

Guderne leger

Leg som grundtanke i antikken samt begrebets diffuse reception i moderne kultur

af Inga R. Gammel

Antikken er modernitetens baggrund og måske i virkeligheden mere end det? Den engelske filosof Bernard Williams har udtrykt det således: Vi bygger i stor udstrækning på grækernes tænkning, men er samtidig ret ubeviste om i hvilken grad, vi gør brug af antikkens grundbegreber. Tilmed mener Williams, at grækerne havde bedre styr på deres grundbegreber, end det er tilfældet for moderniteten.¹ Med andre ord: Vi mangler klarhed over, på hvilke måder vi deler værdier med vore forfædre, og hvori vi adskiller os fra dem.

Med udgangspunkt i denne problemstilling ønsker jeg at fokusere på, hvorledes leg etableres som grundtanke i den arkaiske og klassiske periode. Derefter går jeg direkte til en kort præsentation af forskellige, men vigtige positioner i moderne kultur.

I Antikken

I.1 Homers eper

Som fænomen er leg beskrevet i nogle af de tidligste græske kilder som for eksempel de homeriske eper. Homers guder er berømte – og berygtede – for deres hang til at lege. Ifølge Homer lever guderne deres ubekymrede liv i leg og fest, med sang, dans, musik, underholdning og latter. Ved de overdådige banketter serveres ambrosia og nektar, dvs. gudernes form for mad og vin. Ja, guderne elsker at feste, mens Apollon spiller til Musernes sang. Sådan præsenteres guderne i *Iliadens* første Sang.

¹ Se Williams (1993) 1–20. Samme problemstilling, som Williams gør sig til talsmand for, er tilsvarende diskuteret i forhold til humanismebegrebet, se Zimmermann (2022) 6–13.

Guderne er især glade for at deltage i bryllupper. Da gudinden Thetis bliver gift med Peleus, som er et dødeligt menneske, er samtlige guder til stede. Formælingen mellem en gudinde og en dødelig er et stort symbol på båndene mellem guder og mennesker. Thetis og Peleus bliver da også forældre til helten Achilleus. Imidlertid bliver brylluppet mellem Thetis og Peleus den sidste store fest, som guderne deltager i – et tema, som vi ikke skal opholde os ved i denne sammenhæng.

I *Iliaden* finder vi også den charmerede beretning om Vindenes Party. Da Achilleus ikke kan få ligbålet for Patroklos til at brænde, beder han om hjælp fra de kraftige vinde, dvs. Zephyr og Boreas. Gudinden Iris er gudernes sendebud, og som sådan er hun den, der formidler kontakten mellem guder og mennesker. Hun hører Achilleus og drager straks afsted til Zephyrs bolig for at overbringe heltens bøn. Da hun ankommer, er alle vindene forsamlet og i gang med et stort, muntert og larmende party (*Il.* 23.192 ff.).

Homer har livserfaring, og han beretter om den i sin digtning. I *Odysseens* 10. Sang fortæller Homer, hvordan Odysseus og hans mænd under den lange hjemfart strander på Kirkes ø. Hun konstaterer, at de er så udmattede af endeløse prøvelser, at de helt har mistet modet til at leve. Med andre ord: De har mistet livsgnist. Men gudinden Kirke besidder healende evner, når hun selv vil! Og hun ved, at recepten for at få mændene tilbage til livet netop er fest. Hendes recept lyder på, at de skal behandles med fest og glæde i præcis et år (*Od.* 10.460 ff.).

I Homers univers sætter guderne således en strålende standard for det at lege. Leg er først og fremmest en højnelse af selve livsintensiteten. Leg er glæde. Leg er forening og samling. Leg er healing. Leg er selvfremsstilling. Kort sagt: Leg har mange former og er en del af virkeligheden. Guderne viser vejen! Og da menneskene bør efterligne det guddommelige liv, skal mennesket også lege. Mange af Homers kapitler begynder med, at hovedpersonerne ankommer til et nyt sted i et bestemt ærinde for så pludseligt at befinde sig som deltagere i en større fest. Eller hvis ingen fester er i gang – ja, så arrangeres der en fest til ære for de nye gæster. Et eksempel er Odysseus' ankomst til fajakernes ø (*Od.* 7.167 ff.). Fajakerne står guderne nær, og de forstår at feste. Et andet eksempel er Telemachos' ankomst til Menelaos' hus, hvor etikette og boligindretning minder om gudernes liv på Olympen (*Od.* 4.26 ff.).

