



Barndom, børnekultur og kulturel kvalitet: Leg som kvalitetskriterium

Carsten Jessen, lektor, Danmarks Pædagogiske Universitet

Forandring er et markant træk ved vores nuværende samfundsform, og selv det, der forbliver helt uforandret, ændrer sin rolle og betydning i kraft af sine relationer til omgivelserne, noget vi primært opdager, når noget opleves som forældet og ude af takt med omverdenen. Inden for kulturområdet er det en gammel sandhed, at hver ny generation må genfortolke kulturarven for overhovedet at kunne anvende den, hvilket sjældent går stille af, for det er en kendsgerning, at vi ofte har svært ved at erkende forandringer og endnu vanskeligere ved at acceptere dem. De fleste af os holder af konstanter, især når det handler om vores kulturelle værdier og vores smag for kulturel kvalitet.

Det skarpe øje for kvalitet

Inden for børnekulturen er det som på de øvrige kulturområder væsentligt, at aktører-

ne har et skarpt øje for, hvad der har kvalitet. For få årtier siden var denne opgave om ikke nem, så dog klart defineret via en udbredt enighed om, at der fandtes et klart skel mellem på den ene side kvalitetskultur og på den anden side alt det andet. Der var også bred enighed om, at det sidstnævnte helst skulle bekæmpes, hvad enten dette andet nu havde form af indianer- og detektivromaner som i 1800-tallets slutning, tegneserier som i 1950'erne, eller elektroniske og digitale medier, som i sidste halvdel af 1900-tallet.

Det er næppe forkert at påstå, at børnekulturen har en god del af sin identitet bundet i denne skelnen; med god grund i øvrigt, for det er naturligvis en nødvendighed, at samfundet præsenterer de nye generationer for de værdier og kvaliteter, vi sætter højt. Vi kan diskutere såvel indhold og form i den forbin-



delse, som når vi eksempelvis debatterer, om børn skal præsenteres for en litterær kanon, men grundlæggende er der konsensus om de parametre, vi vurderer kulturel kvalitet for børn ud fra. Vi har hovedsagelig blikket rettet mod, hvad børnekultur betyder for børns udvikling og forståelse af tilværelsen, herunder hvordan kultur og kunst kan gøre børn klogere på sig selv og andre. I såvel forskning som undervisning og kulturaktiviteter betragter vi kvalitet i tæt relation til børns udvikling og læring, og på dette felt har vi her i landet opbygget en stærk tradition og en række velfungerende institutioner. Hvis verden stod bare nogenlunde stille, ville vi kunne koncentrere os om at forbedre vores viden om den type børnekultur, vi hidtil har haft fokus på, og udvikle endnu bedre kulturprodukter samt bedre børnekulturelle aktiviteter, hvor børn kan lære at håndtere den flydende, foranderlige realitet, de i dag vokser op i.

Børnekulturens grænser flytter sig

Det er i sig selv en kompliceret opgave at transformere og tilpasse børnekulturområdet til barndommens aktuelle livsvilkår. De samfundsmæssige forandringer har imidlertid også flyttet på grænserne for, hvad børnekulturområdet bør beskæftige sig med, og vi trænger til en udvidelse af vores forståelse af, hvad børnekultur er, og det vil uvilkårligt også udfordre vores traditionelle begreber om børnekulturel kvalitet.

De mange sociale og kulturelle forandringer, som verden gennemgår, har signifikant indvirkning på barndommen, og det påvirker i stigende grad børns kulturforbrug. Det har bl.a. betydning for det faktum, at medier og legetøj fylder stadig mere i børns liv.

Nogle af de væsentligste forskelle mellem børns liv tidligere og deres liv i dag finder vi i deres legekultur, hvor den vigtigste forandring består i, at børneflokken med børn i forskellige aldre, som vi traditionelt kender fra for eksempel landsbyen eller fra gaden i byerne, ikke længere kan spille samme rolle

som tidligere. Mange steder i den industrialiserede og urbaniserede verden findes disse flokke næsten ikke længere uden for institutioner og andre voksenorganiserede sammenhænge. I sidstnævnte tilfælde vil der endda netop ofte være tale om aldersopdelte grupper af børn. Børn er stadig mere sammen med jævnaldrende og voksne, og stadig mindre sammen med børn i andre aldersgrupper. Det er i virkeligheden et radikalt kulturhistorisk brud, som vi endnu ikke kender de fulde konsekvenser af. Så langt vi kan se tilbage i menneskehedens historie, har ældre børn haft en central rolle for yngre børn, og børneflokken har altid været af stor betydning for børns mulighed for at indleve sig i den kultur, de vokser op i.

