekster. Når selen lægges på hunden, der har fået langvarig træning i det psykologiske laboratorium, er det ikke urimeligt at antage, at den så ved, at den nu skal i gang med en række kontekster af en bestemt slags. En sådan informationskilde vil vi kalde en „kontekstmarkør.“ (291) Citatet skildrer kontekstmarkøren som en informationskilde, der ”åbner” for en række alternativer i den partikulære situation. I forbindelse med *StarCraft 2* optræder kontekstmarkører integreret i missionsbeskrivelserne. Sådan at spilleren på forhånd ved, om han/hun skal spille en sædvandlig mission med udgangspunkt i opbygning og forsvar af en base eller en mission, hvor spilenhederne på forhånd er udvalgt, og der ikke kan produceres nye.

Kontekstmarkørerne er herfor indbygget i missionsbeskrivelserne såvel som missionerne. Dette eksempelvis synliggjort, når der fra missioners begyndelse *ikke* optræder et *Command Center*. I de situationer er det ikke videre sandsynligt, at spilleren skal applicere konteksterne forbundet med at opbygge og forsvare en base. I stedet informerer det fraværende *Command Center* spilleren om, at spilenhederne er fastlagt på forhånd. Spilleren skal derfor ikke anvende baseopbygningskontekster, men derimod kontekster forbundet med at sikre overlevelse af synlige enheder. Herved er Batesons kontekster og kontekstmarkører skitseret gennem *StarCraft 2*.

Det centrale ved læring 1 er, følgende Bateson, ”forandring i reaktionsspecificitet via korrektion af forkerte valg inden for en mængde af alternativer.” (294) Herved har Bateson beskrevet rammen for læring uden nærmere at skitsere processen for valg og korrektion af fejl. Bering Keiding og Laursen (2005) udhæver læring 1 processens skematik fra individets perspektiv således, ”valg af handling, konstruktion af feedback, der anvendes som grundlag for korrektion af handling og valg af ny handling og så fremdeles.” (91) Herefter præciserer de, at læring 1 ”er kendetegnet ved, at den kontekst, inden for hvilken interaktionen finder sted, ikke gøres til genstand for læring eller forandring. (92)

Således flugter læring 1 spillerens indledende distinktioner i *StarCraft 2*, hvor *Command Centeret* og *SCV*-enheden udhæves og forbindes med hinanden gennem

interaktion, hvor fejlforbindelser mellem disse bliver korrigeret indtil de to enheder bliver vævet sammen som en "helhed", der ender med at falde tilbage i nullæring forstået som en automatiseret respons på stimuli. Læring 1 er ikke begrænset hertil, da læring 1 også indbefatter sammenfatning af enheder i handlingskæder. Disse bliver iværksat afhængig af varierende kontekstmarkører. I forbindelse med *StarCraft 2* konstituerer "opbyg base" en kontekstmarkør, som iværksætter en handlingskæde sammensat ud fra "mængden af alternativer" som spilsystemet tilbyder. En handlingskæde kunne se sådan ud: producer SCV-enheder i *Command Center*, indsaml mineraler med SCV-enheder, byg *Refinery* til vespene gas (ressource), byg *Barracks* til produktion af soldater. Herved sammenvæves flere forskellige enheder i en handlingskæde, hvis sammenvævning er konstitueret ud fra et identitetsfællesskab mellem enhederne. Dette kan også formuleres ud fra Heideggers brugstøjsbeskrivelse. Ligesom pen og papir hører sammen i et brugstøjshele, så hører *Command Centeret* og SCV-enhed sammen som et enhedshole. Siden tilføjes som ovenstående illustrerer også et *Refinery*, hvorved spillets anden ressource, vespene gas, nu også kan indsamles.

Sammenfletningen af enheder i identitetskæder konstitueres, følgende Bateson, fra valg og korrektion af fejl ud fra mængden af alternativer i en stabil kontekst. Når disse sammenvævninger er på vej til at blive stabile kæder, så "forsvinder" eller træder de i baggrunden som automatiserede operationer. Dette "at være på vej til at blive" beskriver Scharmer som "not-yet-embodied knowledge." (Scharmer 2001:139). Herved beskriver Scharmer spillerens udviklingstransformation eller selve den transcenderende overgang mellem eksplicit og tavs viden (embodied knowledge). Scharmers "not-yet-embodied knowledge" indskriver sig i videnskabelsens nutid gennem et indre blik, der fokuserer på, hvordan viden *bliver til* i modsætning til Polanyis datidskategoriserende blik, hvor distinktionen af tavs viden træder frem som et *allerede* etableret fænomen.

I forbindelse med Batesons læringsniveauer og spillerens læring af *StarCraft 2* præciserer Scharmers vidensteori spillerens *fremadrettede* (not-yet-embodied

knowledge) valg og korrektion af disse som distinktioner, inden de *bagudrettet* (embodied knowledge) "lukker" sig som identiteter i form af fastlagte handlingskæder (brugstøjshelheder) i en kontekstbestemt mængde af alternativer.

Anderledes forholder det sig i Mads Hermansen læsning af Bateson. Hermansen indlæser refleksionens betydning i Batesons læringsteori i *Lærings Univers* (1996). Her skriver han, at "på læringsniveau 0 er der ingen refleksion over læringsprocessen. På læringsniveau 1 er der heller ikke nogen refleksion over læringen, men fundamentet for refleksion udvikles ved læring på dette niveau." (131) Herved indskriver Hermansen refleksionen som selvstændigt fænomen med central betydning for ikke kun kategoriseringen, men også overgangene mellem læringsniveauerne. I modsætning hertil beskriver Scharmer, som det fremgår af ovenstående, de fremadrettede beslutninger eller valgkorrektiver som endnu ikke legemliggjort viden. Når valgene i mængden af alternativer fæstner sig i "lukkede" kæder gennem identitetsfællesskaber og træder i baggrunden som tavs viden (legemliggjort), så ændrer læringen sig fra niveau 1 til nullæring.

## Batesons læringsniveau 2

Det andet læringsniveau definerer Bateson sådan, "læring 2 er *forandring i læring 1-processen*, f.eks. en korrektiv forandring i den mængde af alternativer, der vælges ud fra, eller hvordan forandring med hensyn til, hvordan erfaringsforløbet inddeles." (Bateson 2005:294) Herved peger Bateson, som allerede antydte, på, hvad der i eksemplet med *StarCraft 2*, er blevet beskrevet som sammenvævede distinktioner i kontekstbestemte handlingskæder. Dette ekspliciteret af Bateson, når han kort beskriver læring 2 som et ordningsprincip, som fremhæver "forandringer i den måde, hvorpå strømmen af handlinger og oplevelser er segmenteret eller inddelt i kontekster i forbindelse med forandringer i anvendelse af kontekstmarkører." (294-295) Begge citater kan perspektiveres til computerspillerens oplevelse, når denne sammenfatter handlingskæder fra en kontekstmarkør "opbyg basen" til en anden "forsvar basen".

Et forsvar af basen er sikret forlis, hvis handlingskæderne ikke er tilstrækkeligt indøvede og følgende iværksættes for langsomt, eller hvis valget af enheder og deres positionering er fejlbehæftet i relation til fjendens angrebsformation. Herefter er computerspilleren tvunget til at rekontekstualisere sammenvævningen af handlingskæder. Spilleren er med andre ord tvunget til at genoverveje og restrukturere opbygning af basen med henblik på også at kunne forsvare den. Spilleren skaber i gentækningen af handlingskæderne fornyede sammenhænge og skifter derved fra et ubevidst til et bevidst eller fra et automatisk til et reflekteret læringsniveau. Spilleren ikke kun rekontekstualiserer spilindholdet, men han/hun inddeler også selve spilforløbet i opbyg base (de sekvenser, der indgår heri) og forsvar base (de sekvenser, der indgår heri) og gå til modangreb (og de sekvenser, der indgår heri).

Således angår læring 2 *ikke* kun ændringer af læring 1s etablerede handlingskæder, men også forandret forståelse af kontekstmarkører. Dette flugter Batesons beskrivelse af læring 2, når han skriver, "at det, der læres i læring 2, er en måde at inddele hændelser på." (301)

Herved lader det til, at Batesons andet læringsniveau indeholder flere dimensioner. Den *første* er at indøvede sekvenser (handlingskæder) ligesom udenadslære gør personen bedre og bedre til at foretage eller recitere det udenadslærte. I *StarCraft 2* betyder dette, at spilleren bliver bedre og bedre forstået som hurtigere og hurtigere til at eksekvere sekvenser (handlingskæder) i relation til kontekstmarkører (opbyg base, forsvar base og angrib modstander), når disse forløb er gennemspillet et antal gange.

Spilleren reproducerer i denne proces viden erhvervet ved læring 1. Dette betegner en passiv dimensionalitet ved læring 2. Denne kalder Yrjö Engeström (1986) læring 2a. Og den beskriver en reproduktiv dimension. Her samler forsøg og fejl sig i virksomme helheder eller identifikationsmodeller i gentagelige eller genkendelige kontekster. Gentagelser eller repetitioner af etableret læring manifesterer sig på dette niveau inden læringen falder tilbage i nullæring. Og nullæring som resultat af

læring 2a minder om det, Raph Koster i *Theory of Fun for Game Design* (2004) kalder "grokking", som referer til at forstå "something so thoroughly that you have become one with it and even *love* it. It's a profound understanding beyond intuition or empathy." (28) Koster's *grokking* kan sammenlignes med tavs viden (Polanyi 1983), legemeliggjort viden (Scharmer 2001) og "(parat)viden" (Hermansen 1996:140).

Den *anden* dimension af Batesons læring 2 destillerer Engeström som "opdagelse" af instrumenter, hvilket her er paralleliseret med computerspillerens "opdagelse" af mere eller mindre virksomme handlingskæder forstået som instrumentelle strategier udhævet fra spilsystemets funktionalitet. Engeström skriver, "in Learning IIa, the object/outcome is given and the instrument is found though trial and error, that is, through "blind search" among previously known means. In Learning IIb, the object/outcome is given and the instrument if found – or rather invented – through experimentation. The former leads to empirical generalizations, the latter is the prerequisite of theoretical generalizations." (28) Citatet beskriver de to dimensioner af læring 2. Hvor den *første* er koncentreret om at sammensætte formationer enten i form af redskaber, i tilfældet med *StarCraft 2* er det reproduktion af handlingskæder (læring 1) etableret ud fra en mængden af alternativer i en gentagelig kontekst, så er den *anden* koncentreret om at restrukturere allerede etablerede elementer i handlingskæderne. I forbindelse med *StarCraft 2* henviser Engeströms beskrivelse af læring 2b til spillerens måder at opdage, finde eller eksperimentere sig frem til virksomme sammensætninger af effektive handlingsforløb. Disse forandrede sammensætninger er tæt forbundet med forandrede inddelinger i hændelsesforløb.