I.2 Den gyldne vægt

Men både på det guddommelige og det menneskelige plan er leg forbundet med en dybereliggende dimension. Denne problematik vises i glimt hos Homer. I *Iliaden* beskylder Achilleus guderne for, at de gør med menneskene, som det passer dem.

Menneskene må passe på. Moderation og balance er nøgleord. Men faktisk er det således, at heller ikke engang guderne kan gøre, som de selv ønsker. De homeriske guder og deres overhoved Zeus besidder ingen almagt. Selvom Zeus er medspiller i det kosmiske drama og har en fremtrædende rolle, må han undertiden uddelegere den endelige dom til sin gyldne vægt. Dermed bliver Zeus' gyldne vægt til et symbol på Skæbne og Nødvendighed (*Il.* 8.69–70, 19.223 og 22.209 ff.). Over Zeus står altså en magt, som er højere end ham. Zeus kan ikke bare handle på sine følelser. Han må derimod forvalte en lov, som han ikke selv har indflydelse på. Fejler Zeus i udførelsen af denne opgave, kommer verden ud af balance. Zeus bliver således garant for, at Skæbnen sker fyldest.

Homer er ikke filosof, men poet. Alligevel får Homer vist, at både guders og menneskers leg er indfældet i en dybere virkelighed, hvor Skæbne og Nødvendighed også er realiteter. Leg er indfældet i en ramme af frihed og nødvendighed. Leg og alvor hører sammen. Vi ser her et aspekt, som overordnet set forsvinder i den moderne reception af leg. Det vender jeg tilbage til.

I.3 Platon: Legens mange former

Leg er et af de mange temaer, som Platon arver fra Homer. Men Platon er ikke blot arvtager, men han sætter nye og varige spor på denne tradition. I Platons filosofi møder vi leg som en *modus* på alle planer.

På det kosmiske plan møder vi i *Timaios* den guddommelige dæmon. Demiurgen i *Timaios* repræsenterer den øverste instans i Platons hierarki af guder og står således over de Olympiske guder. I lighed med Homers guder er også Platons guder indfældet i en ordensstruktur, som er hinsides deres egne magtbeføjelser. Altså, Demiurgen er underlagt Nødvendigheden.² Ikke alt lader sig gøre. Men dæmonen er god og udfører sit arbejde godt. I første omgang bruges som nødvendige virkemidler en streng orden, dvs. tal, symmetri og proportion. Som det afsløres senere i kosmologien, viser det sig, at Sjælen – altså Verdenssjælen – i virkeligheden er skabt før selve Universet. Det er nemlig en kongstanke hos Platon, at sjæl er en forudsætning for, at form kan have bestand. Hvis sjæl er fraværende, falder formerne sammen.

Den interessante pointe i denne kosmiske sammenhæng er, at Demiurgen undervejs i arbejdet tillader sig at lege. I et kort øjeblik! Med en legende gestus

² Se Gammel (2015 A) 342–54.

spredde han nemlig stjernerne på Himlen i tilfældig orden. Og derved kommer Himlen til at ligne et stjernehæppe (*Timaios* 40a–d).

På samfundsniveau bruges leg som et uundværligt redskab til at fremme opdragelsen af menneskene. Ifølge Platon står mennesket ikke udenfor eller ved siden af den kosmiske orden, men er indfældet og integreret i den. I *Faidon* (61b) samt i *Lovene* (1.644d og 7.803c) refereres til, at menneskenes er gudernes ejendom. Af samme grund må mennesket ikke begå selvmord, idet selvmord vil forhindre Skæbnen i at fuldbyrde sig selv (*Faidon* 61c og *Lovene* 9.873c). Og da menneskene er gudernes dukker, skal menneskene synge og danse for at ære guderne. Endelig i *Kratylos* siger Sokrates, at selv guderne sætter pris på en vittighed (406b–c). Det er altså ikke blot Demiurgen, der leger for en kort stund. Også de lavere guder, dvs. de Olympiske guder, leger. Og menneskene bør lege.

