

# Børnekultur – omsætning og udøvelse

Publ. i BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur nr. 38, 1996, s. 55-60.

Interview ved Lars Henningsen.

*Hvad er børnekultur efter din mening?*

– Der er mange forskellige slags børnekultur. Dét, vi som voksne almindeligvis opfatter som børnekultur, er dét, voksne laver for børn. Det kan være børnelitteratur, legetøj, børneteater osv., hvor de økonomiske aspekter er omfattende, især hvis vi fokuserer på legetøjsindustrien og fænomener som computere og computerspil.

I dette område er der to børnekulturelle felter. Det kvalitative, hvor fx en pædagogisk eller kunstnerisk indsats er central. Den anden type børnekultur, der tilbydes, er den kommercielle, som virker på det frie marked, og denne del af børnekulturen har udviklet sig meget efter den anden verdenskrig, hvor medierne spiller ind i lanceringen af legetøjsprodukterne.

Et andet og meget væsentligt hovedområde inden for børnekulturen er den kultur, som børnene selv frembringer. Man kan, med et andet ord, kalde det for deres legekultur. Det handler om leg i bred forstand: børns fortællinger, vitser, gangarter, sange osv.. Disse udtryk knytter an til den legekultur, vi kender fra vores barndom, og det er på mange måder de samme mønstre, man ser, men nu på det moderne livs betingelser.

Hvis man kigger efter, ser man, at børnenes leg er præget af indtrykkene fra medierne, der giver en slags råstof til legene. Dette er centralt ved børnekulturen:

børnene formår at omsætte dagliglivets påvirkninger i deres egen leg. Et eksempel er *Turtles*-figurerne, hvor børnene hurtigt igangsætter lege, som ikke var tiltænkt fra producentens side.

Pointen er, at børnene ikke lader sig ud-sætte for en envejspåvirkning fra de moderne medier, men at børnene aktivt tager medierne til sig, bruger og omformer indtrykkene.

*Er der godt råstof i computerspil til leg?*

– Noget af det, der fascinerer børnene, er, at de selv er udøvende i brugen af computerspillene. Endvidere handler det om at kunne løse måske vanskelige opgaver i spillet – mange spil kræver, at man er god til at »finde vej«.

Og her ligner computerspillene den mere traditionelle leg, hvor øvelsen – dét at blive god – er en del af legen. Et eksempel er pigernes klappesange, der kræver lang tids øvelse og brug, før de rigtig svinger. I computerspillene opøver børnene også færdigheder. Man skal være hurtig i sine reaktioner, og man skal have en viden om, hvordan computeren og spillet fungerer. Desuden er det af betydning, at computeren ser ud til at passe godt ind i børnekulturen, som den udfolder sig nu. Før i tiden var der ofte store grupper af børn, specielt drenge, der færdedes og legede udendørs. Det findes stort set ikke mere.

Legen er flyttet indendørs og foregår ikke i den store flok, men i mindre grupper. Og her er computeren en slags værktøj, som børnene inddrager, til dels på den gamle børnekulturs præmisser. Omkring computerne ser man den samme bande-gruppering, der var karakteristisk for tidligere tiders drengelæg.

### Know-how i børnehøjde

Jeg synes, det er meget bemærkelsesværdigt, at børnene stort selv har skabt sig en omfattende know-how om brugen af dette medie. Der er i høj grad tale om en viden om computere og spil, som cirkulerer i et uformelt netværk på samme måde som megen anden viden og overlevering i børnekulturen.

Drengene er hurtige til at tage ved lære af hinanden, og denne omsætning af viden og spil er af en karakter, som er meget mere gennemslagskraftig, end vi almindeligvis antager. Der findes, for mig at se, et grundlag i børnekulturen, som har gjort børnene i stand til at tage imod dette nye medie, og dét, der sker i børnehøjde, er således langt forud for den formidling inden for EDB, der sker i pædagogisk sammenhæng i skolerne. Her er man jo først ved at tage hul på spørgsmålene.

Børnene lærer jo ikke kun at håndtere computerspillene i legen omkring computerne, men de lærer også ofte sideløbende at bruge computere som et arbejdsredskab.

Set fra en børnekulturel vinkel er det centralt, at computerens muligheder ikke begrænser sig til det, producenterne har tænkt sig. Tværtimod kan der laves animationer, der kan laves egne spil, færdige spil kan ændres, og kopibeskyttelsen kan brydes, så spillet kan komme ud i cirkulation.

Hackeren er en figur, der har sin parallel i drenguniversets myte om den fredløse Robin Hood, som kæmper mod ordensmagten. Der sker et sammenstød med voksenverdenen, men det er karakteristisk, at mange hackere er kommet i besiddelse af en know-how, der er af interesse for producenterne af computerspil.

Dét, at vi som voksne har accepteret computeren i børnesammenhæng, skyldes vel, at computeren (formentlig) giver færdigheder til et senere voksenliv, men det er ikke dét, der er det væsentlige for børnene. For børnene handler det om at opdage og indtage verden sammen. Det vi med voksenord kalder at »udøve kultur«.