Samlet set gælder det for læring 2a og b, at læring 2a henviser til en hastigere reproduktion af handlingskæder funderet på læring 1, mens gentænkning, omskabelse og rekombinering af handlingskæder henfører under læring 2b.

I *StarCraft 2* er spilleren løbende nødt til at reformulere allerede etablerede handlingskæder. Spilpraksis oscillerer med andre ord mellem a) forståelse af singulære enheders betydning og gensidige rudimentære forbindelser mellem disse (læring 1), b) "blind" sammensætning af handlingskæder (læring 2a) og c) af

eksperimenterende omdannelser af handlingskæder (læring 2b) i en stabil kontekst (spilsystemet).

Alle disse tre læringsformer i spilpraksissen kan, som beskrevet ovenfor, falde tilbage og blive "usynlige". Herved kan læringsniveauerne (læring 1, læring 2a og b) konstituere sig som nullæring gennem "grokking" eller tavs og legemliggjort viden.

Herved konstituerer computerspilpraksis sig som en vertikal oscillation i hierarkiet mellem de fire første læringsniveauer i Batesons læringsteori (nullæring, læring 1 og læring 2a og b).

Læring foregår ikke kun vertikalt. Den er ofte indskrevet i forløb. Og her forbinder Batesons læringsteori eller rettere læringsniveauet 2b sig med Donald Schöns beskrivelse af *reflection-in-action* (refleksion-i-handling) som beskrevet i *Den reflekterende Praktiker* (2009). *Reflection-in-action* handler om, hvordan professionelle tænker og handler i deres praksis. Særligt betegner *reflection-in-action* overvejelser *inde i* et forløb eller det Schaffer beskriver i følgende citat, "reflection-in-action is the ability to think and work simultaneously – or to be more precise, to reflect on what you're doing without pausing to do it." (2006:96).

*Reflection-in-action* flugter Batesons læring 2b, når spilleren i *StarCraft 2* situationelt revurderer, omformulerer og eksekverer en forandret spilstrategi. Spillerens omdannelse af etablerede handlingskæder i *StarCraft 2* inkluderer *reflection-in-action*. Eller mere adækvat formuleret, refleksion-i-spilhandlingen.

Omdannelsen af handlingskæder er ikke begrænset til at finde sted i selve spilhandlingen (situationen). Den kan også foregå udenfor eller rettere *efter* den partikulære spilhandling, når spilleren tænker tilbage og overvejer, hvordan han/hun fremadrettet vil handle i spilmiljøet (gentagelige kontekst).

*Reflection-in-action* er ikke tidsligt afgrænset og i den forstand ikke bundet til handlingens øjeblik sådan som Schaffer beskriver det. Schön forklarer, at *reflection-in-action* kan udstrække sig over tid. "Det kan være, at handlingsnuet strækker sig over minutter, timer, dage, ja måske over uger eller måneder, alt afhængig af

aktivitetshastighed og de situationelle rammer, som er karakteristiske for den pågældende praksis.”(2009:61-62).

Anskuelserne i citatet åbner for at inddele Schöns *reflection-in-action* i to niveauer. Disse niveauer har jeg valgt at kalde henholdsvis *situationel* og *episodisk*. Hvor det situationelle manifesterer sig i et partikulært og temporalt afkortet handlingsforløb, mens det episodiske indrammer et længerevarende engagement.

Således kan Schöns begreb udvide Batesons andet læringsniveau på linje med Engeströms ekspansion af Batesons læring 2. Sådan at Schöns *reflection-in-action* henviser til refleksion i den partikulære spilhandling (situationel) og til refleksioner i løbet af et længerevarende spilengagement (episodisk).

Denne opdeling er særlig hensigtsmæssig i forbindelse med computerspil, da spilengagementet ofte løber over længere tid lige fra dage, måneder og år. Her er det kun nødvendigt at henvise til *StarCraft 2* PvP (*Player versus Player*) dimension, hvor spillere målrettet konkurrerer mod hinanden flere år i træk.

Hvis Schöns beskrivelse af *reflection-in-action* skulle indpasses i Batesons læringsteori ville *reflection-in-action* (situationel), her udvidet med bogstavet *a*, korrelerer med Engeströms eksplicitering af læring 2b, mens Schöns *reflection-in-action* (episodisk), her udvidet med bogstavet *b*, ville kræve en udvidelse af læring 2a og b med endnu et bogstav *c*. Sådan at læring 2c ville karakterisere omdannelser i handlingskæder udstrakt over længere tidsrum beskrevet gennem *reflection-in-action b* (episodisk). Se figur 11.

Gregory Bateson	Yjro Engeström	Donald A. Schön
Læring 2	Læring 2a (reproduktiv)	
	Læring 2b (produktiv)	Læring 2b <i>Reflection-in-action a</i> (situationel)
		Læring 2c <i>Reflection-in-action b</i> (episodisk)
		Læring 2d <i>Reflection-on-action</i> (evaluering)

Figur 11. Distinktioner i Batesons læring 2-niveau ud fra Engström og Schön.

Disse distinktioner træder frem, når den horisontale temporalitet indskrives sig som en ekspansion af øjeblikket eller den partikulære spilhandling i computerspil. Herved træder den partikulære situationelle spilhandling frem som kontrast til et længerevarende (episodisk) spilengagement. Et spilengagement som inddrager reflektive læringsmiljøer som Gee (2003) kalder *affinity groups*. Disse er kendetegnet ved at cirkulere om en fælles bestræbelse. De er med andre ord, "organized around a whole process (involving multiple but integrated functions), not single, discrete, or decontextualized tasks." (192) Og hvert medlem af "the affinity group have extensive knowledge. By "extensive" I mean that members must be ... able to reflect on the endeavor as a whole system, not just their part in it." (192)

Viden i disse *affinity groups* er overvejende "tacit (embodied in members' mental, social and physical coordination with other members and with various tools, and technologies)." (193) Gee beskriver her kollektiv viden centreret om et længerevarende spilengagement, hvor de enkelte medlemmers overvejelser indgår i en samlet og spredt refleksion, der vedgår alle aspekter af et partikulært computerspil. Herved ikke kun beskriver Gee et reflektivt fællesskab, men indfanger også forbindelseslinjerne mellem den singulære spillers *reflection-in-action* b (læring 2c) og en social enhed, et reflektivt praktikum, bestående af andre spillere med lignende spilengagement. Den samlede udvidelsen af Batesons læringsniveau 2 er ikke slut endnu.

*Reflection-in-action* kontrasterer Schön med *reflection-on-action*, som henviser til overvejelser over en handling *efter den har fundet sted* eller sådan som Schaffer korrekt formulerer det, når han forklarer, at *reflection-on-action* optræder, "when one looks back on a completed task or process to consider the implications and consequences of actions." (Schaffer 2006:96) Herved indtager *reflection-on-action* en evaluerende position som vedgår både den partikulære situationelle spilhandling

såvel som det episodiske spilengagement. Denne position kunne passende tildeles sit eget bogstav, sådan at Batesons læringsniveau 2a, b og c ville få tildelt et d-niveau. Her gælder det samme forhold som udvidelsen til læring 2c, at dette kun er muligt, når den horisontale temporalitet medinddrages i Batesons ellers vertikale læringshierarki. Herved er gennemgangen af læring 2 nået frem til næste læringsniveau, læring 3.

### Batesons læring 3

Bateson skriver indledningsvist om læring 3, at det "sandsynligvis vil være vanskeligt og sjældent selv hos mennesker... fra tid til anden sker noget i denne retning i forbindelse med psykoterapi, religiøs omvendelse og andre forløb, hvor der sker en dybtgående reorganisering af karakteren." (Bateson 2005:302). Ordet reorganisering refererer til forandring af kontekster. Hvor læring 2 (a, b, c, og d) adresserer organisering inden for en gentagelig kontekst ud fra mængden af alternativer, så peger læring 3 på ændringer i selve konteksten(er). Bering Keiding og Laursen forklarer, at læring 3 skal "forstås som forandringer i konteksternes kontekst eller læring om og forandring af organiseringen af de generaliserede kontekster, som er konstrueret gennem læring II." (2005:100) Særligt er citatets understregning af forandring i organisering af generaliserede kontekster relevant i forbindelse med computerspil herunder også *StarCraft 2*. Følgende Bateson adresserer læring 2 ikke udelukkende forandringer i mængden af alternativer, men også inddelingen af forløb i kontekster med tilhørende kontekstmarkører. Det er disse kontekster som citatet ovenfor refererer til.

Læring 3 vedrører altså ikke kun reorganisering af konteksten, med også dybtgående forandring i inddeling(erne) af denne eller disse kontekster og deres markører. Bateson peger på, at sådan en reorganisering kan være farlig. Hvorfor det lader til, at personen bør "forsøge" at "undgå" læring 3 og fortsat blive i spændingerne fra læring 2. Disse spændinger kalder Bateson dobbelt-bind. Eller som Engeström minder os om, når han skriver om læring 3, at "Learning III is a product of double bind

situations... caused by contexts where the subject is unable to comment in a metacommunicative way upon contradictory messages or commands he receives" (Engeström 1986:29) Her læser Engeström Batesons artikel Mod en teori om skizofreni fra *Mentale Systemers Økologi* (2005) ind i sin forståelse af læring 3.

I artiklen beskriver Bateson, hvordan Zenlæren forsøger at fremkalde oplysning hos sin elev ved at udsætte eleven for dobbelt-bind. "En af de ting, han [Zenlæren] gør, er at holde en stok over elevens hoved og med skarp stemme sige: „Hvis du siger, at denne stok er virkelig, slår jeg dig med den. Hvis du siger, at denne stok ikke er virkelig, slår jeg dig med den. Hvis du ikke siger noget, slår jeg dig med den."... Zeneleven kan rejse sig og tage stokken fra læreren – som måske ville acceptere dette svar." (Bateson 2005:219) Citatet beskriver, hvordan eleven gennem læring 3 reorganiserer betingelserne for sin læring ved at tage staven fra Zenlæren. Og reorganisering af betingelserne kan lignedes med det niveau, der gennem denne ph.d.-afhandling, er blevet henregnet til det transcendentale niveau, hvor de grundlæggende betingelser afdækkes og (gen)adresseres.

