

Forsidecover til Julie Angels ph.d.-afhandling om parkour: Ciné Parkour. (Med tilladelse fra Julie Angels).

# Leg, latter og produktion

– fra historie og sociologi til filosofiske spørgsmål

## LEGEFORSKNING NEDEFRA OG OP: LEGEUDVIKLINGENS POSITIVITET

Stikordet “leg” møder vi ofte som et plus-ord, som betegner et område, der nyder større velfærdspolitisk bevågenhed. Pædagoger hylder legen, og ingeniører designer for legen. Det er især tre delområder, hvor leg betragtes som særlig nyttig og støttes politisk og økonomisk: læring, rum og teknologi.

*Leg og læring:* Her kobles leg til børnenes og de unges udvikling, hvorfor leg indgår i pædagogikken. På engelsk taler man om *playwork*.

*Legens rum:* Her drejer det sig om legepladser og legens sted i byudviklingen – altså *playground* og *playspace*.

*Legeteknologi:* Man designer legetøj, virtuelle legeredskaber, robot-legesager etc. – *playthings*.

I disse områder er det normalt undervisere, ingeniører, arkitekter og planlæggere, der arbejder legen. For dem og for de involverede institutter, firmaer og politiske institutioner er det vigtigste at bygge, konstruere, planlægge, designe, indrette og udvikle. Der skal laves ting og sager og produceres ideer under aspektet: Hvordan leger man bedst? Legens empiriske virkelighed – hvordan og hvorledes folk faktisk leger – har kun sekundær betydning. Derfor forbliver filosofisk nysgerrighed og empirisk forundring ofte underudviklet. Hvad leg er, er uproblematisk – det ved vi nogenlunde i forvejen, og vi skal nu bare anvende og udvikle legen (Pedersen 2009).

Ved nærmere betragtning er forholdene ikke så enkle.

Når legen inddrages i læring, er der noget der bliver udvalgt, mens andet bliver frasorteret. Der kommer – i bedre fald – noget nyt og tredje ud af det, som man nogle gange kalder for *edutainment*, en legende og underholdende pædagogik (eller en pædagogisk motiveret un-

derholdningsbranche?). Pædagoger bliver nogle gange selv usikre på, om de koloniserer og dermed deformerer legen.

Legens rum: Det er ikke kun ønskværdigt at skabe steder til leg. Det har også en bagside, da legen dermed bliver udparcelleret fra folks livsverden. Ved at anlægge separate rum til boldspil markeres der, at der er vokset synlige – og langt flere usynlige – skilte frem rundt omkring: “Boldspil forbudt!”, “Parkour forbudt!”, “Her må ikke leges!” Gaden skal jo bruges til trafik. Klaus Eskelund (2010) behandler i sin ph.d.-afhandling modsatrettede tendenser.

Legeteknologi: Her besætter vareproduktion et nyt terræn, og leg bliver genstand for markedsføring. Leg bliver et produkt. Der skal gerne komme mindst en ny leg på markedet hver sæson – ellers lider forretningens omsætning.

Ud fra netop legens aktuelle positiviteter rejser der sig dermed kritiske spørgsmål: Hvad er det for veje, der fører fra leg til ikke-leg? Og hvis der foregår kolonisering, og man producerer ikke-leg i legens gevandt, hvad er så leg, når det kommer til stykket? Det er her, at legen ikke bare kan overlades til pædagogen, arkitekten og ingeniøren. Nu gælder det ikke kun om at designe, men om at forstå. Historikeren og sociologen betræder legepladsen.

## LEGENS HISTORISKE FORANDRING

I Danmark fik legehistorien vigtige impulser fra Jørn Møller (1984, 1990/91 og 2010), der fremlagde et firebindsværk om gamle landsbylege og en række enkeltstudier om legenes historie. Legenes historiografi interesserede sig især for legenes rødder og traditioner, som delte sig op efter klasse-mæssige skillelinjer mellem folkelig karneval (Bakhtine 1968) og høviske lege. Desuden fik myndighedernes og kirkens forbud mod folkelige lege en vis opmærksomhed.

AF  
HENNING  
EICHBERG

I den moderne historie siden industrikulturens gennembrud blev mange gamle lege transformeret til sport. Denne sportificering har historikere enten med affirmative og “olympiske” undertoner beskrevet som “modernisering” (Bender et al. 2000) eller med kritiske undertoner som legens forfald (Huizinga 1938). Legens pædagogisering – med faget “Legemsøvelser, gymnastik og leg” i skolen – havde man også øje for (Korsgaard 1986). Legens udparcellering og dens teknologisering har derimod næppe fundet sine historikere endnu. Det gælder også de nye lege, som med de californiske *New Games* og parkour invaderede ungdomskulturen. Og så trænger de offentlige sundhedsbemyndinger med deres voksende indflydelse på leg til historisk bearbejdelse (Svendsen 2009) ligesom den nyere “legificering” i produktionsverdenen (Andersen 2009).

