

# LEG, LEVENDE BILLEDER OG KULTUREL KVALITET



STINE LIV JOHANSEN  
Post.doc, ph.d.  
Center for Playware,  
Syddansk Universitet



CARSTEN JESSEN  
Lektor, ph.d., forskningsleder  
Center for Playware,  
Syddansk Universitet

**Det er ikke til at overse, at levende billeder spiller en stor rolle i børns leg. Lydlige udtryk, kropslige bevægelser, sange og småbidder af fortællinger finder vej ind i legene og det sociale samvær børn imellem. Film og tv er i dag én af de vigtigste inspirationskilder for legen, og alene af den grund er det naturligvis vigtigt, at børn møder gode film og godt tv.**

#### HVAD ER GOD KULTUREL KVALITET?

Kriterier for, hvad der er god kulturel kvalitet, er sjældent enkle eller nemme at opstille, og vi har ikke tænkt at gøre det nemmere i det følgende, hvor vi vil argumentere for at anvende forskellige sæt af kvalitetskriterier, når man vurderer

levende billeders betydning for børn. Det skyldes, at de kriterier, der kan anvendes i en klassisk pædagogisk og dannelseskulturel kontekst, hvor blikket er rettet mod børns udvikling og læring, kommer til kort, når man skal forklare, hvorfor børn ofte foretrækker film og tv, der forekommer at være af uhyre ringe kvalitet, hvilket nemt giver anledning til frustrationer hos voksne.

Dansk børnekulturpolitik satser målbevidst på, at børn skal møde kultur af høj kvalitet, fordi det vil højne deres kvalitetsans. Det er en underforstået antagelse, at børnene så før eller senere vil fravælge dårlige produkter. Kulturpolitikken bygger grundlæggende på en kamp mod underlødige (kommercielle) medier, der lokker og forfører med farverige fortællinger og forenklede handlinger. Denne kamp, der blev indledt for mere end hundrede år siden, da de første indianer- og detektivromaner for børn og unge kom på markedet, har kun haft en begrænset succes, og den bliver stadig vanskeligere med strømmen af nye, lettilgængelige billedmedier. Bedømmer man kampen for kulturel kvalitet i børnehøjde på den baggrund, kan det næsten kun give anledning til stærk frustration, og bedømt ud fra, hvad der finder vej til børns leg i hverdagen, må kampen nok erklæres for tabt. Her er det *Barbie* som svaneprinsesse eller de seneste seje *Ninja*

Fra: Filmpilot – førskolebørns møde med filmen. Filminstituttet 2009

***”Medier og legetøj er tiltrækkende for børn, netop fordi de er gode redskaber, der medvirker til at skabe socialt samvær og leg.”***



Foto: Børnehaven 'Illusia', Helsinki

*Turtles* spark, der sætter dagsordenen og udfordrer det klassiske kulturbegreb.

#### **ET ALTERNATIVT KVALITETSKRITERIUM**

Problemet i den ovennævnte kulturpolitiske synsvinkel er, at den skaber en unuanceret modsætning mellem god og dårlig kultur, hvor det ville være mere konstruktivt og korrekt at se forskelle. Film og andre levende billeder kan være gode pæda-

gogiske redskaber, men det er vores synsvinkel, at der også findes mange produkter, hvis formål er et andet end udvikling og læring. Hovedparten af de såkaldt underlødige medieprodukter har som mere eller mindre bevidst formål at skabe leg i de konkrete situationer, hvor de bruges. Det er derfor kun meningsfuldt at spørge til deres kvaliteter i relation til legen, og under den synsvinkel fungerer de ofte fremragende. Det vidner deres popularitet blandt børn ganske klart



Foto: Børnehaven 'Illusia', Helsinki

om. Medier og legetøj er tiltrækkende for børn, netop fordi de er gode redskaber, der medvirker til at skabe socialt samvær og leg. Det kan iagttages i deres rollelege i børnehaven, hvor mediefigurer ofte er afsæt for lege, eksempelvis når figurerne leverer en kampdynamik, der kan anvendes af drengene i deres kampe. Her trækkes på et lager af referencer fra populærkulturen fra *Star Wars* til *Kung Fu Panda*.

Vores argumenter for at anvende leg som et alternativt kvalitetskriterium får først egentlig mening, hvis legen ikke uden videre forstås som et middel til børns læring og udvikling, men i stedet som et grundlæggende menneskeligt gode, der bærer formålet i sig selv, hvor – kort sagt – ønsket om oplevelsen af at være 'i leg' i nuet er en central drivkraft for menneskelige aktiviteter uanset alder. Denne forståelse af leg, der adskiller sig fra den pædagogiske og udviklingspsykologiske opfattelse, har en lang tradition bag sig i den filosofiske videnskab, ligesom den spiller en central rolle i de æstetiske og kunstneriske videnskaber. Denne legeforståelse gør det muligt at se børns brug af indhold

## **”Børn bruger medierne og er ikke ofre i samspillet.”**

fra de kommercielle film- og tv-produkter som råstof for og redskab i deres mange daglige projekter med at skabe leg med hinanden. Og det betyder, at den læring, der finder sted, har til formål at skabe legen – ikke omvendt – fordi det for barnet i leg er væsentligt at kunne mestre de rigtige spark eller de rigtige dansetrin.

