

# Refleksivitet og refleksionstyper i børns udtryksformer

*Publ. i BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur nr. 43 2001, s. 171-190. Også publiceret (med tilføjet indledning) under titlen »Æstetisk refleksivitet og refleksionstyper i børns former for narrative udtryk og lege – en analyse af rolleleg som fortælling«, i Jørgen Gleerup og Finn Wiedemann, red.: Pædagogisk forskning og udvikling, Odense: Syddansk Universitetsforlag 2003, s. 181-203.*

Mit primære ærinde er at belyse de komplekse og grundlæggende former for refleksivitet, der indgår i børns udtryksregister fx i narrative udtryk og lege. De aktualiserer en refleksiv forholdsmåde, som er en grundlæggende betingelse for, at børnene kan udøve den performance og virkeliggøre de situationer, der er ramme for udtrykkene.

Det indgår dog som en dimension i fremstillingen som følger, at reflektere de former for refleksion og selvrefleksion, der er nødvendige at aktivere i forhold til den humanistiske forskers arbejde med at »optegne« og forstå virkeligheden, dens udtryk og »tekster«, og som er nødvendige både i forhold til materiale, metoder, forforståelser og perspektiv.

I børns kulturelle såvel som i deres sociale udtryksformer ligger forskellige former for refleksivitet. Her er tale om en lidt anden type refleksivitet end den, som ligger i den traditionelle dvs. moderne forståelse af refleksivitet og refleksion. Siden de moderne tider indtraf, og refleksionsbegrebet blev installeret i dets moderne form, har refleksion og reflekterethed været begreber knyttet til modernitet, civilisation, dannelse, intellektualitet mv., ligesom de har været set som modsætning til barnlige kvaliteter som naivitet, primitivitet, uskyld, autenticitet, spontanitet osv. Dvs. begrebet i dets moderne formatering

er indgået i det store dualistiske kompleks, som siden romantikken har manifesteret sig i den europæiske kultur- og idéhistorie, og som har borgere og civiliserede personer og deres egenskaber på den ene side og barnlige og primitive på den anden som en modpol. Valoriseringen af polerne har vekslet. I nogle perioder har reflekterethed været anset for at være en positiv egenskab og en grundlæggende civilisatorisk kapacitet. I andre har den været betragtet som det modsatte og er blevet set som en invaliditet i omverdensforholdet i form af manglende autenticitet og handleevne, et evigt forbehold, et problematisk filter mellem individ og verden, handlen, sansning og følelse. Her skydes som begrebets leksikalske betydning angiver en mellemregning af »overvejelse« ind mellem impuls og handling eller en udadgående impuls gribes i farten og »bøjes tilbage«.

I de seneste tider er begrebet blevet re-formateret til brug for en væsenskarakteristik af det (post)moderne liv og dets person- og identitetsforhold f. eks. i form af A. Giddens begreb om det refleksive samfund eller Thomas Ziehes bestemmelse af ungdommens identitetssituation i opbrudssamfundet.

Man taler om »det refleksivt moderne« som noget, der er særlig karakteristisk for det avancerede postmoderne samfund,

hvortil hører, at dets beboere ikke blot reflekterer, men bedriver andengrads refleksion, dvs. reflekterer reflekteretheden og lever i en tilstand af refleksivitet. Evne til selvrefleksion og selviagttagelse hører således til de finere idrætter, der er en nødvendig kompetence og egenskab for det moderne individ i det globale risikosamfund. Visse pædagogiske teoretikere ser sådanne kompetencer som selve det afgørende, nutidens børn bør lære i skolen. Refleksion, refleksivitet og selvrefleksivitet (som er noget af det cool'ste, man kan være) er kommet på dagsordenen og således også på denne conferences.

Hvad der gør problemstillingen vanskeligt i denne sammenhæng er især to forhold. Det ene er, at vi pr. tradition som antydnet betragter refleksion som noget, der netop ikke er barnligt, nærmest som noget modbarnligt; og hvis børn åbenlyst reflekterer på almindelig vis, kan det forekomme som et symptom på, at den moderne syge nu også er ved at fordærve uskyldighedens sidste bastioner og gøre børn for tidligt voksne. Det andet forhold er, at refleksionsformerne hos børn ofte er indlejret i konkrete aktiviteter som fortællinger og lege; og de ytres ikke nødvendigvis eksplicit med ord og begreber som medium.

I nogle former er refleksiviteten i børns kulturelle udtryk til stede implicit, nærmest »usynligt« eller selvfølgelig som en forudsætning for, at de kan gøre, hvad de gør, mens den i et andet niveau manifesterer sig som en eksplicit forholdsmåde i handling såvel til materialet som til udtrykket, til situationen og til aktørerne selv. Spørgsmålet er snarere om forskerens refleksivitet kan matche kompleksiteten og de refleksive dimensioner i de fluktuierende og bevægelige udtryk, vi har med

at gøre, når talen er om sådanne udtryksformer. De eksisterer ikke som sådan; de bringes til eksistens – de aktualiseres – i udøvelsen, i situationen som en øjeblikbestemt proces, der kræver en »hyperrefleksiv« forholdsmåde hos udøverne i en kompleks performance, der som regel ser legende let ud. Ikke noget særligt – bare leg.

Hvad jeg her skal forsøge er at vende perspektivet ved at se på, hvorledes refleksion og refleksivitet indgår som dimensioner i børns narrative udtryk i andre former end de traditionelle forståelsers, som her kun er opridset i meget forenklet form.

Overordnet set anskuer jeg med Søren Kirkegaard refleksivitet som en forholdsmåde til verden, de andre og sig selv. I selve dette »at forholde sig til« noget indgår et refleksivt moment, og der etableres et dobbeltperspektiv, en art dobbeltbevidsthed, som imidlertid ikke behøver at have karakter af et gustent forbehold; men lige så vel kan betyde, at man får et særligt dobbeltperspektivisk »tav« på tingene.