De historiske forandringsprocesser var altså mangfoldige, men det er kun punktuelt og selektivt, at legens historie er blevet beskrevet. Eller hvis vi vælger en sammenligning: Til forskel for de mange forsøg på at skrive idrætshistorie i sammenhæng er legens historie som sådan ikke skrevet.

### LEGENS SOCIOLOGISKE DIFFERENTIERING

Mens historie handler om forandring, handler sociologi om forskel, distinktion og stratifikation. Disse distinktioner viser sig på meget forskellige planer – og de bestemmer legens historiske forandringsproces. Således vidner latterkulturens karnevalistiske oppositionelle potentialer og myndighedernes historiske udnævnelsesforsøg imod de folkelige lege om magtens ubalancer og om de sociale klassers distinkte interesser og habitusser. Det gælder også spændingsforholdet mellem pædagogisk leg og mørk leg, farlig leg. Kønsforskelle i legekulturen er

en vigtig del af legenes distinktionspolitik. Og hvad angår leg og aldring, indeholder ubalancen mellem børnenes og de ældres lege en vigtig sociologisk historie.

Med blikket på det legende menneske kan man mindes Norbert Elias’ udspil om, at sociologi bør forstås som “menneskevidenskab”, der indbefatter sociologi, psykologi og historie. I Danmark har man på Københavns Universitet gennem årtier haft en todeling, hvor to sociologiske institutter repræsenterede henholdsvis en sociologi af positivistisk, kvantitativ og uhistorisk orientering (Kaare Svalastoga) – og en kultursociologi, der inddrog historiske, antropologiske og socialpsykologiske tilgange og var placeret under det filosofiske fakultet (Verner Goldschmidt). Der findes altså ikke kun én sociologi, men flere – og i denne distinktion er historiens rolle for sociologisk erkendelse en vigtig indikator. Men der eksisterer heller ikke kun én historie, da væsentlige dele af historiografien sætter fokus på enkelte begivenheder, personer og deres handlinger samt på den såkaldte historiske kildekritik og holder sig langt væk fra de sociale og kulturelle forandringer, der udgør den “historiske sociologi”, som bl.a. sociologen og politologen Lars Bo Kaspersen på seminaret i Lysebu i januar 2012 satte på dagsordenen (se også tidsskriftets indledning).

## CASE PARKOUR – EN BEVÆGELSESLIG MELLEM HISTORIE OG SOCIOLOGI

Hvor komplekst bevægelseshistorie og bevægelsessociologi forholder sig til hinanden viser parkour som konkret case.

Parkour, også kaldet *freerunning*, *urban tricking* eller *streetmovement*, er en ungdomskulturel bevægelsesform, hvor man dels bestræber sig på hurtigt at nå gennem byen fra et sted til et andet, og dels bruger akrobatiske spring i bevægelsesprocessen. Med sit udgangspunkt i parisiske forstæder har parkour spredt sig siden 1990'erne først til England og så over hele verden, herunder til Danmark.

Skriver man parkours historie, kan man tage udgangspunktet i den gruppe etniske unge omkring David Belle og Sébastien Foucan, som i 1980'erne og 1990'erne i indvandrerkvartererne Sarcelles, Lisses og Évry udviklede dens første praksis (Angel 2011). De marginaliserede unge fik inspiration fra den enes far, som havde sin baggrund som soldat i Vietnam og kendte parkour som militæruddannelse. Dermed træder to traditioner i kontakt med hinanden, som hver for sig peger tilbage i vidt forskellige retninger.

1. Militær parkour er en disciplinerings-aktivitet, hvis historie kan følges tilbage til 1800-tallet. Her bliver folk trænet top-down på officerens kommando på anlagte militære parkourbaner.
2. Men så blev parkour til en ungdomskulturel aktivitet, der opstod som innovation i 1990'ernes *banlieues*, og hvis forløbere snarere kan ses i skateboarding og inline-skating. I denne kontekst fungerer parkour snarere som anti-disciplinering eller bottom-up selvtræning. Et subversivt frihedsbegreb sættes centralt:

*freerunning*, *freejumping*. Forholdet er altså her allerede fuldt af modsætninger.