Men i Platons filosofi er leg på det menneskelige niveau knyttet sammen med opdragelse. Platon forbinder leg (*paidia/παιδιά*) med opdragelse, med læring. *Paidia* kommer til at indgå i *paideia*. Men at lege bliver fortsat opfattet som glæde, kreativitet, fest og højnelse af selve livsintensiteten. Især på to områder får leg en fremtrædende plads. Leg bliver som nævnt til et afgørende redskab i opdragelsen. Og leg bliver tillige en vigtig dimension i forsøget på at forbinde sig med det guddommelige og dermed med selve virkeligheden.³ Med Platons terminologi kommer *mythos* (leg) til at indgå i et samspil med *logos*. *Mythos* træder i funktion, når *logos* ikke slår til (*Timaios* 28c og 48d). Vi ser dette argument i brug i alle Platons slutmyter. Det er vigtigt at understrege, at Platon aldrig afskriver *mythos*. Det er en moderne forestilling, at man skulle kunne træde ud af myten. Platon derimod fastholder hele vejen igennem betydningen af både *mythos* og *logos*. Sammenfattende kan man sige, at Platon uddyber og nuancerer legens ontologiske værdighed.

Endelig forbinder leg sig med et tredje niveau, nemlig sjælens beskaffenhed. Ifølge Platon forholder det sig således, at sjælen bedst tilegner sig kundskaber ved en legende holdning. Visse kundskaber kan bedst indoptages af sjælen via leg og ikke ved tvang (*Staten* 7.536e). Derfor får myte, altså det at fortælle en historie, tryllesange, leg, sang og dans afgørende betydning. I flere af Platons dialoger hører vi om tryllesange. For eksempel fortæller Sokrates i fængslet kort før sin død en storslået myte om, hvad der venter mennesket i livet efter døden. Myten fortælles som en slags trøst til vennerne. Håbet, som rækker ud over døden, er, at sjælen er udødelig. Selv

³ Se Gammel (2015 B) 97–102.

siger Sokrates, at mennesket bør respektere denne fortælling som var det en tryllesang⁴ (*Faidon* 114d).

Leg er en højnelse af livsintensiteten, og leg og alvor hører sammen. I den forstand fastholder Platon det overordnede perspektiv fra Homer. Men Platons forestilling uddyber og nuancerer legens potentiale i betragtelig grad. Den vigtige pointe i Platons forståelse af leg står i rapport til virkeligheden og kan åbne døre til det guddommelige. Leg er således forbundet med selve livet og med virkeligheden som sådan.

II. Moderne positioner

II.1 Hobby Horses

Som Hannah Arendt og andre har påpeget, er inddeling og opsplitting et generelt træk ved moderniteten. Denne tendens rammer også forståelsen af leg. Den industrielle udvikling fører bl.a. til opdelingen i arbejde og fritid. Det vil sige: Alt, hvad der ikke er arbejde, er tendentielt leg.⁵ Men når leg på den måde bliver fraspaltet det virkelige liv, mister legen sin betydning. Leg bliver til underholdning, til tidsfordriv, til hobby. Etymologisk refererer den engelske glose *hobby* til gyngestol; glosen stammer fra det oldfranske ord *hobin*, som betyder "hest der bevæger sig vuggende". *Hobby* er således en glose, som blot peger på bevægelse og på glæden ved bevægelse samt på tidsfordriv. Mens ordet leg trækker på den righoldige betydning, som kommer af at være rundet af en lang tradition, er betydningen af ordet *hobby* nærmest tomhed.