Jeg har valgt at belyse de særlige former for refleksivitet, der manifesterer sig i børns udtryk ved at karakterisere nogle overordnede refleksionstyper, hvor en refleksiv dimension er til stede, og udfolde beskrivelsen konkret med en rolleleg som eksempelmateriale.

### Rollelegen

Jeg har valgt en rolleleg som eksempel, fordi de forskellige refleksionsforhold her er tydelige og mere eksplicit til stede i forhold til fortællinger eller andre æstetisk symbolske udtryksformer. Rollelege ansues som en særlig slags narrative udtryk, hvor mediet for narrationen ikke blot er sprog, men også artikuleres dra-

matisk med krop, bevægelser, mimik og handlinger som medium.

Optegnelsen af denne rolleleg er samtidig forenklet, så det ikke er meget andet end rollelegens verbale side, vi får repræsenteret. Denne reduktive forenkling tjener formålet her. Opskriften har karakter af et verbalt snit i forhold til rollelegens performance i den aktuelle situation, eller den kan betragtes som et partitur, hvor forenklingen samtidig sætter den narrative dimension i fokus. Begrænsningen er, at den ikke kan vise de refleksive aspekter, som manifesterer sig i kropslig gestik, mimik, handlinger og bevægelsesformer. Refleksion behøver ikke nødvendigvis være sprogligt eller begrebsligt artikuleret. Den kan have et konkret fysisk udtryk, som når Jens i det følgende standser op foran puderne i en af de få regibemærkninger, vi får adgang til i opskriften, hvorefter han konstaterer: »Vi har 4 brune puder«:

### Røverleg

*Nedskrift rolleleg.*

*Legen foregår i Tumlerum.*

*Deltagere: Jens 4 år, (JJ),*

*5 Jesper (JS) 4 1/2 år, Helle (H) 3 år.*

*JJ: Vi leger røvere.*

*JS: Vi har stjålet en postcykel.*

*JJ: Vi går hen på politistationen.*

*H: Og jeg var død, fordi jeg havde mit hovede på væggen.*

*10 JJ: Nu prøvede de igen.*

*H: Jens, jeg var altså syg.*

*JS: Nogle gange var vi altså også vilde.*

*JJ: Vi tager sækkene med guld i.*

*H: Jens, nu sku jeg altså til læge, jeg kunne ikke finde det.*

*15 JJ: Vi skulle have noget for hovedet, så de ikke kunne kende os.*

*JS: Og vi var tandlæger.*

*H: Og jeg havde huller i tænderne.*

*(Jens står stille og kikker på puderne.)*

*JJ: Vi har 4 brune puder.*

*20 (Helle går derover og kikker)*

*H: Ja, der er 1, 2, 3, 4 puder.*

*H: Nu er det nat, og jeg spiller guitar.*

*JJ: Ja, det gjorde vi. Og vi havde røvertøj på*

*H: (synger): I dag skulle vi have en cykel.*

*Hør nu her (synger).*

*25 JJ: (til Jesper): Kom nu politimand.*

*H: Prøv begge to og hør her. (Synger videre om sin cykel.)*

*JJ: Politiet havde kæmpeøgler i stedet for hunde. Den sagde vov og så døde den*

*H: Nu dør jeg også.*

*30 JS: Så så I en løve.*

*JJ: Jeg er også løve. Det er cirkus.*

*H: Og jeg er klovn.*

*JS: Klovnen er gode venner med løven.*

*JS: Pludselig en dag var begge løver sure.*

*35 JJ: En dag døde en af jeres løver.*

*JS: Bruuuuhhhh. Når den sagde sådan, så var den funden.*

*JJ: Nej, ikke slå den, så dør den bare mere.*

*JJ: Så var jeg en Batman, der passede på løverne. Du skal lukke øjnene, så du er død.*

*40 H: I skal ikke røre ved mig, for jeg er gal og rasende. Nu er jeg ikke sur mere. Nu dør den.*

*JJ: Nej, du kan ikke dø, for jeg passer på jer.*

*Nu er en af jer Batman, og jeg er kæmpeøgle.*

*H: Nej, jeg vil være klovn.*

*45 JJ: Du skal være tinsoldat. OK, så må du være tiger.*

*JS: Er du løve, så er jeg tiger.*

*H: Nej, jeg er tiger.*

*JJ: Skal vi ikke være kameler.*

*H: De her to er farlige.*

*50 JJ: Jeg er ikke kamel, jeg er en abekat, der er gode venner med alle dyr.*

*JS: Nej, ikke med mig.*

*(Jens bliver sur.)*

*JJ: Så må du gå ud af legen.*

55 JJ: *Vi slår ikke rigtig.*  
 JS: *Nej, det var også min idé.*  
 JJ: *Så døde jeg til sidst. Ikke slå, så bliver den mere død.*  
 JS: *Nu er Jens død.*  
 H: *Så stikker vi den lidt.*  
 60 JS: *Hende Karen skriver alt for meget.*  
 JJ: *Skriver du stadigvæk?*  
 Ego: *Jeg skriver jo, hvad I leger.*  
 JJ: *Nåh, ja.*  
 JS: *Vi er en far og mor tiger.*  
 65 H: *Mortigieren skal blive hjemme og passe ungen.*  
 JJ: *Nej, jeg skal vise ungen, hvor den finder mad*  
 JS: *Moderen ligger æg hernede.*  
 Ego: *Tigere ligger ikke æg, de foder levende unger.*  
 JJ: *(Pause): Altså vores tigere ligger bare æg.*  
 70 H: *Nu døde den lille tiger.*  
 JJ: *Ja, og så blev den her tiger skide rasende.*  
 H: *Nu bevæger den lille sig.*  
 JS: *Hvorfor er du rasende?*  
 JJ: *Der er alt for mange dyr. Så vi bliver alt for store, så 75 store som koril ja-aber.*  
 H: *I hørte at den lille unge græd derhjemme*  
 JJ: *Nej, vi var alt for langt hjemmefra.*  
 H: *Nu gider jeg ikke være i puder mere.*  
 JJ: *(meget lettet): Heldigvis.*  
 80 JS: *Heldigvis, så kan vi få tæppe for vinduet og lyset slukket.* JS: *(henvendt til mig): Vi skal altså lege en leg som ingen må se.*  
 Ego: *O.K. så går jeg.*