3. Herefter kom parkour til Danmark. For de unge, som dyrker aktiviteten herhjemme, spiller hverken den militære eller den etnisk-marginale familiehistorie en særlig rolle. De danske parkour-udøveres historie peger i en tredje retning, da dansk parkour i høj grad dyrkes af gymnastikfolk, ofte med baggrund i springgymnastikken. Den specifikke danske vej til parkour spænder altså snarere mellem gadekultur på den ene side og gymnastik og højskole på den anden.

Dette er endnu ikke den hele historie. Når parkour nu også bliver praktiseret blandt arabiske drenge i Gaza, må man igen regne med helt andre historiske forudsætninger. Her kan kønspolitikken i bevægelsen for eksempel være en helt anden end i dansk parkour. Og *freedom* har i Gaza – i jerngrebet af både Israel og Hamas – helt andre konnotationer.

Fra de forskellige national-kulturelle kontekster kan man gå til parkours bevægelsesmæssige konfigurationer og også herfra videre til historien. Historiske forudsætninger kan man se i kampsport, herunder i kunsten af ninja og samurai, som parkourfolk nogle gange har refereret til, og i forfølgelsesjagt. Andre historiske linjer fører til friluftsliv og klatring, her især facadeklatring, og til orienteringsløb. Parkour indgår desuden i legens historie – men ikke som harmløs pædagogisk leg, snarere i familie med “dark games” som metro-surfing. Parkour er også i familie med dans, værende en slags tredimensionel akrobatisk dans til rytmen af rapmusik og med breakdance som “nabo”.

Desuden bestemmer den samfundsmæssig-institutionelle kontekst de historiske linjer, som

man kan trække tilbage i tiden. Ud over militær og højskole er det især mediekulturen, der bestemmer billedet. Før parkour i de parisiske forstæder rigtigt kom i gang var *action movie* allerede på banen – med *Spiderman*, *James Bond* og lignende. I underholdningsfilm spiller forfølgelsesjagten en arketypisk rolle, og parkours historie må ses i sammenhæng med denne virtuelle fantasiverden. Filminstruktøren Luc Besson, som i 1985 med thrilleren *Subway* havde iscenesat et rollerskating univers i en punk-surrealistisk metro-undergrund, lavede filmen *Yamakasi – Les samouraïs des temps modernes* (2001), som blev en del af parkours identitetsdannelse og gennembrud. En del af de etniske unge, der startede parkour i *banlieues*, involverede sig stærkt i medieroller, herunder i reklamefilm. Dette førte til et brud i den oprindelige gruppe og til syvende og sidst til kreationen af parkour som en slags alternativ livsfilosofi – i kontrast til netop mediekommercialiseringen. Men fortsat står mediesiden stærkt i parkourkulturen, som næppe kan tænkes uden videoer og *You Tube*.

Sidst men ikke mindst kan man se parkour i sammenhæng med det urbane liv. Parkour-udøveren tilegner sig byen – i medgang og modgang (Parding 2012). Forud for dette ligger byens bevægelsesdynamik eller dromologi, som Paul Virilio har kaldt den. Parkours historie skal her, ud fra urbanitetens sociologi, indskrives i byens bevægelseshistorie.

Historie er altså ikke bare en linje, der fører fra “dengang” til “nu til dags”. Historien er en mangfoldighed af forandringsprocesser, der resulterer af de forskellige sammenhænge, som fænomenet – her parkour – kan ses i. Hver af disse historier har sin rigtighed, men ingen kan stå for det hele. Det er derfor, at historien skal omskrives igen og igen – og ikke fordi historikerne ikke har været nøje nok med deres kilder.

## HEN IMOD LEGEFILOSOFISKE SPØRGSMÅL

Ligesom historie kan have kritiske undertoner ved at relativere de aktuelt bestående forhold – “Til andre historiske tider var det anderledes” – har sociologi kritiske dimensioner ved at pege på den samfundsmæssige relativitet af det, der ved første blik ser ud som selvfølgeligt. Herfra kan vi vende tilbage til legens aktuelle positiviteter. De er nemlig båret af nogle normal-antagelser, som man ud fra en historisk relativisering og en social kritik godt kan stille spørgsmål til.