Læring 3 er "en særdeles krævende og måske omkostningsfyldt læring" (Bering Keiding og Laursen 2005:104) Endda så meget, at de pågældende forfatterne ikke mener, "at Læring III bør tilstræbes i nogen form for uddannelses- eller undervisningsforløb." (104) I forbindelse med computerspil såsom *StarCraft 2* eller måske mere nærliggende *World of Warcraft* kan læring 3 beskrives som den hændelse, der indfinder sig, når det personlige krydspres spilleren befinder sig, kræver en dybtgående forandring af konteksten. Eksempelvis kunne spilleren træde ud af sin spilafhængighed og herved skabe en omvending, hvor flere års intens indlevelse "forsvinder" gennem reorganisering af personligheden. Nok kan det personlige krydspres, som et dybtgående spilengagement medfører, kaldes dobbelt-bind, selvom det er mere nærliggende at beskrive det, sådan som Engeström gør, når han skriver, "double Bind may now be reformulated as a *social, societally essential dilemma which cannot be resolved through separate individual actions alone – but in which joint cooperative actions can push into emergence a historically new form of*

*activity.*" (Engeström 1986:34) Denne formulering beskriver, hvordan et dybt spilengagement konstituerer et dilemma mellem spillets og omverdens krav på spilleren.

Forløsningsen af spændingerne i spilengagementets dilemma mellem flerdimensionelle krav opstår ikke som følge af refleksion, men derimod, som Bering Keiding og Laursen peger på, som en læreproces, der udtrykker sig "som værende af dybt rodfæstet, ikke-bevidst og ikke-sproglig karakter." (103) Dette eksemplificerer hvorfor Bateson understreger, at læring 3 ikke skal omgås med lethed.

## Afrunding

### Forskel og identitet

Batesons læringsteori skitserer nok former for og overgange mellem læringsniveauer, men teorien inddrager ikke eksplicit, hvad det er, der gør, at et element bliver genstand for læring og andre ikke gør det. Dette betyder ikke, at Bateson er uopmærksom på spørgsmålet om selektion eller sådan som Bering Keiding og Laursen formulerer det, "hvad der afgør, hvad individet faktisk lærer." (2005:55)

Bateson selv adresserer spørgsmålet ved at tage udgangspunkt i Korzypskis dyade sådan som den kommer til udtryk i citatet, "*at kortet ikke er territoriet.*" (Bateson 2005:441)

Dyaden i Korzypskis berømte citat udtrykker relationen mellem kort og territorium, generalisering og partikularitet, eller sådan som Bateson skitserer det, forholdet mellem det abstrakte og det konkrete eller kontekst og indhold.

Når kortet ikke er territoriet, så rejser spørgsmålet sig, hvad det så er, der kommer med på kortet. Og svaret herpå danner efterfølgende en analogi til, hvad det er, der afgør, hvad der bliver lært. Når det ikke er territoriet, der kommer med på kortet, hvad er det så? Bateson skriver, "hvis territoriet nu var ensartet, ville der ikke komme andet på kortet end dets grænser, som er de steder, hvor det holder op med at være

ensartet i forhold til en større matrix. Det, der kommer på kortet, er i virkeligheden *forskel*, det være sig en forskel i højde, en forskel i vegetation, en forskel i befolkningsstruktur, forskel i overflade, eller hvad det nu kan være. Forskelle er de ting, der kommer på et kort." (444). Herved indkredser Bateson *forskellen* som afgørende skillelinje mellem hvad der bliver valgt til og fra. Forskellens indbyggede henvisninger til valget peger udover Korzypskis dyade mellem kort og territorium. Bateson indskriver forskellen i sin læringsteori. Og her træder forskellen frem som determinerende faktor for, hvad der afgør, hvad der bliver valgt (lært).

Herved er forskellens problem langt fra afgjort, hverken i forbindelse med Korzypskis dyade eller Batesons læringsteori. Dette fordi forskel i sig selv ikke forklarer eller beskriver, hvad en forskel er. Selv spørger Bateson og svarer dunkelt, "hvad er en forskel? En forskel er et meget mærkværdigt og uklart begreb." (444)

Herfra forsøger Bateson at skitsere, at en forskel hverken er en ting eller en hændelse. I modsætning til Derrida, som tidligere beskrevet, formår Bateson ikke at redegøre for, hvad en forskel er. I kontrast til Bateson befinder Derridas differancefilosofi sig og i den udgør en forskel hverken en genstand eller et fænomen i ontologisk forstand ej eller et ord eller begreb i epistemologisk henseende. Fra dette "tomrum" forsøger Derrida at beskrive forskellen som betinget af og bestemmende for temporalitet og spatialitet. Forskel udfolder sig i tid samtidig med at der opstår afstand mellem nær og fjern, en spredning af rum. Afstand er mere end blot distance mellem to eller flere punkter i et spredt rum. Det er en omvej. Dette i og med at forskel skaber rum og derved afstand, som bliver til forhalinger eller retarderinger mellem nær og fjern. Herfra følger, at forskel ikke "kun" udgør en temporal såvel som spatial deling mellem fravær og nærvær, men nærmere det, hvorudfra et eller andet kan bestemmes. Dette i kraft af at forskellen ikke selv hverken kan eller er noget. Derrida skriver, at differancen hverken har "eksistens eller essens." (Derrida 2005:51) I modsætning hertil beskriver Bateson forskelle som "noget abstrakt." (Bateson 2005:444) Bateson tager i modsætning til Derrida udgangspunkt i Kant. "I *Kritikken af dømmekraften* hævder Kant – hvis jeg forstår ham ret – at den mest elementære

æstetiske handling er udvælgelsen af en kendsgerning. Han viser, at der i et stykke kridt er et uendeligt antal potentielle kendsgerninger." (445) Herfra modificerer Bateson Kant sådan, "at der findes et uendeligt antal forskelle i og omkring kridtstykket." (445) Kridtstykket konstituerer for Bateson et punkt, hvorfra der findes forskelle til resten af universet. Heri medregner Bateson kridtstykkets potentielle placeringer eller et "uendeligt antal forskelle mellem dets placering og alle de steder, hvor det *kunne* have været. Af denne uendelighed udvælger vi et meget begrænset antal, der bliver til information. Det, vi forstår ved information – den elementære informationsenhed – er i virkeligheden en *forskel, der gør en forskel*." (445) Herved lader det til, at Bateson skitserer to forskellige former for forskelle. Den *første* form for forskel lader til at bestå i etablerede og potentielle kontraster mellem to punkter, mellem et iagttagelsespunkt og en genstand (kridtstykket), mens den *anden* form for forskel er forbundet med iagttagernes udvælgelse af forskel. Samlet set kunne disse to former for forskel beskrives som heldholdvis forskellens for- og baggrund. De sidstnævnte forskelle er dem, som kommer med på kortet.

Bateson skriver selv, at der er forskel på forskelle og at de så at sige bør klassificeres. Alligevel fører dette ham ikke nærmere Derrida og forskellens *spor*, som et altid følgende fravær af nærvær. Dette hvad enten sporet bliver beskrevet som forskellens "skygge", der konstitueres af et altid allerede fravær af det henholdsvis nær- (spatiale) eller nuværende (temporale). Eller sådan som Kemp i *Døden og Maskinen* (1981) skriver, "eftersom intet kan unddrage sig tiden, er intet rent nærværende, men alt er altid allerede fortid og findes kun som et spor." (94)

Derrida og Batesons forskelsforståelse berører begge det forhold, at forskel aldrig er alene. Dette hvad enten forskellen følges af et spor af noget andet eller udgør den forskel, som *gør* en forskel. Hos Derrida er forskelshandlingen sporsættende, mens forskellen hos Bateson træder frem fra baggrunden og derigennem *gør* en forskel. Afgørende er, at forskel ikke lader til at kunne være forskel uden *identitet*. Identitet forstået som resultatet af forbindelseslinjer eller slægtsskaber. Og her synes det som

om Bateson overser betydningen af identitet mellem enten forskelle som forskel *fra* eller når forskel forbinder sig til en anden forskel gennem identitet.

Korzypskis kort-analogi kan illustrere dette forhold ganske enkelt i og med at bjerget som forskel træder frem på kortet, men denne fremtræden forbinder sig til andre fremtrædener i form af andre bjerge. Herved træder forskellen frem som forskel og forbinder sig til en anden forskel. Dette gennem det forhold, at de er forskellige og fordi de er forskellige på samme vis (identitet) skaber de kontrast til ikke-bjerge. De er som forskelle beslægtede med hinanden og indtræder derfor i et identitetsfælleskab. Herved er disse forskelle ikke kun forskelle ud fra sig selv, men forbundet med hinanden som forskelle *før* de kan skabe forskel til det, som de er forskellige fra. Dette lader til at pege på, at forskelle først *kan* gøre en forskel, når de er forbundet med hinanden som identiteter. Inden da er de forskelle uden sammenhæng. Det Heidegger tidligere kategoriserede som u-forbundne punkter i den objektive spatialitet.

### **En ekspansiv læringsteori ud fra forskel, identitet og selvreferents**

Udgangspunktet for dette tentative udkast til en ekspansiv læringsteori ud fra forskel, identitet og selvreferents er inspireret af Batesons læringsteori, herunder hans bestemmelse af forskellen som *gør* en forskel, samt Derridas *différance*-filosofi og ikke mindst Heideggers beskrivelse af brugstøjets helheder forstået som identitetsfælleskaber. Denne læringsteori knytter med andre ord Derridas dekonstruktion og Heideggers fænomenologi sammen gennem Batesons kybernetiske informationsteoretiske læringsteori, hvilken, som tidligere anført, er beslægtet med computerspilteorien. Dette slægtsskab forbinder naturligt den tidligere formelle beskrivelse af computerspillet som en selvrefererende enhed med læringsteori. Dette efterlader det læringsteoretiske udkasts forbindelse med ekspansion ubehandlet. Ekspansion er i denne forbindelse knyttet til en forståelse af læring som et eller andet der udvider sig. Eller rettere forandring som udvider sig

(Engeström 2001). Eller sådan som Scharmer (2001) beskriver det gennem transformation. Herved er inspirationskilderne for ekspansion angivet.

Selve den ekspansive læringsteoris dynamik er i modsætning til Batesons logiske og vertikale hierarki i inddelte læringsniveauer, konstitueret som løbende eller flydende horisontale sammensætninger af forskelle i identiteter i en stadig ekspansion, hvor forskelle *gennem* overensstemmelser med hinanden i identiteter skaber forbindelser, der kan gøre en forskel ved at skabe kontrast til det, som identiteterne af forskelle er forskellig fra.