Når man læser teksten uforberedt virker den og børnenes kommunikation kaotisk, nærmest som en slags båndsalat. Den forekommer ukoncentreret og springende, som om de kommunikerer i hver sin retning. Den kan næsten minde om en skizofrens tekst uden hoved og hale. Det skifter ultrahurtigt. Det ser ud som om børnene ikke kan lege, at de er dødfor-

virrede – eller som om de agerer lige efter bogen om moderne perron-børn, som flagrer fra det ene til det andet, og som ikke kan koncentrere sig og aldrig rigtig kommer til at lege.

Der er i optegnelsen enkelte kontekstuelle markører som hjælper til at få lidt form på sagen. For det første har vi den overordnede genrefastlæggelse: Rolleleg, som aktualiserer et beredskab hos læseren. Vi har en forforståelse af rolleleg og kan trække på viden herom fra andre kilder og korrigerer fortolkninger på det grundlag. Dernæst får vi en deltager- eller rolleliste, som er to drenge og en pige med aldersangivelse. Replikkerne er skrevet ned, men vi får ikke noget at vide om, hvilke handlinger børnene foretager, og kun nogle af dem lader sig omtrentligt intrapolere ud fra replikkerne. Hvad vi får, er et begrænset snit i en social situation. Det er rollelegens verbale side, vi får præsenteret og ikke meget andet.

### Refleksionstyper, leg og fortælling

Man må som læser og forsker både kontekstualisere og tekstualisere den bogstavelige tekst på det grundlag der er givet, hvis den og legen ikke blot skal affærdiges som kaotisk meningsløs turbulens. Dvs. man må etablere et frame for forståelsen og gennemgå en formskabende proces, som på sin vis svarer til den, der er på spil i legen, selvom metoderne og diskurserne er vidt forskellige. Påstanden her er, at vi i røverlegen har med en intens formskabende aktivitet at gøre, hvor refleksive former og positioner spiller en afgørende rolle for at få form på kaos.

I de følgende afsnit behandles tre grundlæggende refleksionsformer eller typer, som er i spil i børns udtryk:

1. Refleksivitet som metakommunikation og framing.
2. Refleksive positioner, roller og forholdsmåder.
3. Æstetisk refleksivitet.

### 1. Metakommunikation og framing

Leg og fortælling er selvfølgelig menneskelige ytringsarter, og de er samtidig af en særlig karakter. Selv helt små børn skelner mellem leg og »alvor« og mellem fiktion og realitet. Med Gregory Batesons begreb *framer* de aktiviteten som leg til forskel fra andre former for aktivitet. Denne framing er, hvor selvfølgelig – og ureflekteret den end forekommer – en nødvendig forudsætning for leg; der markeres en forskel som gør en forskel. Framingen sker gennem en metakommunikation om, hvad det her er for en art samvær eller kommunikation. I dette ligger en indbygget refleksiv modus, en forholden sig til, hvad slags aktivitet det drejer sig om. (Bateson 1972)

Framingen er ikke nødvendigvis ekspliciteret eller direkte annonceret, men den vil oftere være signaleret implicit gennem forskellige typer markører og koder, som fx er indlejret som konventioner i kulturen og i de enkelte som et kognitivt beredskab. Der etableres dermed en position, hvor de involverede forholder sig i en refleksiv distance til projektet samtidig med, at de lever sig ind i det. Der etableres en position, hvorfra de kan forholde sig til at: »Det her er leg«.

I legen her har vi straks fra starten etableret en framing, som ikke blot signalerer, at det her er leg, men som specifikt angiver en bestemt slags leg, en genre: »Vi leger røvere«. Hermed er også et særligt tematisk felt udkastet som grundlag for legen. Der ligger i udsagnet implicit en

forholden sig til det legeprojekt, som hermed sættes på dagsordenen som aktivitetsform for børnene.

Man kan da sige, at heri ligger en indlejret refleksiv dimension, hvad der er en forudsætning for en hvilken som helst leg. Refleksion kan dermed ses som en grundlagsstørrelse for handlinger og kommunikation og en metakognitiv kompetence, der når den er tilegnet kan få karakter af en rutine, man ikke behøver at reflektere direkte over hver gang og hele tiden, men som løbende signaleres og er fastlagt som en position, der kan aktiveres som en eksplicit refleksiv forholdsmåde. Når der fx går flimmer i legen, eller der opstår brud, kommer den til syne som en sag, de legende forholder sig til eksplicit og bevidst, hvad man da også vil kunne aflæse som konkrete refleksive handlinger og ytringer i stort set enhver legeaktivitet, således som det også fremgår af eksemplet, fx i den sekvens (l. 53-59), hvor Jens (JJ) og Jesper (JS) er ved at komme i en konflikt, der truer med at få legen og dens frame til at bryde sammen.

Hvad vi har med at gøre, er da et grundlæggende refleksivt forhold, der som et virtuelt beredskab er indlejret i kultur og personer, og som aktualiseres både som forudsætning og som værktøj for udtrykket i den givne situation.

Røverlegen åbnes med en eksplicit framings-formular, som kunne være et svar på spørgsmålet: Hva ska vi lege? En så direkte fastlæggelse af foretagendet er sjælden; oftest forankres aktiviteten gennem indirekte signaler i form af kontekstmarkører, som er impliceret i verbaliseringen. Der er i rollelegene især to sproglige former, der har denne funktion, og som er interessante i denne sammenhæng, fordi de i selve deres grammatiske form indice-

rer et refleksivt aspekt i og med at de indbygger en positionel distance i forholdet mellem aktivitet og aktør.