### **SAMSPILLET MELLEM BØRN, MEDIER OG LEG**

Vi argumenterer således for, at man både skal se film og andre levende billeder som et pædagogisk middel i relation til læreplaner, og som et redskab blandt andre, som børnene anvender som hjælpemiddel til at skabe leg i konkrete situationer. Børn bruger medierne og er ikke ofre i samspillet. Samspillet mellem børn og medier starter imidlertid ofte meget tidligt hjemme foran tv'et og videoen med yndlingsfilmene.

For de yngste børn er mediebrug kropsligt funderet, og det kommer til udtryk på forskellige niveauer. Barnet lader her medieuniverserne indgå i sin leg, bevæger sig hele tiden til og fra og er meget sjældent tavs, stillesiddende eller fokuseret ret længe på tv'et. Medierne kommer derved til både at fungere som underlægning for legen og til at blive inddraget aktivt i denne, når det passer til som inspiration. Barnets egen krop fungerer som en slags reflektorisk klangbund for receptionen af medieindholdet. Rytmer afprøves på barnets egen krop, ligesom barnet reagerer på de stil- og genre-mæssige kendetegn, som det genkender.

For et barn på halvandet år er der en stærk tendens til, at bevægelser og musikalske udtryk, der lægger op til bevægelse, er særligt tiltrækkende og aktiverende, og denne ten-

**"I dag er det Barbie som svaneprinsesse eller de seneste seje Ninja Turtles spark, der sætter dagsordenen og udfordrer det klassiske kulturbegreb."**

dens holder sig også i børnehvealderen, hvorfor der nødvendigvis må være plads for krop og bevægelse, når børn præsenteres for film i den alder. At se film sammen med andre – forældre, søskende eller kammerater – lægger også op til en legende, kropslig oplevelse, mens filmen kører og efterfølgende. De senere års store succes for MGP er et udtryk for dette. Her er tale om et populærkulturelt program, der har skabt afsæt for mange timers leg, ikke mindst via de tilhørende cd'er med musikken.

#### **MEDIER I MANGE FORMATER**

Børns mediebrug er ofte koncentreret omkring bestemte indholdselementer og langt fra altid om en fortløbende fortælling. De bruger medierne til at understøtte deres interesser for bestemte ting, for eksempel dyr eller køretøjer, og det er karakteristisk, at det medieindhold, børnene er glædest for, er forankret i et multimodalt kredsløb, hvor film, andre medier og fysisk legetøj spiller sammen. Børnene har både *Byggemand Bob* eller *Cirkeline* 'på film' og 'på bog', ligesom de har figurerne som LEGO eller tøjdyr, på t-shirts og strømper og på sengetøjet hjemme på værelset.

Børns mediebrug må imidlertid ikke ses som en relation mellem et enkelt barn og et medieindhold. Mediebruget finder sted i et i forvejen etableret praksisfællesskab, enten i familien hjemme i stuen, med fredagens aftenhygge som et fremstående eksempel, eller i det legefællesskab, som børnene selvstændigt skaber og er en del af i daginstitutionen.

Gennem praksisfællesskabet lærer børn, hvad der er skidt og kanel, og fællesskabets normer sætter dermed rammerne for, hvad der har betydning i den konkrete kontekst. Også her vil der ofte være tale om ganske anderledes kriterier for, hvad kulturel kvalitet er for en størrelse. Kriterier der er baseret på filmens muligheder for at skabe god leg ●

#### **Af Stine Liv Johansen**

Post.doc, ph.d.  
Center for Playware, Syddansk Universitet

#### **Carsten Jessen**

Lektor, ph.d.  
Center for Playware, Syddansk Universitet

---

**STINE LIV JOHANSEN** Post.doc, ph.d. Center for Playware, SDU  
Forfatter til ph.d.-afhandlingen 'Seere i bleer – små børns møde med medier'

**CARSTEN JESSEN** Lektor, ph.d. Forskningsleder, Center for Playware, SDU. Mangeårig forskning i computerspil, medier, børn, leg og børnekultur

**LITTERATUR** Jessen, C. (2004): "Legen som kvalitetskriterium." *Børnekulturens Netværk – statusrapport 2004*. Børnekulturens netværk. Jessen, C. (2006): "Virtuelt Materiale. Mødet mellem småbørn og interaktive medier". In *Slip fortællingen løs. Kunst- og kulturformidling til de 3-6-årige*. Børnekulturens netværk. Jessen, C. (2006): "Det bedste er, at man selv kan gøre noget". In *Når børn møder kultur. En antologi om formidling i børnehøjde*. Børnekulturens netværk. Jessen, C. & C.B. Nielsen (2005): *Børnekultur, leg, læring og interaktive medier*. Uddrag fra "The changing face of children's play culture", [www.carsten-jessen.dk](http://www.carsten-jessen.dk). Johansen, S.L. (2007): *Toddlers Watching TV. A study on the role of electronic media in the everyday-lives of one to three year old children*, [www.medienpaed.com/13/johansen0710.pdf](http://www.medienpaed.com/13/johansen0710.pdf). Johansen, S.L. (2008): *Seere i bleer – små børns møde med medier*. Ph.d. afhandling. Institut for Informations- og Medievidenskab, Aarhus Universitet. Upubl.