Identitet udgør herved mulighedsbetingelsen og forbindelsesleddet mellem forskelle. Disse identiteter er videre selvrefererende enheder, som danner nye forskelle. Omvendt træder forskelle frem som forskelle, der gør en forskel (Bateson), når de indgår som forbundne enheder og skaber identiteter, der fungerer som forskelle til det ikke-identiske (Derrida). Bjerget som forskel på Korzypskis kort er først en forskel som bjerg, når den kan identificeres som bjerg gennem identitet med andre bjerge. Disse identiteter af bjerge konstituerer forskel til ikke-bjerge.

Forskelle fremviser herved forskel på fire niveauer. Det *første* er som forskel, der gør en forskel, det *andet* som forskel til det ikke-identiske, for det *tredje* som forbundne forskelle, der finder identitet med hinanden gennem gensidig referents (selvreferents). Selvreferents skal her forstås på samme vis som beskrevet i forbindelse med computerspil. Og for det *fjerde* som identiteter (sammensatte forskelle), der gør en forskel.

Identiteter som forskelle beskriver en bevægelse fra et kompleksitetsniveau til et andet. Herved danner dette tentative læringsteoretiske udkast forbindelseslinjer til Batesons hierarkiske læringsforståelse.

Således skulle udgangspunktet såvel som de grundlæggende *elementer* for en tentativ teori om læring som selvrefererende ekspansion være skitseret. En teori som forbinder forskel, identitet, selvreferents og ekspansion. Aktuelt vil computerspillet *StarCraft 2* danne den beskrivende ramme for konkretiseringen af dette tentative udkast til en læringsteori. Computerspillet *StarCraft 2* er hensigtsmæssigt som

beskrivende model for teorien i og med at spillet på linje med en lang række andre computerspil dybest set konstituerer en læringsmodel over læring (uden at være læring om noget anden end sig selv). Videre er computerspillet hensigtsmæssigt som model for læring, da læringshastighed og stigende kompleksitet følger hinanden forholdsvis hurtigt. Herved er jeg fremme ved eksemplificeringen af det tentative læringsteoretiske udkast.

I *StarCraft 2* konstituerer *Command Centeret* indenfor for spilrammen (analogien hertil er verden som ramme for læring) en forskel som gør en forskel. En forskel som er vanskelig at begribe før en anden forskel, som gør en forskel, nemlig *SCV-enheden*, bliver forbundet med den første forskel - *Command Centeret*.

Før de to forskelle i tilstrækkelig grad kan begribes, må de forbindes med hinanden. De to forskelle refererer følgende forklarende til hinanden. De indgår med andre ord i et identitetsforbund med hinanden. Og dette forbund udgør, hvad der indenfor Heideggers terminologi kan lignedes med brugstøj. De to enheder (forskelle) danner identitet med og fra hinanden.

Det forhold mellem de to forskelle og deres forbund eller identitet kan formuleres formelt sådan, at *forskel A og forskel B først træder frem som forskelle, der gør en forskel, når de bliver forbundet med hinanden i et identitetsfælleskab på baggrund af en ramme X.*

Identiteten mellem forskellene udgør samtidig den første *ansats* til en kontekst. Ansats er netop en ansats og derfor *ikke* en færdig eller fuldstændig kontekst. Herved skitseres det, at kontekst opstår og kan forstås som *samlinger* af forskelle forenet i identitetsfælleskab. Kontekst bliver herved konstitueret som en ramme sammensat af identitetsfælleskaber mellem forskelle eller overensstemmelser mellem forskelle. Kontekst ligner på den vis Heideggers brugstøjsforståelse, hvor pen, papir, bord, stol og lampe forener sig i et sammenhørende hele eller skrive(arbejds)kontekst om man vil. Tilbage til *StarCraft 2*.

Efter *Command Centeret* og *SCV-enheden* er trådt frem som forskelle, der gør en forskel, indfinder endnu en forskel sig. De blå krystaller i landskabet placeret ved

siden af *Command Centeret*. De blå krystaller er *mineraler*, som kun kan indsamles af SCV-enheden. Herved *ekspanderer* identiteten mellem forskellene *Command Center* og SCV-enhed til at indbefatte en tilkommen forskel i form af *mineraler* (ressource). Disse forskelle forbinder sig som allerede beskrevet til hinanden og danner et transformeret identitetsfællesskab. Inddragelsen af endnu en forskel til de to i forvejen sammenhængende forskelle peger på sammensætningens horisontale og ekspansive karakter.

Formelt set kan dette beskrives sådan, at forskel A og forskel B gennem forbindelse med hinanden danner identitet A i ramme X, som herefter forbinder sig med forskel C og følgende skaber ekspansion (Engeström 2001) eller selv-transcendens (Scharmer 2001). Denne ekspansion bliver følgende til identitet B. Denne proces kan opdeles i tre forløb. Disse ser nogenlunde således ud:

- 1) Forskel A forefindes i ramme X.
- 2) Forskel A og Forskel B skaber Identitet A i ramme X. Dette skaber første led i kontekst Z bestående af Identitet A.
- 3) Identitet A (Forskel A og Forskel B) forbinder sig med Forskel C og bliver til Identitet B i ramme X og skaber andet led til kontekst Z (Identitet A og Identitet B).

Denne proces slutter ikke her. Den fortsætter med at udvide sig. I *StarCraft 2* forløber ekspansion således, at SCV-enheden overgår fra at ressource indsamleren nu også fungerer som konstruktionsenhed. SCV-enheden er således ikke længere begrænset til udelukkende at høste ressourcer. Den konstitueres hermed som grundlag for alle andre enheder. Således overgår Forskel C til blive Forskel D. Ekspansionen slutter ikke her. SCV-enheden som konstruktionsenhed bygger herefter et *Refinery*, som høster *Vespene Gas* – den anden af spillets to ressourcer. Herved konstitueres endnu en forskel (Forskel E) – *Refinery* og vespene gassen (Forskel F). Disse forskydninger af forskelle og skabelse af identiteter i et ekspansivt felt ser sådan ud, når de indskrives i det ovenstående forløb.

- 4) Identitet B (Forskel A, B og C) forbinder sig med Forskel D og bliver til Identitet C i ramme X og skaber tredje led til kontekst Z (Identitet A, Identitet B og Identitet C)
- 5) Identitet C (Forskel A, B, C og D) forbinder sig med Forskel E og bliver til Identitet D i ramme X og skaber fjerde led til kontekst Z (Identitet A, B, C)
- 6) Identitet D (Forskel A, B, C, D og E) forbinder sig med forskel F og bliver til identitet E i ramme X og skaber det femte og sidste led til kontekst Z (Identitet A, Identitet B, Identitet C)

Identitet E fuldender i dette tilfælde kontekst Z som udgør spillerens læring af *StarCraft 2* grundlæggende ressource- og konstruktionssystem.

Herved er de initiale sammenhænge i et udkast til en ekspansiv læringsteori ud fra forskel, identitet og selvreferents blevet beskrevet ud fra computerspillet *StarCraft 2*. Teorien antager, at den *ikke* er begrænset til at gælde for computerspil.

I modsætning til Batesons læringsteori forsøger dette tentative læringsteoretiske udkast ikke kun at tage hensyn til elementerne: forskelle, identitet, selvreferents og ekspansion, men også deres indbyrdes horisontale dynamik (temporal såvel som spatial). Udkastet beskriver med andre ord et horisontalt plan, hvor læring opstår sidelæns og ekspansivt gennem forskel, identitet og selvreferents. Sådan forstået, at dette tentative teoretiske udkast til en læringsteori skitserer læringens horisontale dimension, mens Batesons læringsteori beskriver den vertikale dimension.

Dette udkast til en tentativ læringsteori beskriver som sagt *kun* de initiale læringstrin. Det betyder ikke, at den er blind for hverken hierarkiske strukturer eller anden kompleksitet. Vertikale hierarkier indgår også i dette læringsteoretiske udkast. Dette bliver tydeligt, når identiteter selv bliver forskelle, som efterfølgende forbinder sig med andre forskelle dels som enkeltstående forskelle eller identiteter sammensat af forskelle.

Det ekspansive mønster medfører, at identiteter bliver til kontekster, der bliver til forskelle gennem identitet med andre kontekster. Sådan forstået, at kontekster som selvstændige forskelle kan indgå og lignedes med andre kontekster. Herved rummer

dette tentative teoretiske udkast tilstrækkelig rummelighed til også at kunne håndtere stigende vertikal kompleksitet.

Herved formulerer det teoretiske udkast til en læringsteori tre kompleksitetsniveauer. Det *første* er forskelle som identitet. Det *andet* er identitet som selvstændige forskelle, der danner forbindelser med andre identiteter eller forskelle. Og det *tredje* er kontekster som selvstændige forskelle, der danner forbindelser til andre kontekster, identiteter eller forskelle. Herved understreges, at forbindelseslinjerne mellem forskel, identitet og kontekst *ikke* er lineært, men kan forløbe på tværs. Sådan at en forskel inddrages i en allerede eksisterende identitet eller kontekst.

Samlet set betyder dette, at teorien som *helhed* skitserer, at læring ikke er udelukkende horisontal eller vertikal, men derimod en formation af begge konstitueret som et *rummeligt plastisk væv*. Dette plastiske væv er således ikke endimensionelt, men skal forstås som en rumlighed sammensat af forskudte niveauer. Herved ligner teorien Deleuze og Guattaris (2005) beskrivelse af rhizomet mere end en temporal eller spatial mekanisk struktur, hvor forbindelser "lukker" af for hinanden i stedet for at "åbne" sig i ekspansive forgreninger gennem indlemmelse eller reorganisering af forskelle, som fortsat skaber nye og forandrede identiteter og forskudte kontekster eller inddelte læringsdimensioner om man vil.

## Konklusion

### Sammenfatning

Således er denne ph.d.-afhandling nået frem til, hvad der kunne fremstilles som et svar på det spørgsmål, der blev rejst i indledningen. Spørgsmålet lød i al sin enkelhed, hvorfor er det vanskeligt at forene leg, computerspil og læring?

Indledningen antog, med afsæt og indblik i det Bachelard kalder betingelsesgrundlaget for det videnskabelig spørgsmål, at foreningen af leg, computerspil og læring ikke umiddelbart lader sig løse ud fra det integrerende designperspektiv sådan som Keith Devlin ellers mener er muligt i *Mathematics Education for a New Era* (2011).