Den ene er den fortidsform, der på signifikant vis optræder i rollelegenes sproglige praksis, og som er et af signalerne for, at det er leg, vi har med at gøre. I Røverlegen her er fortidsformen frekvent, fx i formuleringer som: »Og jeg var død« (l. 9), »Nogle gange var vi altså også vilde« (l. 12) eller »Så døde jeg til sidst« (l. 56). Det er betegnende, at de bruger præteritum, selvom den refererer til en umiddelbart fremtidig tilstand eller handling.

Fortidsformen må da her betragtes som en konjunktiv, dvs. den markerer, at der er tale om noget forestillet, noget irreal. Den signalerer generelt, at vi nu er i en fiktions virtuelle rum eller ramme. Formen viser, at det er fortællingens fiktive rum, der åbnes i rollelegene. Den signalerer: Det her er leg, det her er fantasi, det her er fiktion, hvilket betyder, at udsagn og udtryk aflæses inden for en anden kode, og derfor får andre betydninger, end hvis de samme begreber og udtryk anvendtes fx i dagligdagens informerende ramme eller kontekst. En fortidsform er pr. definitionen en distanceform. Den markerer en afstand mellem udsigerens position og handlingen, hvilket vil sige, at den i dette tilfælde sætter en potentielt refleksiv sprække ind mellem aktør og aktion.

Et tilsvarende forhold ligger i den brug af 3. person, der kan forekomme, når aktørerne snakker om sig selv som personer i fiktionen. Børnene udtrykker sig oftest i første person, men det signifikante er, at trediepersonsformen overhovedet anvendes i visse tilfælde. I stedet for at sige: »Vi leger røvere«, kunne de have sagt: »Nu var de jo røvere«. I femte linje som et sted mellem mange steder i legen bruges tredie-

personsformen på den vis: »Nu prøvede de igen«. Også trediepersonsformen er her et signal for, at det der foregår er fiktion, leg. Samtidig sætter formen ligesom præteritum en distance til den aktuelle situation, som legen foregår i. Og den sætter en distance mellem dem selv som sig og de fiktive roller, de går ind i. Overfladisk set ligner det en splittelse; men der er snarere tale om et dobbeltgreb end om personlighedsspaltning. De kan i ét greb fastholde sig selv både som privatpersoner og som fiktionsaktører og fastholde legens fiktive rum og den dagligdags situation, de leger i. Desuden viser disse »distance«-former, at de forholder sig til sig selv og til deres forehavender i en refleksiv position, der som oftest er virtuel.

Der sættes en dobbelthed, en polaritet mellem indlevethed i og distance til. Og herudover markerer de også legens grænse, fx som det tydeligt fremgår senere i optegnelsen, hvor Jesper og Jens kommer i konflikt og er ved at komme i slagsmål. Men de løser konflikten gennem et sofistikeret kompromis netop ved at referere til, hvad der er for leg, og hvad der er for »alvor« (»Vi slår ikke rigtig« l. 54). Den refleksive forholdsmåde til selve dette at lege og til forskellen på, hvad der er leg, og hvad der er »for alvor«, manifesteres her som en nødvendig position for opretholdelsen af legen.

## 2. Refleksive positioner, roller og perspektivskift

En anden type refleksivitet manifesterer sig i det forhold, at man for at kunne lege en rolleleg (eller fortælle en fortælling) må kunne indtage og veksle mellem flere former for rolle- eller bevidsthedspositioner. Disse positionsskift kan formaliseres i en grundlagsmodel med tre forskellige

hovedpositioner. (Se også Guss 2001)

Børnene i røverlegen optræder på flere niveauer, næsten simultant. For det første optræder de som sig selv. Når Jens (JJ) i rollelegseksempel (1. 53) siger til Jesper (JS): »Så må du gå ud af legen«, taler han som Jens til Jesper og ikke som rollefigur i legens fiktion. Han forholder sig refleksivt til sig selv og Jesper som person ud over legens kontekst og frame. Det sker i en situation, hvor en konflikt om, hvordan legen skal defineres, er ved at få den til at bryde sammen, og hvor det refleksive beredskab aktualiseres. Et øjeblik efter optræder Jens' næste replik: »Vi slår ikke rigtig«. I udsagnet markeres direkte, at det her er leg, og ikke »alvor«, hvilket markerer en metakommunikativ forholds måde, der fastholder framingen som leg ved at aktiviteten direkte reflekteres. Der etableres en position, som gør, at tingene kan ses fra et andet perspektiv, og at de kan forholde sig til legen som projekt. Jens indtager her i et dobbeltgreb en position som leder af legen eller som dens fordanser, der sørger for, at dansen kan gå videre og ikke bryder sammen – i kaos.

Med den følgende replik: »Så døde jeg til sidst. Ikke slå, så bliver den mere død« (1. 56), sker et nyt perspektiv- og positionsskift. Jens optræder her som *fortæller* og *iscenesætter* af story'en, af legen, sig selv og de andre.

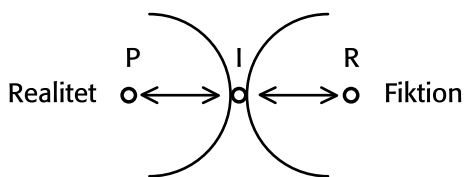
I samme moment agerer han død, hvorved han indtager en tredje position som rolleindehaver og aktør i fiktionen i form af en tiger, eller hvad det nu er, der er død. Dette forhold er tydeligere, når positionen som rollefigur er koblet til en egentlig replik, som da Jens siger: »Kom nu politimand« (1. 24).