II.2 Leg for legens egen skyld

En anden tendens udgår fra det kunstteoretiske område, hvor der omvendt sker en potensering af begrebet leg. Som fænomen bliver leg nu ophøjet til at være et autonomt fænomen; leg står ikke i rapport til andet end sig selv. Leg er hævet over godt og ondt, sandt og falsk, over betydning og dybere mening. Det vil sige, der opstår en total spaltning mellem leg og virkelighed, mellem leg og almindeligt liv. Det er en tendens, som er inspireret af Friedrich Schillers programerklæring fra det *Femtende Brev* i *Menneskets Æstetiske Opdragelse*: "Thi, for nu endelig at sige det ganske kort, mennesket leger kun, når det i ordets fulde betydning er menneske, og *kun når*

⁴ Om *mythos* og tryllesange, se Brisson (1998) 75–85.

⁵ Arendt (2018) 126–28.

det leger, er det helt og fuldt menneske.”⁶ Således bliver leg et værktøj til at nå den ultimative frihed. I det *Syvogtyvende Brev* ender Schiller dog med at se dette som en uopnåelig utopi.⁷ Alligevel udvikler der sig i 1800-tallet en række teorier, som argumenterer for kunsten for kunstens egen skyld, skønhed for skønhedens egen skyld, leg for legens egen skyld. Altså positioner, som argumenterer for legens autonomi.⁸ Kunst, skønhed og leg bliver nu helt frakoblet virkeligheden. Det er denne tendens, som senere i det 20. århundrede kommer til at udgøre den røde tråd i Johan Huizingas værk: *Homo Ludens*.

II.3 Homo Ludens

Værket *Homo Ludens* publiceres i 1938. Huizinga kommer senere på kollisionskurs med nazisterne på grund af artikler om fascismen og ender i en form for husarrest. Huizinga dør kort før 2. Verdenskrigs afslutning. Skønt *Homo Ludens* er blevet rost og beundret, bl.a. af kunsthistorikeren Ernst Gombrich, har Huizingas særlige fortolkning af begrebet leg aldrig dannet skole. Dog refereres der ofte til bogen, men uden at man i virkeligheden diskuterer dens problematiske konklusioner.⁹ Heller ikke i denne sammenhæng er det muligt at udfolde en analyse af værket. Dog er det relevant at knytte nogle kritiske kommentarer til Huizingas position og til hans brug af Platon.

I modsætning til almindelig evolutionstænkning ser Huizinga leg som en ahistorisk dimension – et element, som er forud for enhver kulturdannelse. Leg er ikke en *modus*, der er opstået på et specielt tidspunkt i historien, men et udgangspunkt. Menneskets leg bliver således den formative kraft i opbyggelsen af civilisation og kultur. Leg er altså den base, hvorfra al kultur tager sit afsæt. De kulturformer, som Huizinga vælger at beskæftige sig med er sprog, lov, krig, viden, poesi, myte, filosofi og kunst. Huizinga hævder endvidere, at leg som fænomen er hinsides det almene praktiske liv, hinsides nytte, moral, æstetik, det gode og det onde og hinsides nødvendighed. Leg tjener ikke det ene eller det andet formål, men leg er udelukkede et mål i selv. Dermed bliver leg en autonom og suveræn *modus* hævet over godt og ondt, sandt og falsk.¹⁰ Vi ser her, at Huizinga i konceptionen af leg

⁶ Schiller (1970) 71.

⁷ Schiller (1970) 127.

⁸ Se Gilbert & Kuhn (1956) 486 ff. samt Beardsley (1975) 284 ff.

⁹ Se for eksempel Gadamer (1995) 22.

¹⁰ Huizinga (2014) 6 og 159.

formulerer sig på en måde, som ligger helt på linje med de tendenser indenfor kunst og æstetikteori, som vi allerede har omtalt.