Den *første* vanskelighed i forbindelse med udfordringerne ved at forene leg, computerspil og læring udgår fra forståelsen af fænomenerne. Hvad kendetegner dem, hvad er de skabt af og hvordan er de sammensat? Adresseringen af disse spørgsmål kræver en forståelsesbevægelse, der rækker bagud og tilbage mod grundlaget for fænomenerne. Dette for at finde frem til, hvad der konstituerer fænomenerne. Sådan en bevægelse kaldte jeg i indledningen for at "spole" tilbage. Tilbagespolingen udgør en nødvendig bevægelse for overhovedet at kunne tilnærme sig det grundlæggende spørgsmål, som denne ph.d.-afhandling har rejst.

Den *anden* vanskelighed i forbindelse med afdækningen af fænomenerne gennem tilbagespolingen er at finde frem til et fællestræk fænomenerne imellem. Dette fællestræk skal ikke kun gennemløbe fænomenerne, det skal også grundfæste og indsætte et analytisk perspektiv, der kan afdække deres egenart eller det, der igennem denne ph.d.-afhandling er blevet fremstillet som fænomenernes rationaler. Sådan et fælles udgangspunkt for alle tre fænomener kræver måske mere end noget andet Bachelards fordring om indsigt i betingelsesgrundlaget for det rejste videnskabelige spørgsmål.

Fællestrækket fænomenerne imellem er stedet. Stedet er ikke alene medkonstituerende for alle tre fænomener, det forbinder dem også med hinanden og etablerer et analytisk perspektiv, der åbner for afdækningen af fænomenerne.

Samtidigt er det ikke tilstrækkeligt blot at angive stedet som forbindelsesled og analytisk udgangspunkt. Stedet selv skal også afdækkes før det overhovedet giver mening at anvende det til at tilnærme sig fænomenerne.

Det vidste sig, at stedteorien allerede havde udhævet en tredelt analytisk stratificering, som indrammer niveauerne for det meningsfulde sted. De tre niveauer er rudimentært skitseret hos Relph og modnet i et afstemt skema hos Agnew.

Det *første* analytiske niveau for det meningsfulde sted er lokaliteten (Locality), det *andet* niveau forbinder socialitet og sted med hinanden (Locale), mens det *tredje* niveau udhæver subjektets emotionelle forbindelseslinjer til stedet (Sense of place). Umiddelbart vidste det sig, at den tredelte stratificering ikke var dækkende, hvorfor det var nødvendigt at tilføje et *fjerde* niveau, der kunne række forbi de tre foregående niveauer i et forsøg på at indramme mulighedsbetingelserne for det meningsfulde sted.

Dette fjerde niveau indsatte sig som en "naturlig" følge til det tredje niveau (Sense of place), som hvilede på et ufuldstændigt fænomenologisk grundlag, hvor fænomenologien blev forstået i en naiv ramme, hvor følelse og oplevelse var bærende udsigtspunkter for et subjekt, der stod *overfor* eller i kontrast til verden. Ikke kun blev fænomenologien i stedteorien fremstillet reduceret, den blev også indskrevet i den filosofiske tradition fænomenologien selv forsøger at tage afstand fra. Den tradition som igennem denne ph.d.-afhandling er blevet beskrevet som det kartesianske subjekt/objekt-orienterede refleksionsparadigme. Derfor var det nødvendigt at afklare det fænomenologiske afsæt, og herved er jeg fremme ved den *tredje* vanskelighed – det analytiske blik.

I forbindelse med afdækningen af fænomenerne var det nødvendigt ikke kun at indsætte et analytisk blik, dette skal også i tilstrækkelig grad afgrænse det analytiske perspektiv.

Inddragelsen af stedet som forbindelsesled mellem de tre fænomener åbnede for at anvende et fænomenologisk blik for undersøgelsen af fænomenerne. Her syntes Heideggers fænomenologi sådan som den kommer til udtryk i *Væren og Tid* at præsentere et frugtbart udgangspunkt for ph.d.-afhandlingens undersøgelse som helhed.

Udover at stedet bidrog som forbindelsesled mellem fænomenerne, så tilførte stedet den nødvendige tematik i afdækningen af deres respektive rationaler. En tematik der passerer fra stedteoriens analyseniveauer til rumlighedens betydning for fænomenernes rationaler. Herved blev det fænomenologiske blik forbundet med ikke kun stedet, men også rumlighedens betydning for forståelsen af leg, computerspil og læring.

Herved er det teoretiske betingelsesgrundlag for denne ph.d.-afhandlings forsøgsvisе besvarelse af spørgsmålet om, hvorfor det er vanskeligt at forene leg, computerspil og læring skitseret. Og således overgår denne afrunding fra afsluttende sammenfatning til konkluderende sammenstilling.

## Leg forklaret

Legefænomenet er inden for denne ph.d.-afhandlings rammer om stedet såvel som rumlighedens betydning for fænomenet afgrænset til legens "lade som-om"-konstruktioner. Disse er fra stedteoriens tematikker blevet udhævet som en spatial dyade. En bestemmelse som synliggøre legefænomenet's genstande, når de bliver perspektiveret gennem stedteorien såvel som Heideggers fænomenologi. Disse genstande træder frem på tre forskellige måder betinget af divergerende fremtrædelsesformer. Den *første* fremtrædelsesform var fraværet (dreng spiller bold uden en bold), den *anden* er nærværet, (dreng kører sin legetøjslastbil) og den *trede* er selvreferentiel (pige siger hun er prinsesse).

Fælles for alle tre fremtrædelsesformer er, at de *tillægger* en aktivitet væren. Og denne forstærkning af væren er rummelig. Sådan forstået, at virkeligheden bliver

mere end den var i forvejen. Dette ved rumligt at tillægge et værensindhold til aktiviteten.

Denne rumlige forstærkning af væren har en særlig måde at vise sig selv på. Den viser sig som et nærvær af fravær. Således at et fraværende værensindhold træder i forgrunden som afgørende bestemmelsesgrundlag for overhovedet at kunne karakterisere en aktivitet som leg.

Fordelene ved bestemmelsen af leg som en spatial dyade betinget af et nærvær af fravær er, at bestemmelsen åbner for at skabe tydelige distinktioner mellem leg og ikke-leg. Dette kan eksemplificeres ud fra eksemplet at klatre i et klatrestativ. Hvad enten aktiviteten at klatre foregår på et ikke- eller digitaliseret klatrestativ, såsom *Edderkoppen* eller dens efterhånden mange variationer, eller ej, så forholder det sig, følgende den skitserede legebestemmelse, at legen *først* indfinder sig, når legeren tillægger aktiviteten et fraværende værensindhold, og at dette indhold konstituerer et nærvær som er legens omdrejningspunkt. Disse nærværende fraværformer kan som allerede beskrevet træde frem på tre måder. På den *første* måde, følgende klatrestativeksemplet udgøres af forestillede reb klatreren "lader som om" han/hun hænger i, når klatreren klatrer i klatrestativet. Disse reb udgør nærværende genstande af fravær. På den *anden* måde bliver klatrestativet omdannet til et bjerg og derigennem få tillagt et nærværende værensindhold. På den *tredje* måde ville klatreren som bjergbestiger selvreferentielt tillægge sig selv væren. Det skal nævnes, at disse former, som eksemplerne skitserer, ofte optræder sammenblandet og ikke opdelt som beskrevet her. Beskrivelse tjener til at synliggøre niveauernes egenart og illustrere deres forskelle.

Fordelen ved dette perspektiv er, at klatreaktiviteten på klatrestativet kan adskilles fra legen forstået som spatial dyade. Sådan at det følgende er muligt at sondre mellem blot at klatre omkring på et klatrestativ og lege, *mens* man klatrer omkring på et klatrestativ.

I praksis er det selvfølgelig vanskeligt præcist at afgøre, om den legende på et eller andet tidspunkt finder sig selv i den spatiale dyade, hvor virkeligheden bliver

værensforstærket gennem indsættelse af legegenstande som nærværende fravær, eller ej. Også om det så kun er for et øjeblik.

## Computerspil forklaret

Computerspillet er indenfor rammerne af denne ph.d.-afhandlings analyser blevet betragtet ud fra stedet og følgelig rumlighedens betydning. Herigennem træder computerspillet frem som et overvejende lukket og selvreferentielt system. Analysen af computerspillet læser selvreferentsen frem fra den gensidige formation mellem spiller og spilsystem. Følgende Gadamer trådte spillet frem som en transcendental enhed sammensat af spiller, spil, og spilaktivitet, hvor spillets væremåde konstituerede det slet og ret *spillende*. Herigennem skabte spillet en afsluttet eller lukket cirkel af henvisninger til sig selv. Spillet optræder med andre ord selvrefererende.

Heroverfor blev Schutz betragtninger over den refleksive indstilling inddraget. De viser læst i forbindelse med computerspil, hvordan den refleksive indstilling bryder Gadamers beskrivelser af en lukket og afsluttet eller selvreferentiel cirkel. Sådan forstået at spillet, hvilket måske i særlig grad gælder computerspillet, modsætter sig den refleksive indstilling, da den ophæver spillets transcendentale *at spille*. Spillet hører med andre op med at være et spil, når den refleksive indstilling indfinder sig i og med at denne transporterer spilleren ud af spillet både temporalt og spatialt. Dette gælder også spillerens engagement. Herved udfordrer den refleksive indstilling det selvreferentielle systems (computerspillet) mulighed som erkendelse- eller læringsmedium for andet end sig selv. Således forstået at erkendelse eller læring i computerspil begrænser sig til læring af indhold, kontekstmarkører og kontekster i spilrummet. Spillere lærer altovervejende, hvordan man spiller spillet. Dette i og med at spillet henviser sig til sig selv. Og at det er denne selvhenvielse, som er medkonstituerende for computerspillet.