Forløbet vil i praksis ofte være endnu mere komplekst, i og med at han også

iscenesætter de andre deltagere og vel at mærke må gøre det samtidigt. Endvidere er han ikke enefortæller. I legen her er der ligefrem kamp om, hvem der definerer historien, og om hvilken historie det er, der foregår. De andre deltagere gør det samme og opererer i de samme dimensioner, som han. Den »gode« leder er netop karakteriseret ved, at de øvrige kommer med i legens frembringelse. Og Jens er, som det fremstår i udskriften her en virkelig god legeleder, som mod hårde odds formidler legens sejlads mellem flere klippeskær og overhængende risiko for skibbrud.

For alle de involverede kræver det højt udviklede evner for improvisation. Man kan aldrig vide, hvor legen er på vej hen. De forskellige tilskud gribes, sorteres eventuelt fra, men den forløber i et vekselvirke, hvor det ene reflekterer det andet i en løbende proces. Det er en yderst kompleks organisation og udøvelse, der er på spil i sådan en leg. Ungerne leger tilsyneladende med stor selvfølgelighed. Men der ligger lang praksis og øvelse bag denne selvfølgelighed.

I princippet er de her karakteriserede rolleniveauer en grundstruktur. Man ser en bestandig opereren mellem tre niveauer eller bevidsthedsformer, hvor fortæller/iscenesættterniveauet er det overordnede. Det er det, som formidler de øvrige, ligesom det formidler og er transformationspunktet mellem realitet og fiktion. Det er et distancens punkt som en position, hvorfra deltagerne forholder sig til både sig selv, hinanden og til det fællesprojekt, som legen, dens tema og aktioner er. Grafisk kan rollekomplekset anskueliggøres:



*Hvor P er privatpersonen, I er positionen.: Scenesætter/Fortæller, og R står for Rolleposition)*

Disse positioner er udlejret som elementer eller en art matricer i legekulturen; mens de er »indlejret« i aktørerne som nødvendige færdigheder og grundlag for, at de kan udøve legen. Det er en know how, som må tilegnes for at legen kan leges. Igennem dem etableres positioner for at kunne veksle simultant mellem mindst tre forskellige perspektiver på foretagendet. Legen må ansues som et flerperspektivisk bevægeligt og processuelt forhold, et omskifteligt væv, snarere end som en centralperspektivisk struktur. Der er, når alt kommer til alt, form (omend en flydende sådan) på den tilsyneladende kaotiske leg. Hverken det sproglige udtryk, framingen eller positionerne er tilfældige. De er en art værktøjer for den formskabende proces, der ligger i legen. Der er rammer, grundstrukturer og matricer, der nok sættes i spil, men også får det til at hænge sammen og sætter legerne i stand til at få det til at hænge sammen.

### 3. Æstetisk refleksivitet

Hvad der sammen med de fluktuerende rollepositioner får legen til at virke kaotisk, springende og usammenhængende, er den tilsyneladende tilfældige springen omkring fra det ene lege- eller fiktionstema til et næste: Først leger de røvere, men så vil Helle (H) være død eller syg, så står Jens og tæller puder, så springer de vi-

dere til politi og hundeøgler, hvorefter én spiller guitar og Jesper henter en løve ind i menageriet, mens en tredje laver cirkus med klovne, og så kommer Batman, og det hele går over i vilde dyr og konflikt for så at ende op i familietigre med unger og lægger æg – Og kommer de nogensinde til egentlig at lege noget af det? Det hele har en forbavsende lighed med et stykke absurd drama. Hvad der på et andet plan måske ikke er en helt skæv analogi.

Hvad vi har med at gøre, er ikke noget, der på nogen måde ligner en klassisk opbygget fortælling. Det ligner mere en turbulent fight med fiktionsfragmenter som køller end en opbygning af en fælles fiktion og et fælles fiktivt rum. Men det er måske netop historien? Tværs gennem turbulensen lader en sammenhængende fortælling sig aflæse. Og her kommer det forenkede verbale snit aflæsningen til gode.

Et karakteristisk træk ved børns udtryksformer er det, at forholdet til materialet og forarbejdelsen af det spiller en væsentlig rolle. Det handler ikke blot om at få tingene sagt eller gjort. Det handler i mindst ligeså høj grad om, hvordan de er sagt og gjort, og om måden, de er udøvet på. Aktørerne forholder sig ikke blot til legens eller fortællingens udsagn, men i høj grad til dens æstetiske realisering.

Æstetiske metoder og teknikker ligger som et lager i legekulturen, der tilegnes af de enkelte børn og indlejres som et beredskab af virtuelle færdigheder, der aktiveres i den aktuelle leg. I mange rollelege vil man fx se sekvenser, hvor iscenesættelsen antager form af direkte læreprocesser, hvor kyndige underviser og instruerer mindre kyndige om, hvordan en bestemt sag skal udføres. Det kan være alt fra en særlig stemmeføring, der hører til en be-



stemt figur, til udførelsen af et plot i en fortælling. De forholder sig til krop, bevægelser, symboler, figurer og sprog som til et hvilket som helst andet materiale. I denne forholden sig ligger et refleksivt dobbeltgreb af samme art, som vi har beskrevet det i forhold til de omtalte kognitive positioneringer og frames.

I røverlegen er det fiktive stof som sådan på dagsordenen i legens konkrete praksis. Hvad vi overværer, er ud fra det perspektiv en intens æstetisk forarbejdning af en situation, et tematisk stof af symboler og figurer, af fiktionsfragmenter og en gestaltning af det i fluktuerende former, der bevæger sig hid og did. Anlægger man et sådant perspektiv på legen, opdager man sammenhænge og måske ligefrem en sammenhængende fortælling, som ikke nødvendigvis behøver være en projektion, men som har et objektivt grundlag for aflæsningen i teksten.

For at vise en sådan sammenhæng lægger jeg et enkelt snit gennem legens tematik både den, som ligger i den fiktive sfære, og den, som sideløbende kører i realsituationen. Det er i spændingsfeltet mellem de to sfærer fortællingen udformer sig.