Årsagerne til denne udvikling er mange. Blandt de primære er eksempelvis, at den enkelte familie får færre børn, og at børn tilbringer meget mere tid sammen med voksne end nogensinde før i historien. Dertil kommer det forhold, at vi opdeler børnene efter alder af praktiske årsager eller begrundet i en indgroet forestilling om, hvordan undervisning skal indrettes. Da undervisning eller lignende organiserede aktiviteter samtidig udfylder mere og mere af børns tid, har det naturligvis stor indflydelse på børns legekultur.

Legetøjets rolle i dag

I et børnekulturelt perspektiv er det afgørende i udviklingen, at børns leg er afhængig af den kulturelle arv fra den ene generation af børn til den næste, hvorfor det først og fremmest er børns legekultur, der rammes af forandringerne, for når de ældre børn ikke længere er til stede i de yngre børns omgivelser, så forsvinder "læremestrene", og sammen med dem forsvinder også meget af inspirationen til leg og vigtig viden om, hvordan man organiserer legene. Kulturarven, der er vandret fra ældre til yngre børn gennem utallige generationer, bliver dermed svagere. Det er grunden til, at vi ikke længere så ofte ser børn lege de samme lege og på samme måde, som vi selv legede, da vi var børn.

Det betyder ikke, at børn er holdt op med at lege, eller at legekultur slet ikke længere arves. Børn må imidlertid af nødvendighed søge inspiration til leg andre steder, og det er her, medier og legetøj kommer ind i billedet. Disse produkter bliver vigtige for børn, fordi de inspirerer til leg. Man kan sige, at de til en vis grad fungerer som "erstatning" for den kulturarv, der tidligere kom fra andre, ældre børn. Derfor kan børn i dag ikke undvære legetøj og medier, når de skal lege – heller ikke når de skal lege med hinanden. Det mest populære legetøj og de mest populære medier henter tiltrækningskraft for børn fra det forhold, at de er gode redskaber for leg, forstået på den måde, at de medvirker til at skabe socialt samvær og leg børn imellem. Medierne og legetøjet fortrænger ikke den traditionelle leg og legekultur, fordi de er bedre eller mere forførende. Produkterne rykker ind og udfylder mere eller mindre tomme pladser, der er opstået som følge af forandringerne i barndommen.

Man behøver næppe argumentere for, at leg er en vigtig del af vores kultur, særdeles vigtig i børns liv, og at det derfor ikke er ligegyldigt, om børn leger, og hvad de leger. Børns leg er blevet afhængig af forbrug af produkter, og børn har derfor lige såvel brug for gode legeredskaber, som de har brug for god litteratur, teater, musik eller billedkunst. Traditionelt tilhører sådanne legeredskaber ikke det, vi forstår ved børnekultur, nærmest tværtimod.

Tag blot de digitale medier som eksempel. Dem beskæftiger vi os hovedsageligt med som problemer i forbindelse med påvirkning eller overforbrug. At nogle af dem er gode legeredskaber, der kan inspirere til aktivitet, samvær og leg, drukner ofte i den megen opmærksomhed på de problematiske eksempler. Når samfundet bruger ressourcer på vurdering og rådgivning i forbindelse med disse medier, er det primært netop på advarsler imod dem, mens der i dag ikke ofres

mange ressourcer, om nogen overhovedet, på hverken forskning eller en konstruktiv kritik af deres kvaliteter, som ville kunne medvirke til at fremme udviklingen af gode produkter, herunder hjælpe producenterne til at fremstille bedre redskaber. Når det gælder legetøj er såvel forskning som rådgivning helt fraværende. Det skyldes uden tvivl, at den generelle holdning til legeredskaber som medier og legetøj stadig er dybt forbundet med en forestilling om, at der er et alternativ i form af en art "naturlig" leg, som den eksisterede tidligere, selv om vi i realiteten skal langt tilbage i historien for at finde en legekultur uden legetøj.