Erkendelsesudfordringerne i computerspil kan følgelig destilleres på henholdsvis spillets inder- og yderside. *Indersiden* adresserer spillerens temporale såvel som

spatiale rekursivitet. Her "måler" spilleren spillets tilstande mod de forrige tilstande for at fastlægge den temporale progressivitet og den spatiale navigation i progressiviteten. Denne reflektive proces forbliver indenfor rammerne af spillet. Således karakteriserer spillerens relation til spillets inderside forholdet til spilsystemet. *Ydersiden* behandler computerspillets semantiske dimension. Denne vedrører spillets univers eller fiktion om man vil. Den semantiske dimension kan groft sagt deles i to niveauer. Det *første* er selvrefererende (fiktion - spilsystem) og det *andet* refererende (fiktion - fiktion). Det *selvrefererende* niveau omhandler det partikulære spils univers, og hvordan det konstituerer en selvstændig enhed i forbindelse med spilsystemet som helhed. Dette ved at scener, handlinger og begivenheder finder sammen i et sammenhængende hele gennem at referere til hinanden. Det *referende* niveau derimod peger ved hjælp af intertekstualitet ud over spillets rammer. Herigennem forbinder det partikulære computerspil sig med andre spil med lignende semantisk indhold (fiktion) eller det, der kan karakteriseres som genrefællesskaber. Computerspil kan også henvise strukturelt til hinanden, sådan at eksempelvis *Real Time Strategy* (RTS) spil er systemisk forbundet til hinanden, samt at de ikke er bundet til en og kun en genre. Således kan det referende niveau stratificeres i et semantisk og et strukturelt lag. Hvor det semantiske omhandler fiktionsparalleller, mens det strukturelle adresserer systemiske fællesskaber.

Samlet set træder computerspil frem som overvejende lukkede og selvreferentielle enheder, hvis meningsproduktion er tæt forbundet med aktualiseringen af spillet indenfor spillets grænser. Herved iscenesætter computerspil sig som emblematiske lukkede selvrefererende systemer, hvori læringen er begrænset til det partikulære system. Computerspil viser, hvordan læring finder sted, men det er læring, der i overvejende grad er knyttet til computerspillet forstået som selvstændig selvreferentiel enhed, hvor målsætningen for aktualiseringen af spillet er *at spille*.

## Læring forklaret

Læring er indenfor rammerne af denne ph.d.-afhandling blevet adresseret i et krydsfelt mellem spatialitet og temporalitet. Den spatiale tilgang forsøger at beskrive viden rumligt, mens den temporale dimensionering indskriver tiden som forbindelsesled i spatialiteten. I dette krydsfelt konstituerer rumligheden et forlæg af u-forbundne elementer, som først kan træde frem gennem tidslighedens bevægelse i rummet. Indskrivningen af tidsligheden udvider det læringsteoretiske afsæt fra Bateson. I hans vertikale opstilling af læringens *logiske* og følgende ikke tidslige kategorier er tiden destilleret væk.

Batesons læringsteori konstituerer en kontrast til rum- såvel som tidsligheden som læringsteoretiske akser. Samtidig skaber hans udgangspunkt i kybernetikken forbindelse til computerspil gennem rekursivitet, feed-back og interaktion. Det centrale perspektiv i Batesons læringsteori samler sig om forandring forstået som bevægelse. Herigennem knytter læringsteorien forbindelseslinjer med Aristoteles og langt senere Newton.

Forandringen udgår ikke fra bevægelse alene. Den tager også afsæt i et forskelsbegreb. Her læser Bateson forskel ud fra Korzypskis kortanalogi, hvor det der bliver skildret på kortet er forskelle, som gør en forskel.

Bateson peger selv på, at forskel er et dunkelt begreb, som kalder på udredning og kategorisering. Hvor Bateson betragter forskel som det, der træder frem, så bygger Derrida en filosofi op omkring forskel som spatial og temporal distinktionsmærke, uden at forskel selv hverken udgør en selvstændig ontologi eller epistemologi. Forskel er, følgende Derrida, hverken et begreb eller et værende. Den skitserede forskelstænkning udgår således ikke fra Spencer Brown og Luhmanns systemteori.

Derimod udgør forskelstænkningen den *første* inspiration til denne ph.d.-afhandlings tentative udkast til en læringsteori. Forskelstænkningen forbinder sig, som skitseret i indledningen, med Heideggers metafysiske værensdestruktion. Hvor Heidegger er optaget af identitet, så er Derrida og Bateson interesseret i forskel. Herved danner Heideggers betoning af identitet den *anden* læringsteoretiske

inspiration. Den *trede* læringsteoretiske inspiration passerer fra Engströms betoning af læringens ekspansion til Schamers skitsering af transformation. Begge betoner forandringens omdannelser som udvidelser - ekspansion. Den *fjerde* og sidste læringsteoretiske inspiration udgår fra computerspillets selvreferents.

Sammenstillet udgør de fire inspirationer, som allerede beskrevet, afsættet til en tentativ ekspansiv læringsteori fra forskel, identitet og selvreferents. I denne bliver forskel betragtet som tæt forbundet med og muligvis endda betinget af identitet. Den præsenterede læringsteori fremsætter således det synspunkt, at forskel er afledt af identitet, sådan forstået at forskelle først kan træde frem som kontraststof i samspillet mellem indhold og kontekst, hvis de allerede er blevet identificeret som identiteter eller i en gensidig selvhenvisende sammenhængen.

Bateson beskriver præcist, at forandring eller bevægelse er grundlaget for læring. Forandring og bevægelse indsætter automatisk ekspansion. Hvis der ikke fandt udvidelse sted, så ville der være tale om nullæring. Ingen forandring og ingen bevægelse. Udvidelsen finder sted i rum og forløber over tid.

Selvreferentsen udgør det sidste og beskrivende led i det tentative læringsteoretiske udkast. Og her skal selvreferentsen løselig betragtes som enheder, der gensidigt refererer til hinanden indenfor samme kontekst eller "helhed". Referentsen enhederne imellem udgør gennem forskel og identitet et selvhenvisende fællesskab, som kan beskrives som selvreferents. Dette eksemplificeret af *Command Centeret* og *SCV-enheden* i *StarCraft 2*, der nok er forskellige enheder, men forbundet i gensidig henvisning som etablerer et identitetsfællesskab mellem dem.

Hvad der ellers kunne ligne en selvmodsigende sammenstilling af ekspansion og selvreferents bliver opløst, når de optræder i en rumlig og tidslig rhizomatisk struktur, der udvider sig gennem forskel og identitet.

Læring i computerspil træder herved ud af spillets "lukkede" selvrefererende system og frem som en generisk beskrivelse af, hvordan læring foregår. Ikke kun mellem Batesons logiske hierarkier, men også som et fænomen i rum og tid.

Computerspillet illustrerer, hvordan læring finder sted. Derfor skitserer computerspillet, hvordan læring foregår. Men spillet kan, som Gadamer præcist iagttaget, ikke genstandsgøres. Hvis det bliver genstandsgjort er det ikke længere et spil. Følgelig lader computerspillet på et *teoretisk* niveau sig ikke anvende som genstand for læring af andet end computerspillet selv og som model for, hvordan læring foregår.

### **Legen, computerspillets og læringens divergerende rationaler.**

Legefænomenet forstået ud fra stedet med rumligheden som tematik fremstår som en spatial dyade, mens det nærværende fravær træder frem gennem Heideggers fænomenologi. Denne legeforsståelse danner kontrast til computerspillet forstået som et selvreferentielt system, hvor spiller og spil aktualiserer transcendentale at spille. Og hvor de legende er verdensproducerende, så er spillere verdensmanipulerende. Spillere indgår i en gensidig formativ praksis med et allerede værende, et system.

Overordnet set, så tilpasser de legende verden til legen, mens computerspillere tilpasser sig til et spilsystem. Begge i en dialektik, selvfølgelig. Ikke desto mindre træder de to fænomener frem som betinget af grundlæggende divergerende rationaler.

Heroverfor træder læring, hvad enten man følger Bateson eller det tentative udkast til en ekspansiv læringsteori ud fra forskel, identitet og selvreferentialitet, frem som den "mekanik", der sammenkobler og skaber meningsfulde forbindelser. Læringen er modsat legen indskrevet i en reduktion, der udhæver det specifikke for senere at skabe kompleksitet i stedet for at omskrive, forskyde og indpasse det specifikke i en fordobling. Hvor legefænomenet fordobler ved at tillægge rumligheder, så reducerer læringen ved at adskille, præcisere og udhæve det distinkte gennem forskel såvel som identitet. Læringen er indskrevet i paralleller til computerspillet gennem forskel, identitet og selvhenvielse. Begge ekspanderer selvhenviende gennem forskel og identitet.

Herved er jeg fremme ved det cirkulære problem mellem læring og computerspil, som jeg skitserede i indledningen. Det cirkulære problem lyder nogenlunde sådan her: hvis læring skal integreres i computerspil, så kræver det, at spillerne fortolker computerspillet som computerspil. Hvis spillerne fortolker computerspillet som læring (undervisning), så holder spillet op med at være et spil. Dette sker når spillet ikke henviser til sig selv, men til noget andet. Og så bryder computerspillets sin selvreferentialitet. Og denne er medbestemmende for at et spil bliver til og er et spil. Følgelig holder spillet op med at være et spil. Tilstedeværelsen af det andet i computerspillet får med andre ord spillet til at erodere "indefra" om man vil.

Hvordan kan computerspillet så vise ud over sig selv og stadigvæk være et computerspil? Teoretisk er det, som denne ph.d.-afhandling har vist, vanskeligt. I indledningen pegede jeg på, at Devlin mener, at løsningen er integration af læring i computerspil, men som det viste sig, så er den vej vanskelig, hvis ikke umulig.

Afslutningsvis er det herfor oplagt at pege på en mulig "løsning" velvidende, at der aldrig kan etableres "støjfri" forbindelser mellem computerspil og læring. Computerspillets formative praksis er ikke nødvendigvis bundet til den "traditionelle" interaktionsform mellem skærm/system-spiller, som har været emnet for denne ph.d.-afhandling. I kontrast til det traditionelle computerspils interaktionsform er lokationsspillet (Klopfer 2008, Borries, Walz og Böttger 2007), hvor spilsystemet tilgås med mobile enheder, sådan at spillerens krop passerer gennem realiteten, stedet og rummet parallelt med at spillet afvikles. Dette sådan at spillets formative praksis kommer til at minde om Seamons beskrivelser af kropsballettens forening af tid-rumrutiner i stedballetten som det område, hvor erfaringen bliver skabt.

Lokationsspillet kan i modsætning til det traditionelle computerspil skabe taktile forbindelser mellem spilleren og spillets ellers svage henvisningspotentiale. Herved træder henvisningsmulighederne forstærket frem også selvom spillet vedbliver med at være et spil som et selvreferentielt system.

Lokationsspillet forstærker ved hjælp af de taktile stedballetter "åbninger" i computerspillets svage henvisningsregister. Dette når kroppen passerer gennem

rummet som vandringer i et fordoblet vidensterræn skabt af forbindelseslinjerne mellem spillets digitale væv og stedet.