II.4 Huizingas brug af Platon

På denne baggrund forekommer det ejendommeligt, at Huizinga forsøger at understøtte sin teori med referencer til Platon. Huizingas konception af leg står fuldstændigt i modstrid med Platons tankegang og dennes insisteren på det skønne, det gode og det sande. Flere af referencerne er da også løftet helt ud af deres oprindelige kontekst, dvs. den metafysiske og kosmologiske ramme, som Platons tænkning udfolder sig i. Det gælder f.eks. et længere citat fra *Lovene* (7.803ff.), som Huizinga kredser om både i begyndelsen og i slutningen af sin bog. Som vi allerede har været inde på i præsentationen af Platon, fremgår det, at Athenæeren, én af de tre bedagede herrer, der befinder sig på en dagslang vandretur for at diskutere grundlaget for de rette love, mener, at menneskene tilhører guderne. Som Athenæeren udtrykker det: menneskene er gudernes dukker. Derfor bør alle synge og danse, dvs. lege. Et sådant synspunkt er naturligvis af interesse for Huizinga, men den kosmologiske ramme, som danner baggrund for Athenæerens udtalelse bliver negligeret. Huizinga undlader ligeledes at forholde sig til, hvad der rent faktisk står i det lange citat fra *Lovene*. Athenæeren lader nemlig forstå, at man i virkeligheden intet kan lære af krige! I krigen, siger Athenæeren, vil der aldrig hverken nu eller i fremtiden, være noget, der minder om ægte leg eller opdragelse. Mennesket skal orientere sig mod det fredelige liv (*Lovene* 7.803d–e). Man er naturligvis nødt til at kunne forsvare sig mod fjender, men det er kun i fredstid, at mennesket kan leve et menneskeligt liv og bruge sine potentialer. Altså, ifølge Platon er det ikke krig men derimod fred og opdragelse, som er det vigtigste af alt.

Det er svært se, hvorfor Huizinga lancerer citatet fra *Lovene* to gange. Det ser uvægerligt ud som om, at Platon blot bliver brugt som kulturel pynt.¹¹ I hvert fald har Platons tankegang ingen indflydelse på den måde, Huizinga opbygger sin teori. Og det femte kapitel i *Homo Ludens* hedder "Play and War"!

II.5 Problematiske afgrænsninger

Af bogens første kapitel fremgår det, at natur, biologi og psykologi er valgt fra, og i bogens sidste kapitel bliver moderne videnskab tilsvarende afvist som

¹¹ Se Gammel (2015 B) 150–54

undersøgelsesområde. Ifølge Huzinga er her nemlig intet at hente. Han siger direkte, at moderne videnskab ikke har noget at tilbyde.¹² Det er en paradoks påstand, da han samtidigt hævder, at leg findes i alle hjørner og afkroge af kulturen. Og udover at være et paradoksalt argument er argumentet heller ikke holdbart. Faktisk viser både ældre og moderne videnskabshistorie, at leg *har* en plads i netop dette regi. I slutningen af 1800-tallet er leg et tema, som optager Charles Darwin. For Darwin bliver begrebet leg et kæmpe problem, ja nærmest et mareridt. Men han beskæftiger sig dog med problemet. Det er pointen. I det følgende skal jeg kort kommentere et par eksempler fra naturvidenskaben, som viser nogle af de problematiske afgrænsninger i Huizingas projekt.

III Leg som element i den kreative videnskabelige proces

III.1 Opdagelsens veje

I Antikken var man meget bevidst om, at den abstrakte tankevirksomhed – eller den rene tanke som sådan – ikke fører til store bedrifter og nye opdagelser. Der skal noget mere til. Grækerne kaldte det guddommelig inspiration. Denne almene menneskelige erfaring finder genlyd i mange moderne videnskabsmænds refleksioner over, hvordan de selv er nået frem til en epokegørende opdagelse. Videnskabelig indsigt skal naturligvis kunne gøres logisk tilgængeligt, og videnskab skal kunne kommunikeres universelt. Men i modsætning til hvad man almindeligvis forestiller sig, så findes der ingen opskrift på, hvordan man gør en stor videnskabelig opdagelse. For at citere videnskabshistorikerne, Helge Kragh, Morten A. Skydsgaard og Tobias Wang så findes der ikke en særlig opdagelseslogik. Ifølge konklusionen i deres *Efterskrift* til antologien *50 Opdagelser. Højdepunkter i Naturvidenskaben* er der i almindelighed "meget få fællestræk fra én opdagelseshistorie til en anden."¹³ Videnskabshistorien viser til overflod, at opdagelser gøres på mange forskellige måder. En stor opdagelse kommer ikke nødvendigvis i stand ad logikkens vej. Vejen dertil tager undertiden nogle helt uventede og underholdende sving. Den franske fysiker og matematiker Henri Poincaré (1854–1912) har udtrykt dette meget præcist: "It is by logic that we prove, but by intuition that we discover."¹⁴ Det er på denne baggrund, at selv videnskabens udøvere undertiden kommer til at bruge leg. Her

¹² Huizinga (2014) 203–04.