### Frirum og kvalitet i kulturtilbud?

*Du er ikke bange for, at børnene bliver afhængige af medierne?*

– Jeg ser fx computermediet som noget, der kan åbne nogle muligheder i livssammenhænge, som vi har i dag. Men jeg synes, det er et mere interessant spørgsmål at sige: *»Hvad er det for nogle livsvilkår, vi byder børn i dag?«* Debatten kan handle om mediers og eventuelt computers skadelige virkninger, hvilket ser ud til at være nogle overskuelige spørgsmål, men dét, det drejer sig om, er problemstillingerne ved de moderne livsvilkår.

Og her har vi som voksne et ansvar. Noget af dét, som er blevet svækket, er det fysiske område, børn har mulighed for at råde over. Det er spørgsmålet om, at »frirummet« mellem hjem og institution er blevet indsnævret, hvilket påvirker betingelserne for at udfolde et barneliv med børnenes egen organisering.

Én udviklingsmulighed kan være etablering af værkstedsformer, hvor forskellige aldersgrupper af børn mødes – eventuelt

også voksne. Synsvinklen her bør være, at børn ikke blot skal modtage, for børn kan noget. Udgangspunktet bør være, at aktiviteten bygger på de kompetencer, som børn rent faktisk har.

Et andet spørgsmål handler om kvaliteten af de produkter, der bliver lavet for børn. Der bliver lavet meget underlødigt legetøj, dårlige computerspil, videoer og TV-programmer. Her mener jeg, det er væsentligt med en voksen kvalitetsbevidsthed.

Børnene skelner anderledes end voksne mellem kvalitet og ikke-kvalitet. Børn skelner mellem, hvad der kan bruges til noget, og hvad der ikke kan bruges til leg med andre. Men det indebærer stadigvæk, at vi voksne må stå til ansvar for, hvad det er, vi laver og måske anser for kultur.

*Hvad gør, at voksne måske ikke ser børns aktiviteter som kultur?*

– Dét, hvor vi får øje på børnekulturen, er ofte på tidspunkter, hvor den kommer i modsætningsforhold til voksenverdenen. Det kan være hip-hop, det kan være graffiti, det kan være hacker-fænomenet eller blot de »vilde« drenges fremfærd i institutionerne. Her synliggøres børnekulturen, men vi oplever det som larm og kaos, som uorden og problemer.

Vi forsyner os med en række filtre i mødet med børnene. Fx vil det, vi oplever som lydligt kaos ofte – hvis man lytter efter – være en velorganiseret, rytmisk og æstetisk udfoldelse!

Et anden filtrering sker, når voksne refererer til deres egen barndom: »*I min tid, da var der børn og leg til, nu til dags glør børn bare på TV...*«.

Min oplevelse er, at verden har ændret sig, og at legene dermed også har ændret

sig, men grundstrukturen er stadig den samme.

### Omsætning og udøvelse

*Kan man se sådan på det, at flere indtryk fra medier blot giver mere råstof til leg og fortælling?*

– For mig at se er fortællingen stadigvæk livskraftig, og det drejer sig om at være klar over, at der er tale om nye former for fortælling. Fx vil en gruppe drenge, der lejer en videofilm, jo ikke sidde passivt og konsumere udgydelserne i en videofilm, som vi voksne måske synes er underlødige.

Drengene vil typisk forholde sig til både virkemidler og handling, de vil kommentere videoen undervejs, og derved fortæller de den historie, mediet frembringer, om til noget andet i deres samvær. Senere kan der så ske det, at mindre børn beder om at få handlingen genfortalt, eventuelt med vægtning på specielt virkningsfulde effekter.

Et andet område, hvor medieoplevelser – dvs. TV-programmernes reportageform – bliver udsat for en børnekulturel omsætning, ses i drenges fodboldlege, hvor reporteren undervejs i spillet så at sige »fortæller spillet« og derved er stærkt medvirkende til at stimulere legen og udfoldelserne omkring bolden.

### Børn, unge og nye medier

Sammenfattende vil jeg sige, at man ville være »lost« i det pædagogiske system, hvis man ikke havde det grundlag af kulturelle færdigheder og udtryksevner – æstetiske og tekniske – som børnene udvikler sammen. Dette er et råstof, som udvikles i uformelle kredsløb, og som giver grundlag for senere personlig og faglig udvikling.

Det er bemærkelsesværdigt at se, hvor stærk børnekulturen fremtræder med hensyn til at skabe sig viden og færdigheder fx i mødet med de nye medier. Og disse kvalitative aspekter har voksenverdenen ikke altid øje for.

Derimod har man kunnet følge en debat, der enten fordømte de nye medier i forhold til børnene, eller en debat, som på et tidspunkt accepterede medierne, men på voksnes nyttepræmisser. Eksempler er debatterne i 60'erne om TV's påvirkning og senere i 70'erne opgøret om tegneserierne.

Nu virker disse debatter uforståelige, men fænomenerne var ikke uforståelige for datidens børn og unge. Tværtimod tog

de imod de nye medier, omdannede dem i deres egne kulturelle kredsløb – ligesom tilfældet er med computeren i dag.

Dét, som børnene har formået, er at tage det moderne liv i brug på en måde, så de ikke er »ofre« for det, men de har evnet at »fortælle det om« – udtrykke sig om og gennem de nye medier. Her ligger en ressource, som voksenlivet kan lære af. Endvidere er der den ressource, at børnene allerede møder med kompetencer, når de indtræder i de pædagogiske cirkler – hvis man ellers vil se det. I det hele taget har børn i kraft af deres uformelle kompetencer noget væsentligt at give til den omformningsproces, samfundet er inde i.