Stedet i lokationsspillet henviser til samtlige niveauer i stedteorien. Spillets forløb i realiteten forbinder spilleren med stedteoriens første niveau, *Location*. De sociale konfigurationer spillerne imellem som samarbejdende reflekterende grupper og lokaliteten indskriver sig på stedteoriens andet niveau, *Locale*. Videre indskriver spillernes oplevelser sig som emotionelle tilknytninger i krydsfeltet mellem læringsindholdets forbindelser til stedet. Dette niveau henviser til stedteoriens *Sense of place*. Samlet set indskriver lokationsspillet sig i stedteoriens fjerde niveau, *Place*, som mulighedsbetingelse for ikke kun spil men også læring.

Lokationsspillet forstærkning af virkelighed konstituerer sig som en strukturel spatial parallel til legefænomenets fordobling af spatialiteten. Også selvom lokationsspillet forstærkning (fordobling) af virkeligheden ligesom alle andre computerspil distribuerer et allerede skabt system og derfor i højere grad end i legen skaber sin spiller. I legen bliver ikke kun den fordoblede rumlighed, men også det nærværende indhold af fravær skabt af legeren.

Denne kortfattede sammenstilling udhæver lokationsspillet som et krydsfelt, der forbinder stedlighed og digitalitet, ikke kun som en ekspansiv rumlighed, men også som et forjættende læringspotentiale. Her skal man, som allerede anført, huske på, at der ikke foreligger en støjfri en-til-en forbindelse mellem computerspil og læring. Det betyder ikke, at lokationsspillet ligesom den øvrige vifte af mulige konfigurationer mellem digitalitet og realitet skal forkastes. Slet ikke.

I stedet for at forsøge at indskrive læring i operationaliserede spillogikker, så skal forbindelseslinjerne mellem spil og læring "løsnes" sådan at læring, sted og spilelementer bliver forbundet. Og disse flerheder og mangfoldige veje konstituerer de fremtidige perspektiver for studier indenfor læring og computerspil. Og dette vil jeg i fremtiden kaste mig over i et forsøg på at komme et en-til-en forhold mellem læring og digitale artefakter tættere.

Disse spændende studieudkast peger fremad mod endnu uforudsete konfigurationer mellem leg, digitale artefakter og læring, samt uopdyrkede forbindelseslinjer mellem sted, rum, læring og digitalitet. Og på det sted håber jeg i fremtiden at finde mig selv.

## Referencer

- Aarseth, Espen (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. John Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen (2000). Allegories of Space – The Question of Space in Computer Games in Eskelinen, M & Koskimaa, R. (eds.) *Cybertext Yearbook*. Gummerus Printing: Saarijärvi.
- Agnew, J (1987). *Place and Politics*. HarperCollins Publishers Ltd
- Aristoteles (2007). *Physics*. Oxford World's Classics. Oxford University Press.
- Augé, Marc (1995). *Non-Places: introduction to an Anthropology of Supermodernity*. Trans. John Howe. New York. Verso Books.
- Bachelard, Gaston (1976). *Nej'ets Filosofi*. Vintens Forlag, København.
- Bachelard, Gaston (1994). *The Poetics of Space*. Beacon Press, Boston.
- Bachelard, Gaston (2002). *The formation of the scientific mind*. Clinamen Press.
- Bakhtin, Mikhail (1984). *Rabelais and His World*. Indiana University Press.
- Barthes, Roland (2009). *Mytologies*. Vintage Classics.
- Bartle, Richard (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds*. <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Bateson, Gregory (2005). *Mentale Systemers Økologi*. Akademisk Forlag.
- Baudrillard, Jean (1983). *Simulations*. Semiotext[e] Foreign Agents Series.
- Benjamin, Walter (2007). *Passageværket*. Politisk Revy.
- Blattner, William D. (2005). *Heidegger's Temporal Idealism*. Cambridge University Press.
- Blum, Alan (2003). *The Imaginative Structure of the City*. Montreal. McGill-Queen's UP.
- Boccaccio, G (1960). *Dekameron*. Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck.
- Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games – The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- Bolter, Jay David og Grusin, Richard (2000). *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press.

- Böttiger, M., Walz, P. S., von Borries, F. (2007) *Space and Time – Computergames, Architecture and Urbanism: The next Level*. Birkhäuser.
- Caillois, Roger (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press.
- Caroll, Noël (1990). *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. Routledge.
- Casey, Edward S. (1997). How to Get from Space to Place in a Fairly Short Stretch of Time: Phenomenological Prolegomena, in *Senses of Place*, ed. S. Feld & K Basso (School of American Research Press, 1997)
- Casey, Edward S. (1998). *The Fate of Place – A philosophical History*. University of California Press.
- Casey, Edward S. (2009). *Getting Back into Place – Toward a renewed understanding of the place-world*. Indiana University Press.
- Coleridge, Samuel Taylor ([1817] 2012). *Biographia Literaria*. A Public Domain Book. Kindle Edition.
- Cosaro, W.A. (1985) *Friendship and Peer Culture in the Early Years*. Norwood.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity – Flow and the Psychology of Discovery and invention*. New York: Harper Perennial.
- Curry, Micheal R. (2002). Discursive Displacement and the Seminal Ambiguity of Space and Place. In *The Handbook of New Media*. Leah Livrouw, Sonia Livingstone (eds) London. Sage Publications.
- Cresswell, T (2004). *Place – A Short Introduction*. Blackwell Publishing.
- Deleuze, G. og Guattari, F. (2005). *Tusind Plateauer – Kapitalisme og Skizofreni*. Det Kongelige Danske Kunstakademis Billedkunstskoler.
- Deleuze, G og Parnet, C. (2007). *Dialogues II*. Columbia University Press.
- Derrida, J. (1995). *On the Name*. Stanford University Press.
- Derrida, J. (1982). *Margins of Philosophy*. The University of Chicago Press.
- Derrida, J. (2005). *Difference*. Det lille Forlag.
- Descartes, R ([1644] 2008. *Principles of Philosophy*.  
<http://www.earlymoderntexts.com/pdf/descprin.pdf>

- Devlin, Keith (2010). *For Math Homework Tonight, Level up and acquire the Sword of Eternity*. <http://vimeo.com/18854740>
- Devlin, Keith (2011). *Mathematics Education for a New Era – Video Games as a Medium for Learning*. A.K. Peters, Ltd.
- Dreyfus, Hubert L. (1991). *Being-in-the-world. A commentary on Heidegger's Being and Time, Division 1*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts, London, England.
- Eliade, Mircea (1993). *Helligt og profant*. Redaktion Filosofi. Det lille forlag.
- Engeström, Yrjö (1986). The Zone of Proximal Development as the Basic Category of Educational Psychology in *The Quarterly Newsletter of the Laboratory of Comparative Human Cognition*, Volume 8, Number 1 <http://lchc.ucsd.edu/Histarch/ja86v8n1.PDF>.
- Engeström, Yrjö (2001). Expansive Learning at Work: Toward an activity theoretical reconceptualization in *Journal of Education and Work*. Vol 14. No 1.
- Eskelinen, Markku (2001). The Gaming Situation. *GameStudies.org* Volume 1, Issue 1, July 2001. [www.gamestudies.org/0101/eskelinen/](http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/)
- Ferris, Timothy (1993). *Mælkevejens Krønike*. Gyldendal.
- Frasca, Gonzalo (2003). *Ludologist love stories, too: notes from a debate that never took place*. [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf)
- Freud, Sigmund (1923). *Jenseits des Lustprinzips*. Internationaler Psychoanalytischer Verlag.
- Furness, Sarah (1986) *A Reasonable Geography: An Argument for Embodiment*. University of Essex: Ph.D. Dissertation.
- Gadamer, Hans-Georg (2007). *Sandhed og Metode – Grundtræk af en Filosofisk Hermeneutik*. Academica.
- Gee, James Paul (2003). *What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gee, James Paul (2005). Good Video Games and Good Learning, *Phi Kappa Phi Forum*. Vol. 85, No 2.
- Giddens, Anthony (2010). *The Constitution of Society*. Polity Press.

- Gleerup, Jørgen (2011). Viden (skabs) teori i *Videnteori, Professionsuddannelse og Professionsforskning* red. Niels Buur Hansen og Jørgen Gleerup. Syddansk Universitetsforlag.
- Gosvig Olesen, Søren (red.) (1983): Epistemologi. Gaston Bachelard. *Videnskabshistoriens aktualitet*. Rhodos, København.
- Gosvig Olesen, Søren (2006). *I dialog med Dekonstruktionen*. Museum Tusulanums Forlag.
- Grønbech, Vilhelm (1992). *Nordiske Myter og Sagn*. Gyldendal.
- Harman, Graham (2011). *The Quadruple Object*. Zero Books.
- Hawking, Stephen (1994). *Kosmiske Tanker – Om sorte huller og baby universer*. Gyldendal.
- Hegel, G.W.F. (1988). *Phänomenologie des Geistes*. Felix Meiner Verlag, Hamburg.
- Heidegger, Martin (2007). *Væren og Tid*. Klim.
- Heidegger, Martin (1971). Building Dwelling Thinking. In *Poetry, Language, Thought*, Translated by Albert Hofstadter, Harper and Row.
- Heidegger, Martin (1988). *The Basic Problems of Phenomenology*. Translated by Albert Hofstadter, Indiana University Press.
- Heidegger, Martin (1995). Spørgsmålet om teknikken. *Kontrol, Orden eller Kaos? Tidsskriftet Philosophia*, 24, 1-2. Forlag Philosophia
- Helms, N. H. og Juel Larsen, L (2009). Pervasive Learning : A Question of Context in *IT - Information Technology , Vol. 51, Nr. 1*
- Hermansen, Mads (1996). *Læringens Univers*. Forlaget Klim.
- Huizinga, Johan (1963). *Homo Ludens – Om Kulturens Oprindelse i Leg*. Gyldendals Uglebøger.
- Hume, D ([1777] 1997). *Enquiries Concerning Human Understanding and Concerning the Principles of Morals*. Clarendon Press. Oxford.
- Husserl, E (1966). *Analysen zur passiven Synthesis*. Husserliana XI. Den Haag, Martinus Nijhoff.
- Ihde, Don (1982). Phenomenology and deconstructive strategy i *Semiotica* 41-1/4.