¹³ Kragh, Skydsgaard og Wang (2014) 337.

¹⁴ Arnheim (1969) 274.

viser det sig, at det at kunne lege med tilgangen til problemerne, åbner dørene til den fysiske virkelighed, altså til alvoren.

III.2 Richard P. Feynman: "Fun"aspektet af det videnskabelige arbejde

Den amerikanske fysiker og matematiker Richard P. Feynman (1918–1988) var både privat og som videnskabsmand det, man med en amerikansk glose kalder en *maverick*, dvs. en person som går utraditionelle veje. Feynman brød sig ikke om filosoffer og mente, at han blev svimmel af at høre på dem. Han ville hellere tage udgangspunkt i sine egne erfaringer, og dem skrev han om. Feynman understregede gang på gang, at man som videnskabsmand aldrig må miste den legende tilgang til arbejdet. Det var Feynmans egen måde at arbejde på; man skal tilnærme sig problemerne på en legende måde. For Feynman er en legende attitude således indgangen til den kreative proces. Med hans egne ord skal processen være "fun"; altså, det skal være sjovt. Feynman oplevede selv, hvor dårligt det går, når denne dimension i det videnskabelige arbejder forsvinder.

I 1943 bliver Feynman udvalgt til at være med i det hektiske arbejde, der fører til udviklingen af atombomben. Mens Feynman er udstationeret i Los Alamos, dør hans første kone. Efter de anstrengende år i Los Alamos og konens død bliver Feynman meget deprimeret. Han føler sig udbrændt og bliver så modløs, at han kun kan overkomme undervisningen. Han må lade det videnskabelige arbejde ligge. Midt i denne krise bliver han uventet tilbudt en stilling på *The Institute for Advanced Study* på vilkår, der endda overgår Einsteins, men han vælger at takke nej. Han må se virkeligheden i øjnene, slutte fred med sig selv og koncentrere sig om undervisningen. Hermed får Feynman helt ufrivilligt skabt en situation, hvor hans legende attitude og glæde ved fysikken vender tilbage. En dag sidder han og hænger ud i kantinen og laver ingenting. Her ser han en fyr kaste en tallerken op i luften. Feynman bemærker, at tallerkenen, som er dekoreret med Cornell Universitets logo, slingrer på en særlig måde: "As the plate went up in the air I saw it wobble, and I noticed the red medallion of Cornell on the plate going around. It was pretty obvious to me that the medallion went around faster than the wobbling."¹⁵ Feynman bliver så fascineret af denne dobbeltbevægelse, at han straks begynder at udregne matematikken. For at gøre historien kort ender oplevelsen i kantinen med en

¹⁵ Feynman (1992) 169.

Nobelpris.¹⁶ Feynman får tildelt Nobelprisen i 1965 sammen med to andre for bidrag til udviklingen af kvanteelektrodynamikken. Skulle man sætte Feynmans livsvisdom på formel, ville man kunne omskrive den til følgende: "How to fool around and win the Nobel Prize."

III.3 Carl Gustav Jung: Leg som *rite d'entrée*

Den schweiziske psykoanalytiker Carl Gustav Jung (1875–1961) har beskrevet en lignende erfaring i forbindelse med sit arbejde. Jung anså sig selv som naturvidenskabsmand. Hans argument herfor var, at han beskæftigede sig med drømme og det ubevidste, som jo er natur.