I udgangspunktet ser det ud, som om to interesser i form af to forskellige fiktive temaer støder sammen og virker ødelæggende ind på hinanden. Jens og Jesper har et projekt med legen. De vil lege røver. Hvad der er et typisk drengelægstema passende til det »tumlerum«, som seancen udspiller sig i. Mens Helle har et andet projekt og vedholdende afbryder røveriet for at »være« død eller syg, indtil Jesper skifter til »tandlæger« (1.16), hvad der stiller Jens så skakmat, at han må vende sig ud fra legens frame, tage tælling, tælle sig tilbage til det og til en genoptagelse af fortælling (1.18-22). Herefter går der skred i

tematikken; og den skifter tilsyneladende turbulent fra det ene til det andet. Dog er der en underliggende sammenhæng, idet det former sig som en række mellemstationer, der kulminerer i den tidligere beskrevne konflikt mellem drengene. Herefter etableres der en slags fælles platform med tematiseringen af de vilde og farlige far-mor-og-børn-tigere, der lægger æg (1.63 ff).

Situationsplan og fiktionsplan er viklet ind i hinanden og stimulerer gensidigt hinanden. Konflikten løses således på begge planer ved at Jens »ofrer« sig. Han afstår fra konfrontationen på realplanet ved at prioritere legens og fiktionens opretholdelse, idet han spiller død på fiktionsplanet: J: »Så døde jeg til sidst. Ikke slå, så bliver den mere død«. JS: »Nu er Jens død«. H: »Så stikker vi den lidt«.

Umiddelbart efter er legen forbi, måske fordi den – på trods af, at den tilsyneladende var ved at gå i flimmer på grund af brydningerne alligevel grundlæggende var båret af netop dem i en polariseret spændingsopbygning.

Der foregår en fortløbende transformation frem og tilbage mellem »realplan« og fiktionsplan. Det ene projiceres og omsættes i det andet i et polariseret narrativt *felt*, som er situationen, og som fra et aflæserperspektiv er »teksten« i form af den situation, der produceres gennem det narrative medium. Børnene fortæller både sig, fiktionen og situationen. Optegnelsens verbaliserede legeudsnit giver tilstrækkeligt materiale til at kunne begrunde en sådan aflæsning.

Der kører to overordnede story-lines både på realplanet og i fiktionen. Den centrale polarisering og »konflikt«-flade ses mellem drengenes projekt Røverleg og Helles gentagne »afbrydelser«, hendes

forsøg på at få indført sit tema og få sin egen rolle positioneret som syg eller død. Det er et af de træk, som er med til at give et umiddelbart indtryk af et springende og usammenhængende forløb i legen og af, at de ikke leger sammen, men i hver sine spor. Man kan ligefrem tale om, at der kører to legeparadigmer (pigers og drenges), som brydes. Men følger man disse temakomplekser, der tilsyneladende veksler tilfældigt, gennem legen viser det sig, at de efterhånden leges sammen og via diverse temaudkast (tandlæger, klovne, kæmpeøgler, Batman, tinsoldater og tigre) forenes i en slags familieleg med vilde dyr, der tilgodeser de krydsende interesser.

Selvom Helle er den yngste (3 år) og dermed må være relativt ny i børnehaven og alene pige over for to større drenge, »vinder« hun i praksis og får sit og pigelagens tema igennem, mens drengene søger at holde fast på deres røverlegstema, der samtidig er et af drenglegenes grundtemaer som en konventionel tematisk og strukturel form eller en matrice på samme måde som familielegen er en grundform i pigesfæren.

At legen på trods af disse spændinger og modsætninger kan forløbe, sker ikke mindst, fordi Jens er en kompetent leder i legen. Han optræder som formidler i en række situationer og kan gøre det i kraft af, at han med en høj grad af refleksivitet forvalter en ikke mindre grad af kompleksitet. De eksplicite forholdsmåder er kun toppen af isbjerget. Under dem ligger indlejret i legens konventioner og former – som selvfølgelig færdigheder hos aktørerne, specielt Jens – en implicit kompleksitet og refleksivitet som et grundlag for at kunne forvalte og forhandle sådanne situationer og for, at lege som denne overhovedet kan komme i stand og forløbe. På

en gang forholder han sig til »story'en« og den sociale sammenhæng, til situationen, de befinder sig i, til konfliktspillene, til sig selv og til de andre.

De skal både have det fiktive rum og det sociale rum, som konstituerer legen, til at fungere. De får dermed både organisatorisk og indholdsmæssigt frembragt et stykke liv med legen som medium for en virkelighedsfrembringelse af særlig art. De refleksive dobbeltgreb er en nødvendig dimension og forudsætning for, at de kan få det i stand.

En konfliktladning er i den forbindelse ikke så meget et problem som et nødvendigt brændstof, et spændingsstof, der er nødvendigt for udøvelsen, ikke blot i story'en, men også som her i situationen. Der kører således en dobbeltfortælling, fiktionens og situationens. Her er tale om en transformativ proces af en anden art end den førnævnte. Den aktuelle virkelighed, der udspiller sig i og omkring legen bliver transformeret over i det fiktive og vice versa i et komplekst, intrikat og vanskeligt aflæseligt vekselspil.

Legen producerer ikke blot en fiktion, den handler også om sig selv som leg; den er på en gang medium for frembringelse af situationen; og situationen er en af de råstofkilder, legen tager i anvendelse og omformer til fiktion. Det, drengene eksempelvis har kørende mellem sig uden for den aktuelle situation, spiller uden tvivl ind, men her underordnet legens projekt som et råstof for den. For at det kan fungere kræves som omtalt færdigheder i at holde legen gående, således at den ikke tipper over og bliver brændstof for en konflikt »for alvor«. Legens og legekontraktens sammenbrud kan i givet fald blive stof for en realsocial konflikt. Det er balancegange på tynde liner.

Rollelegen er på det niveau en fortælling, de fortæller sig om sig selv og den situation, de er i. De fortæller deres erfaring; og de fortæller en situation. Situationen er i den forstand ikke en blot og bar kontekst for legen. Situationen er fortalt frem, og konteksten er en dimension i fortællingen.