## LEG OG LÆRING, BØRN OG ÆLDRE – FREMSKRIDTETS KONFIGURATION

Spørger man, hvorfor menneskene leger, så svares der normalt, at legen er til for børn, da disse gennem leg udvikler kompetencer for deres fremtidige liv. Denne udvikling sammenlignes gerne med unge hunde, der leger for at lære for livet. Dette mønster har den kritiske legeforskning imidlertid relativiseret ved historisk at indplacere det i sammenhæng med fremskridtsideologien, som er tohundrede år gammel – *the rhetorics of progress* (Sutton-Smith 1997). Leg bliver i den historiske proces underordnet en opdragelsesmæssig og kvalificerende “funktion”, der peger “frem” i livet. Fremskridtets konfiguration er knyttet til den moderne industrikulturs opkomst med dens konfiguration af vækst, præstationsudvikling og fremad-bevægelse (Eichberg 1978).

Med fremskridts-antagelsen står man imidlertid hjælpeløst over for spørgsmålet, hvorfor og hvordan ældre mennesker leger. Og det gør de, i høj grad. Hvad skal eller vil ældre gennem deres leg lære “for livet”? Mens litteraturen om leg, børn, opdragelse og læring er yderst righoldig, har man næsten aldrig interesseret sig for de ældres leg.

Ældre menneskers legeverden er rig og venter på udforskning. En stor rolle spiller alenelege som krydsord, puslespil, sudoku og kabale. En større sektor af mediemarkedet servicerer denne aldersgruppe med legerelaterede publikationer, med krydsordsmagasiner og lignende. Men også sociale lege har betydning, som rommy, canasta, bridge, doppelkopf, domino og bingo. Mens de fleste af disse lege ikke er fysisk udfordrende, findes der også kropslige lege, som specielt leges af ældre: boules og bocce i Sydeuropa, pétanque, traditionelle lege i nogle europæiske regioner, Nordic walking, dans og andre. For Flanderns vedkommende har undersøgelser peget på, at ældre mænd fra relativt lave sociale kår er overrepræsenteret i de traditionelle folkelege (Renson 1997).

De ældre menneskers rolle i leg gør opmærksom på en hidtil overset dimension: legens aldersspecifikke diversitet og dynamik mere generelt. Efter en fase, hvor leg er børnenes hovedaktivitet, tager unge ofte afstand fra leg, som nu opfattes som "barnagtig". Til gengæld holder de unge fest og party, og mange henvender sig til nye lege, især computerspil og senest parkour. Senere bliver man voksen, og nu hører det til den modne habitus, at man "ikke har tid" til leg. Men de voksne søger gerne "underholdning" og "afslapning", blandt andet gennem en "hobby". De dyrker kunst og religiøse ritualer. Også lykkespil er en voksenaktivitet – og udgør et kæmpe marked, hvis omsætning i Amerika for eksempel er på størrelse med forsvarsbudgettet.

Party, hobby, kunst, underholdning, lykkespil – legen bliver altså undervejs i livsforløbet omdefinert. "We don't stop playing because we grow old; we grow old because we stop playing", har George Bernard Shaw sagt.

## LEGENS RUM OG DET LEGENDE SUBJEKT – SELVETS KONFIGURATION

Også i forhold til legens rum findes der et "normalt" syn, som fortjener, at man stiller spørgsmål. Den implicite antagelse er, at først er der mennesket, og så er der leg – og dette i et bestemt rum, der omgiver det legende menneske. (En kontrasterende analyse findes hos Søren Nagbøl (1990).)

Talen om, at det legende individ leger legen, lyder umiddelbart indlysende og næsten selvfølgelig, men den indeholder ved nærmere betragtning en problematisk individualistisk antagelse: Først er der selvet, og så legen. Også denne antagelse kan historisk relativiseres – den er baseret på det, man har kaldt *the rhetorics of self* (Sutton-Smith 1997). Også denne konfiguration er cirka tohundrede år gammel og knyttet til den epistemologiske individualisme, der siden industrikulturens gennembrud til store dele har domineret den moderne tænkning.

Men man kan vende logikken om og antage, at legen leger os. Det har bl.a. filosofen Hans-Georg Gadamer og performance-forskeren Richard Schechner (1988) gjort. At legen leger den legende, bliver empirisk synligt i nogle ekstremformer. Ens hobby kan blive til en "obsession". Dansemanier fra middelalderens Sankt Hansdans og den italienske tarantisme til moderne rock-hysterier og tekno-raves har på en anden måde minimeret det individuelle "selvs" betydning for aktiviteten (Eichberg 2011). I legen kan man godt være "uden for sig selv". Sådanne fænomener har man karakteriseret som *ilinx-leg*, der foregår i beruselse og trance – som en slags besættelse (Caillois 1958). Allerede i børnenes gyngelege "forsvinder" selvet for en stund.