Giv børn det rigtige legetøj

At børn er afhængige af legeredskaber i ovennævnte betydning, betyder naturligvis ikke, at god leg er afhængig af mest muligt legetøj. Det er på sin plads at være kritisk over for de meget store mængder af legetøj, børn i dag får i hænderne, men alternativet er ikke ganske enkelt at fjerne legetøjet, men derimod at børn får det rigtige legetøj. Her adskiller sagen sig principielt ikke fra de øvrige børnekulturelle områder som tv, bøger, film og teater, bortset fra at vi ikke har traditioner og institutioner på området. Det overlades i vid udstrækning til børnene selv at foretage en udvælgelse, og set i det lys er det ikke så sært, at børneværelser bugner med legetøj, hvoraf en stor del har været vejet og fundet for let.

Legeredskaber er en ny opgave og en udfordring for hele børnekulturområdet fra forskningen til praksis, men også en udfordring til vores normale forståelse af, hvad der er kvalitetskultur for børn. Legeredskabers kvalitet skal vurderes på grundlag af, om de fungerer på deres egne betingelser, dvs. om de skaber eller bidrager til at skabe leg. Det er en ganske anden definition på børnekulturel kvalitet, end den vi normalt anvender til at skelne mellem god og dårlig børnekultur alene af den grund, at en del af de produkter, der er gode til at inspirere børn til leg og socialt samvær, falder helt igennem, hvis de vurderes ud fra de almindeligt anvendte kvalitetskriterier, for det er ofte mere end vanskeligt at få øje på, hvor produkterne bidrager til børns udvikling eller læring, og i et sådant perspektiv er legeredskaberne absolut ubrugelige og ligegyldige. Der er her behov for nogle andre vurderingskriterier, som tager afsæt i en forståelse af fænomenet leg.

Den legende tilstand som målet

Leg har mange teoretiske definitioner, så som at det er *børns arbejde* eller et *middel til læring*. I stigende grad anerkendes legen imidlertid som et mål i sig selv eller som en særlig og selvstændig *livssfære*, sådan som leg beskrives hos bl.a. Johan Huizinga, Roger Caillois og Hans-Georg Gadamer.

Leg er her defineret som en kvalitet i sig selv, hævet ud af det almindelige, daglige liv, og ikke noget, der er forbeholdt børn.

Leg er i denne definition et besværligt begreb og lidt at et kors for vores grundlæggende rationelle tankegang, hvor ethvert fænomen har en årsag og ikke mindst et formål, selv om den ofte kan være skjult. Vi har faktisk umådelig svært ved at forestille os, at der eksisterer noget, som ikke er til for noget (andet). Det er fx en udbredt tankegang, at alt hvad mennesker foretager sig, er rettet mod at opnå noget, og at

dette er bygget ind i vores natur, eller rettere i vores gener, hvis videreførelse er livets inderste formål. Det kan være, det er sådan, men hvis vi en kort stund følger ovennævnte teoretikere og leger, at der findes fænomener uden sådanne formål, og at legen er et sådan fænomen, er der en hel del menneskelige aktiviteter, der bliver nemmere at forstå. Det kan forklare, hvorfor nogen bruger oceaner af tid, kræfter og penge på inferiøre aktiviteter, som fx at bestige bjerge, der, som Mihaly Csikszentmihalyi i sin teori om *flow* gør opmærksom på, ikke har et fornuftigt formål, ud over den særlige tilstand, bjergbestigeren kommer i, mens aktiviteten foregår. Leg kan også bedst defineres som et flow, en særlig tilstand, en legende stemning, der er så efterstræbelsesværdig for os at komme i, at vi gerne bruger tid og kræfter på at opnå den. Og her er vi – voksne som børn – afhængige af kunnen og ofte også af redskaber.

Når man begynder at se sig om i det børnekulturelle landskab ud fra dette perspektiv, får man uvilkårligt øje på en lang række kulturprodukter, som ved brug skaber legende stemninger, og børns kulturforbrug, deres valg og fravalg, bliver mere forståelige. Samtidig bliver det indlysende, at vi her har at gøre med kulturprodukter, hvis kvaliteter ikke kan bestemmes normativt, for leg fungerer kun, hvis deltagerne reelt kommer i en legende stemning. Der er med andre ord ikke brug for eller plads til smagsdommere i forbindelse med legeredskaber, men derimod behov for viden om, hvad der er gode legeredskaber, og hvordan disse skabes.