Som de fleste havde også Jung perioder, hvor arbejdet gik tungt. Han blev deprimeret og energiforladt. Familien havde en skovhytte, og når han tog derud alene, henfaldt han til barnlige lege; han underholdt sig selv med at bygge sandslotte, grave vandingskanaler, samle sten – altså aktiviteter som netop børn ynder at beskæftige sig med. I begyndelsen var Jung pinligt berørt over dette tilsyneladende tilbagefald, indtil han forstod, at den legende attitude havde en åbnende effekt. Det vil sige, hans aktiviteter fungerede som "rite d'entrée" – som indgangsritual til det kommende arbejde. Ifølge Jung bliver leg til en måde, hvorpå individet skaffer sig adgang til ubevidste processer, som ikke kan kontaktes via intellektet. Drømme har i stor udstrækning samme funktion, men drømme er ikke altid tilstede.¹⁷

III.4 Afsluttende bemærkninger

Det virker i første omgang lidt overraskende, at det er indenfor videnskaben, vi finder en forståelse af leg, der i princippet ligger på linje med den antikke forståelse. Men grækerne levende under den samme himmel, som vi gør! Og virkeligheden er stadig den samme. Der ligger således en indre logik i, at vi i dag møder den antikke forestilling om leg brugt som et kreativt element i den videnskabelige proces. Indenfor de erfaringsbaserede videnskaber refererer man ikke nødvendigvis til historiske receptioner af leg. Således refererer hverken Feynman eller Jung til Antikken. De udtaler sig blot på baggrund af egen praksis og erfaring. Leg virker! Leg har en funktion. Og leg står i rapport til virkeligheden. Eksemplerne fra

¹⁶ For Feynmans beskrivelse af oplevelsen, se Feynman (1992) 168–70.

¹⁷ Jung (2003) 177 ff. Se også Gammel (2015 A) 177–85.

naturvidenskaben er vigtige, fordi de viser, at leg *ikke* har den absolutte karakter af autonomi, som Huizinga og andre moderne tænkere har argumenteret for.

Man kan således iagttage en slags ontologisk sammenfald mellem den klassiske tradition, som den bliver artikuleret af Homer og Platon, og eksemplerne fra moderne videnskab. I dette sammenfald mødes en poetisk, en filosofisk samt en moderne videnskabelig forståelse i enighed om, at leg ikke er en frakoblet dimension af virkeligheden. Leg er derimod et greb, som kan åbne døre til de dybeste indsigter, til naturlove og til selve universets struktur.

Jeg skylder til sidst at sige, at man indenfor moderne pædagogik og inden for arkitekturteori også vil kunne finde positioner, som minder om Antikkens forståelse af leg.

Bibliografi

- Arendt, H. 2018. *The Human Condition*. Chicago & London.
- Brisson, L. 1998. *Plato, the Myth Maker*. Chicago & London.
- Beardsley, M.C. 1975. *Aesthetics. From Classical Greece to the Present. A short History*. London.
- Feynman, R.P. 1992. "Surely You're Joking Mr. Feynman!" *Adventures of a Curious Character*. London.
- Gadamer, H.-G. 1995. *The Relevance of the Beautiful and other Essays*. Cambridge.
- Gammel, I.R. 2015 (A). *The Passion for Order. Myth and Beauty in the Writings of Plato, Heisenberg, Pauli, Jung, John D. Barrow, and Others*. München.
- Gammel, I.R. 2015 (B) *The Power of Beauty. On the Aesthetics of Homer, Plato, and Cicero*. Aarhus.
- Gilbert, K. & Kuhn, H. 1956. *A History of Esthetics. Revised and Enlarged*. London.
- Huizinga, J. 2014. *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. Mansfield.
- Jung, C.G. 2003. *Erinnerungen, Träume, Gedanken*. Zürich und Düsseldorf.
- Kragh, H., Skydsgaard, M.A. & Wang, T. 2014. *50 Opdagelser. Højdepunkter i Naturvidenskaben*. Aarhus.
- Plato 1997. *Complete Works*. Ed. by John M. Cooper. Indianapolis/ Cambridge.
- Platon 1953–1955. *Platons Skrifter*. Bind I–X. Udgivet ved Carsten Høeg og Hans Ræder. C.A. Reitzels Forlag. København.
- Schiller, Fr. 1970. *Menneskets Æstetiske Opdragelse*. København.
- Williams, B. 1993. *Shame and Necessity*. Los Angeles, London.

Zimmermann, R.E. 2022. "Humanism Revisited: Keynote Lecture", *New Explorations. Studies in Culture & Communication* 2:3 (online: <https://jps.library.utoronto.ca/index.php/nexj/article/view/38881>)