De forholder sig til dette at frembringe en sådan tekst, forstået i bred forstand som f. eks. en konkret performance. Dvs. de forholder sig til hinanden og til omverdenen gennem et medie, i dette tilfælde legen, der kan ses som et særligt medie for en måde at forarbejde, fremstille, kommunikere, fatte og forstå på. Det er ikke bare et spørgsmål om at frembringe mening i konceptuel forstand, men det er også et spørgsmål om en processuel meningsfrembringelse.

Hvorom alting er, sættes aktørerne gang på gang i en reflekterende position over for legen på et metaniveau og over for grænsen mellem leg og »alvor«. Jens fragter flere gange legen videre ved at fastholde legekoden og framingen af samværet som leg, og han gør det ved at »stå stille« ved legens grænse og reflektere aktiviteten som leg til forskel fra ikke-leg. Ved at gå ud af handlingerne og op i et metaniveau tilføjes en yderligere dimension, hvorfra der kan laves en art kommunikativ bypass på knuden.

Der ligger i dette en refleksivitet, en reflekterende forholdsmåde i flere niveauer som et grundlag for at leg kan leges, hvilket også er tilfældet i lege, hvor dette forhold ikke aktualiseres så eksplicit som her. Samtidig med at her er tale om flere refleksionsniveauer, foregår de sjældent i en begrebslig refleksiv diskurs. Det refleksive ligger i forholdsmåder og er analogt formuleret og konkret praktiseret både verbalt og som handlinger.

I disse aspekter ligger for så vidt en fjerde refleksionstype i form af en forholdsmåde på et metaplan til situationskomplekset som sådan, hvor de forskellige typer refleksivitet aktiveres, og hvor også en relation til omverdenen og dens perspektiver kan reflekteres. – Som da de afviser »skriverens« skolebogsagtige tilrettevisning: »*Tigere ligger ikke æg, de føder levende unger*« (1. 67), med direkte at henvise til, at deres projekt er leg og ikke læring. Der er forskel på fiktionens, legens tigere og de realt eksisterende tigere. »*Altså vores tigere ligger bare æg*«.

Hvad børnene udøver gennem leg og fortælling er en form for objektivisering og materialisering af socialt og mentalt stof og erfaringer. De objektiviserer erfaringer og situationer i denne form.

I legen er refleksionen indlejret i en sanselig æstetisk form, som ikke udelukkende er en rammemæssig refleksion, men ligger i det sanseligt æstetiske, dvs. i måden at forarbejde materialet på. Den måde, hvorpå de refleksivt forholder sig til både det fiktive stof og situationen som et materiale, et råstof for udtrykket, er forudsætningen for at et sådant stykke virkelighed kan udøves.

Vi har at gøre med en refleksiv forholdsmåde, der forløber som proces, som er indlejret i situation og aktører, og som manifesteres og aktualiseres i udtrykkets æstetiske, sanselige former, i måden det gøres på mentalt, materielt, verbalt og kropsligt.

### Afsluttende refleksioner

Som et biprodukt håber jeg, det er fremgået, at jeg med den forståelse af refleksivitet der her er anlagt, også har forsøgt at overskride den dualistiske position og forståelse, der blev skitseret i optakten. De

barnlige udtryksformer opfattes traditionelt som nærmest kontrarefleksive, som spontane, umiddelbare og autentiske. En af mine pointer er, at det er de givetvis også, men de er det på et grundlag af middelbarhed, distance og refleksivitet. Vel at mærke ikke refleksion som en passiv genspejling eller en forbeholden mellemregning af tilbagekastede overvejelser, men refleksion som et medium for handling, og som dimensioner i en aktivt udadgående ageren, proces og performance. Ikke som en modsætning til sansning, handling eller hengivelse, men som et element i disses aktualisering i udtryk og situation.

For at rollelegen, som er brugt som eksempel, kan komme i stand, er forudsætningen en indlejret know how på mange planer, hvor det grundlæggende forhold er framingen af aktiviteten som »det her er leg«; dvs. den frames som en særlig »slags« i forhold til andre typer aktiviteter. Endvidere fastlægges det, at dette er en særlig legetype inden for et spektrum af forskellige tematiske genrer (her fx røverleg m.fl.). Børnene har til det formål et beredskab af tilegnede æstetiske og organisatoriske kulturteknikker som grundlag for at performe den situation, som legen er deres medium til at virkeliggøre.

Gennem det æstetisk symbolske medium, som legen er, frembringer børnene et stykke virkelighed, der samtidig er en transformation eller omformning af såvel den sociale som den kulturelle kontekst. Sagt på en anden måde er det ikke mindst i sådanne mikro-niveauer børnenes deltagelse og rolle som sociale og kulturelle aktører og deltagere udspiller sig. Det er legen selv der er projekt og mening, men som biprodukt tilegner de sig en stribe grundlæggende færdigheder mht. at forholde sig agerende refleksivt til sig selv og

omverden, som i legen momentant ændres til noget andet – til leg.

I den aktuelle situation er der megen teoretiseren, som kredser om modernitetens og postmodernitetens gennemslag socialt, kulturelt og psykologisk. Man kredser om de konsekvenser, det har for barndommen, for børns livsvilkår, for deres identitetsdannelse og for den socialisation og prægning, de udsættes for, i en tid præget af kulturel frisættelse, kompleksitet, individualisering, norm- og traditionsopbrud osv. osv.. Her etableres en social kontekstuel ramme og en begrebshorisont for forståelsen af den aktuelle barndom og for tolkningen af de fænomener, den kommer til udtryk i. Der er fx megen tale om de nye børnekarakterer, som har udviklet sig i de seneste årtier, ofte i form af »uheldige« tendenser i den aktuelle tilstand, og som alt efter synsvinkel har fået betegnelser enten som socialpsykologiske syndromer af diverse arter eller i form af typologiseringer som pejlerbørn, fighterbørn, perronbørn, egoistbørn osv. osv.. Grundlaget for denne forståelsesramme er ofte tyndt og kan antage karakter af en konsensushorisont, der ved at cirkuleres som referencegrundlag, antager karakter af fait accompli og selvindlysende sandhed.