- Jammer, Max (1993). *Concepts of Space – The History of Theories of Space in Physics*. Dover Publications, Inc.
- Janz, Bruce B. (2008). Making a Scene and Dwelling in Place: Exhaustion at the edges of modes of Place-Making.  
*Rhizomes.net issue 18*. <http://www.rhizomes.net/issue18/janz/index.html>
- Juel Larsen, Lasse (2012). Objects of Desire – a reading of the reward system in World of Warcraft. *Eludamos* Vol. 6. Nr. 1.  
<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol6no1-3/6-1-3-html>
- Juel Larsen, L (2012). A New Design Approach to Game or Play Based Learning, in *Journal of Interactive Learning Research* (2012) 23(4).
- Juel Larsen, L (2009). *Intelligent playgrounds : Introductory research on play, game and learning elements in conjunction with intelligent playware intended for outdoor use*. Ed-Media.
- Juel Larsen, L og Maigaard, G. (2010). *Pervasive Technology in the classroom*. Global Learn Asia Pacific 2010: Global Conference on Learning and Technology. Association for the Advancement of Computing in Education.
- Juel Larsen, L og Helms, N. H. (2010). *Developing and Understanding Intelligent Contexts for Playing and Learning : Reflections on the research and development project "Octopus" inspired by Bachtins idea of the "chronotopos"*. International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning DIGITEL 2010, Taiwan.
- Juul, Jesper (2005). *half-real – Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.
- Juul, Jesper (2010). *A Casual Revolution – Reinventing Video Games and Their Players*. MIT Press.
- Kampmann, Jan (1997). *Børn som informanter*. Roskilde Universitet.
- Kampmann, Jan og Andersen, Peter Ø. (1996) *Børns legekultur*. Socialpædagogisk bibliotek.

- Kampmann Walther, Bo (2012). *Computerspil og de nye Mediefortællinger*. Samfundslitteratur.
- Kant, Emmanuel (1966). *Kritik af den rene fornuft*. Berlingske Forlag
- Keiding, Tina Bering og Laursen, Erik (2005) *Interaktion og læring – Gregory Batesons bidrag*. Forlaget UP.
- Kemp, Peter (1966). *Det ulykkelige begær*. Gyldendal.
- Kemp, Peter (1981). *Døden og Maskinen*. Bibliotek Rhodos.
- Klopfer, Eric (2008). *Augmented Learning – Research and Design of Mobile Educational Games*. The MIT Press.
- Koster, Raph (2004). *Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph Press.
- Kuhn, Thomas (1962). *The Structure of Scientific Revolutions*. University of Chicago Press.
- Kücklich, Julian (2003). Perspectives of Computer Game Philology in *GameStudies.org* Vol 3, Issue 1. <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>
- Kücklich, Julian (2006). Literary theory and digital games. In *Understanding Digital Games* (ed.) Jason Rutter og Jo Bryce. Sage Publications.
- Käufer, Stephan (2002). Systematicity and Temporality in *Being and Time*. In *Journal of the British Society for Phenomenology*, Vol. 33, No. 2, May 2002.
- Lakoff, George og Johnson, Mark ([1980] 2002). *Hverdagens Metaforer*. Hans Reitzels forlag.
- Lakoff, George og Johnson, Mark (1999). *Philosophy in the Flesh – The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*. Basic Books.
- Langer, Susanne (1953). *Feeling and Form*. Charles Scribner's Sons.
- Lefebvre, Henri (2012). *The Production of Space*. Blackwell Publishers.
- Lefebvre, Henri (2004). *Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life*. Continuum, London, New York.
- Lillemyr, Ole Frederik (2005). *Leg-Oplevelse-Læring i børnehave og skole*. Kæphesten Klim.
- Lucretius, T. Carus (2007). *The Nature of Things*. Penguin Classics.

- Mai, Anne-Marie/Ringgaard (2010). *Sted. Moderne Litteraturteori*. Aarhus Universitetsforlag.
- Majgaard, G (2011). *Læreprocesser og robotsystemer. Design af læreprocesser med robotter som medier og børn som med-designere*. Ph.D.-afhandling, Mærsk McKinney Møller Institut, Syddansk Universitet.
- Malpas, J. E. (1999). *Place and Experience – A Philosophical Topography*. Cambridge University Press.
- Malpas, J.E. (2008). *Heidegger's Topology – Being, Place, World*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts, London, England.
- Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*. The MIT Press.
- Mead, G. H. ([1934] 1997). *Mind, Self, and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist* (Works of George Herbert Mead, Vol. 1) University of Chicago Press.
- McGonigal, Jane (2006). *This might be a Game - Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century*. Se <http://janemcgonigal.com/learn-me/> ph.d.-afhandling.
- McGonigal, Jane (2011). *Reality is Broken – Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Jonathan Cape, London.
- Merleau-Ponty, M (2009). *Kroppens fænomenologi*. Det Lille Forlag.
- Merleau-Ponty, M (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris, PUF.
- Murray, Janet H. (1997). *Hamlet on the Holodeck – The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press.
- Nietzsche, F ([1882] 1974). *The Gay Science*. Vintage Books.
- Nordmann, Alfred (2006). From Metaphysics to Metachemistry. In *Philosophy of Chemistry: Synthesis of a New Discipline*. Boston Series of Philosophy of Science. Springer.
- Nöth, Winfried (2006). Self-reference in the media: The semiotic framework in *Self-Reference in the Media* (ed.) Winfried Nöth og Nina Bishara. Mouton de Gruyter, Berlin, New York.
- Ong, Walter J.(2010). *Orality and Literacy*. Routledge

- Piaget, Jean (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. The Norton Library.
- Platon (1996). *Staten*. Museum Tusculanums Forlag Københavns Universitet.
- Platon (2008). *Timaeus and Critias*. Penguin Classics.
- Polanyi, Michael (1983). *The Tacit dimension*. Gloucester, Mass.
- Polanyi, Michael (1992). *Personal Knowledge – Towards a Post-Critical Philosophy*. The University of Chicago Press.
- Pold, Søren (2005) Interface realism: The interface as aesthetic form. *Postmodern Culture* 15.2.
- Poulet, Georges (1977). *Proustian Space*. John Hopkins University Press.
- Qvortrup, Lars (2005). *Det vidende Samfund – mysteriet om viden, læring og dannelse*. Forlaget UP.
- Rapp, Bernhard (2006). Selv-reflexivity in computer games: Analyses of selected examples in *Self-Reference in the Media* (ed.) Winfried Nöth og Nina Bishara. Mouton de Gruyter, Berlin, New York.
- Rasmussen, Torben Hangaard (2001). *Legetøjets virtuelle verden – essays om legetøj og leg*. Semi-forlaget.
- Relph, Edward (2008). *Place and Placelessness*. London. Pion Limited.
- Ryan, Marie-Laure (2004). Metaleptic machines. *Semiotica* 150 (1/4): 439-469.
- Salen, Katie. Zimmerman, Eric (2004). *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Santaella, Lucia (2007). Computer games: The epitome of self-reference in *Self-Reference in the Media* (ed.) Winfried Nöth og Nina Bishara. Mouton de Gruyter, Berlin, New York.
- Sartre, Jean-Paul (1993). *Being and Nothingness*. Pocket Books.
- Saussure, Ferdinand de (2005). *Course in General Linguistics*. Duckworth, London.
- Seamon, David (1980). *Human Experience of Space and Place*. Croom Helm London.
- Scharmer, Claus Otto (2001). Self-transcending knowledge: sensing and organizing around emerging opportunities. *Journal of Knowledge Management*. Vol 5, nr. 2. pp. 137-150.

- Schiller, Friedrich ([1795], 2004). *On the Aesthetic Education of Man*. Dover Books on Western Philosophy.
- Schutz, Alfred (2005). *Hverdagslivets Sociologi – En tekstsamling*. Hans Reitzels Forlag.
- Schön, Donald A. (2007). *Den Reflekterende Praktiker – Hvordan professionelle tænker, når de arbejder*. Klim.
- Shaffer, David Williamson (2006). *How Computer Games Help Children Learn*. Palgrave Macmillan.
- Sicart, Miguel (2008). Defining Game Mechanics in *Game Studies – the international journal of computer game research*. Vol 8 issue 2. <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Simmel, George (1998). *Hvordan er samfundet muligt?* Gyldendal.
- Singh, Simon (2006). *Big Bang*. Nyt Teknisk forlag.
- Soja, Edward (1996). *Thirdspace – Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. Blackwell Publishing.
- Steinsholt, Kjertil (2002). *Let som en Leg?* Kæp-hesten, Klim.
- Suits, Bernard (2005), *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Broadview Press.
- Sutton-Smith, Brian (2001). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.
- Tuan, Yi-Fu (1991). Language and the Making of Place: A Narrative-Descriptive Approach. *Annals of the Association of American Geographers*, 81(4).
- Tuan, Yi-Fu (2011). *Space and Place – The Perspective of Experience*. University of Minnesota Press.
- Todorov, Tzvetan (1977). *The Poetics of Prose*. Cornell University Press.
- Van Gennep, Arnold (1961). *The Rites of Passage*. University of Chicago Press.
- Vernant, Jean-Pierre (1990). *Myth and Society in Ancient Greece*. (husk forlag)
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society – The Development og Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

- Walther, Bo Kampmann (2006). Selv-reference in computer games: A formalistic approach in *Self-Reference in the Media* (ed.) Winfried Nöth og Nina Bishara. Mouton de Gruyter, Berlin, New York.
- Walton, L. Kendall (1990). *Mimesis as Make-believe*. Harvard University Press.
- Walz, Steffen P. (2010). *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games*. ECT Press.
- Yee, Nick (2001). *The Norrathian Scrolls – A Study of EverQuest*.  
<http://www.nickyee.com/eqt/download.html>
- Zahavi, Dan (2004). *Husserls fænomenologi*. Gyldendal.
- Zahavi, Dan (2007). *Fænomenologi*. Roskilde Universitetsforlag.
- Zimmerman, Eric (2012). Jerked Around by the Magic Circle - Clearing the Air Ten Years Later. *Gamasutra – The Art & Business of Making Games*.  
[http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked\\_around\\_by\\_the\\_magic\\_circle.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle.php)
- Åm, Eli (1989). *På jakt etter barneperspektivet*. Universitetsforlaget.

### Nævnte computerspil

- Defence of the Ancients (Steve Feak/IceFrog 2003)
- Diablo I-II-III (Blizzard 1996, 2002, 2012)
- Eve Online (CCP Games 2003)
- Heroes of Newerth (S2 Games 2010)
- League of Legends (Riot Games 2009)
- Max Payne (Rockstar Games 2001)
- Neverwinter Nights I-II (Bioware 2002, Obsidian 2006)
- Perfect World (Beijing Perfect World 2005)
- StarCraft 2 (Blizzard 2010)
- Tetris (Alexey Pajitnov 1984)
- Torchlight 2 (Runic Games 2012)
- World of Warcraft (Blizzard 2004)