Den trænger til problematisering, hvilket bl.a. kunne ske gennem studier og analyse af de aktuelle fænomener, udtryk og adfærdsformer forbundet med fx en komparativ historisering som grundlag for at finde forskelle, der gør en forskel, eller sejlivede gennemgående trends som ikke har ændret sig.

Rollelege og andre udtryksformer kunne være ét sådant stofligt grundlag for at undersøge, hvilke ændringer, der er sket, og hvilke retninger ændringerne går i. Man må ned i disse mikro-niveauer,

ikke blot tematisk, men også mht. æstetiske, kognitive, sociale og organisatoriske former for at få fat på link'ene mellem det lokale aktørperspektiv og den strukturelle kontekst.

Hvordan er forskellene mellem de måder, hvorpå børn nu og fx i 50'erne etablerer legen og dens fortællepositioner, er der forskelle i forholdsmåder og refleksivitetsformer, i omverdensrelationer eller i forholdet mellem leg og social dagligdag, i relationen mellem fiktion og realitet? Man støder her ind i det forhold, at der kun meget sporadisk findes materiale, der kunne sætte en historisk profil.

Ikke desto mindre er det ikke mindst i sådanne mikro-niveauer, forskellene viser sig og modernitetens karaktertræk aktualiseres, socialt, kulturelt, mentalt og kropsligt. Det er i den type lokale sammenhænge, børn manifesterer sig som kulturelle og sociale aktører og som deltagere i virkelighedsfrembringelsen, ligesom det er i forholdet til sådanne fænomener et socialt strukturelt perspektiv kan komme i dialog med et aktørperspektiv og med et kulturelt æstetisk perspektiv.

## Litteratur

Bahktin, Mihael (1984): *Rabelais and his World*. Indiana University Press.

Bateson, Gregory (1972): *A Theory of Play and Fantasy*. In *Steps to an Ecology of Mind*. New York.

Bourdieu, Pierre (1995): *Distinktionen*. Kbh.

Cook-Gumperz, Jenny; Cosaro, William and Streeck, Jürgen (eds) (1986): *Children's Worlds and Children's Language*. Berlin.

Corsaro, William (1985): *Friendship and Peer Culture in the Early Years*. New Jersey.

Cross, Gary (1997): *Kids' Stuff*. Harvard

Press Cambridge.

Danbolt, Gunnar og Enertvedt, Åse (1995): *Når voksenkultur og barns kultur møtes*. Oslo.

Dominder, Christer (1989): *Spis majs! Ét – nul til dig. Refleksioner om studier af børnefolklore*, BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur nr. 10. Aarhus .

Ehn, Billy og Løfgren, Orvar (1982): *Kulturanalys: Et etnologisk perspektiv*. Lund.

Geertz, Clifford (1973): *The Interpretation of Cultures*. Selected Essays. New York.

Gleerup, Jørgen (1991): *Opbrudskultur*. Odense.

Guss, Faith Gabrielle (1998): *Barns dramatiske lekkultur*, BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur nr. 39. Odense.

Guss, Faith Gabrielle (2001): *Drama Performance in Children's Play-culture: The Possibilities and Significance of Form*. Højskolen i Oslo. Rapport nr. 6.

Guss, Faith Gabrielle (1994): *Teaterkunstens oldemor? – En estetisk tilnærming til lek*. I BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur nr. 33, Aarhus.

Hastrup, Kirsten (1992): *Det antropologiske projekt om forbløffelse*. Kbh.

Herron, R.E. and B. Sutton-Smith (eds.) (1971): *Child's Play*. New York.

Horstbøll, Henrik og Kaare Nielsen, Henrik (red.) (1990): *Delkulturer*. Aarhus.

Huizinga, Johan (1963): *Homo Ludens*. Kbh.

Fjord Jensen, Johan (1988): *Det dobbelte kulturbegreb – den dobbelte bevidsthed*. I Hauge, H. og Horstbøll, H. (eds): *Kulturbegrebets kulturhistorie*. Aarhus.

Juncker, Beth (1998): *Når barndom bliver kultur*. Kbh.

Kline, Stephen (1993): *Out of the Garden*. London.

Klintberg, Bengt av (1987): *Råttan i pizzen*. Stockholm.

Klintberg, Bengt av (1987): *Folklorens betydelse*. Stockholm.

Mouritsen, Flemming (1996): *Legekultur. Essays om børnekultur, leg og fortælling*. Odense.

Mouritsen, Flemming (2000): Ole Lund Kirkegaard. I *Danske Digtere i det 20. århundrede* bd. III. Kbh.

Mouritsen, Flemming (2000): Børns grafiske udtryksformer. I Anne Mørch-Hansen: *Billedbøger og børns billeder*. Kbh.

Mouritsen, Flemming (1998): *Har børn behov for alt det legetøj?* I *Kulturel Interaktion*. BUKS - Tidsskrift for Børne- og ungdomslitteratur nr. 39

Opie, Iona and Peter (1987): *The Lore and Language of School-children*. Oxford 1987.

Rodari, Gianni (1987): *Fantasiens grammatik*. Kbh.

Sutton-Smith, Brian (ed.) (1995): *Children's Folklore*. New York.

Tjukovskij, Kornej (1980): *Fra to til fem år. Om børns sprog, digt og fantasi*. Kbh.

Trevarthen, Colwyn and Hubley, P. (1982): Secondary Intersubjectivity. In Lock, I.A. (ed): *Action, Gesture and Symbol*.

Turner, Mark (2000): *Den litterære bevidsthed*. Kbh.

Ziehe, Thomas: *Ambivalenser og usædvanlige læreprocesser*. Kbh.