Hvis legens epistemologiske individualisering således er relativiseret, kan man vende sig til rummet. Rummet opfattes ofte som en om-

verden, der lægger sig uden om det individuelle selv ligesom løgskaller. Men rummet er ikke kun “derude” – som sociologen Henri Lefebvre har understreget. Det er en del af vores indre, af vores socialitet og psyke. Netop i legen er rummet en medspiller.

Derfor er der behov for en differentiell fænomenologi af legepladser og af legens steder mere generelt. Fordi legepladsen gør leg – og leg gør den legende. Derfor er der mere end form- og designmæssig forskel mellem den funktionsopdelte redskabslegeplads, der har domineret over mange årtier med sine standardiserede metalstativer og rutsjebaner på den ene side, og skrammel-, eventyr- eller byggelegepladsen på den anden. Skrammellegepladsen begyndte med enkelte danske forløbere fra 1940’erne og frem og blev til en bredere, international fornyelse fra 1960’erne og 1970’erne. Senere fulgte natur- og sanslegepladser og senest interaktive computerstyrede legepladser. Desuden er gaden, skoven, playspots og motionsruter særlige rum for leg.

Det betyder ikke, at rummet burde betragtes som determinerende. Arkitekturpsykologien begyndte ved udgangen af 1800-tallet med antagelser om det byggede rums bestemmende kraft (Heinrich Wölfflin). Denne ansats har vist sig som alt for forenklet. Det urbane rum har f.eks. ikke som sådan frembragt parkour, skønt der fører en linje fra det urbane rum til parkour-aktiviteten (Parding 2012). Men parkour-løberne udformer også gennem hændernes og springenes praksis deres bevægelsesrum. Rummet er ikke kun til stede, men det levende rum bliver til gennem legens bevægelse. Ligesom det fremmedgjorte rum bliver til gennem menneskenes praksis og oplevelse (Eichberg 2010). Alligevel er heller ikke individet determinerende – det er legens relation som en spatial relation, der ud-

folder sig. Rummet er en medspiller – og igen er det både sociologi og historie, der leverer kritik af gængse antagelser.

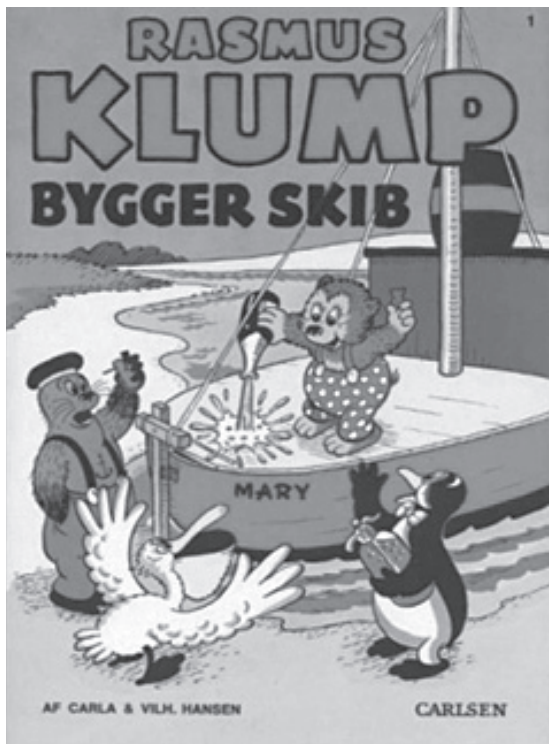
#### LEG, PRODUKTION OG DET TREDJE – PRODUKTIVISMENS KONFIGURATION

Vender man blikket hen mod leg og teknologi, så møder man igen et “normalt” syn, som fortjener kritisk diskussion: Leg og arbejde danner en grundlæggende modsætning. Jørn Møller (2010) har sat forholdet på en formel: Hvis forholdet mellem proces og resultat er større end 1, så taler vi om leg. Hvis derimod forholdet mellem proces og resultat er mindre end 1, så er der tale om arbejde. Udtrykt i dikotomisk form betyder det, at arbejde er placeret i nødvendighedens rige, mens leg har sit sted i frihedens rige. Alvor står over for lyst. Den rationelle produktion er grundforskellig fra “irrationel” leg. På den ene side foregår arbejdet under kontrol, på den anden frembringer legen (og lever af) overraskelse. Denne dikotomiske konfiguration stiller produktivt arbejde over for uproduktiv leg – og det “uproduktive” indgår ligefrem i definitionsforsøg om, hvad leg er for noget.

Men igen, ved nærmere betragtning, er sagen mere sammensat. Forholdet mellem leg og arbejde kan for eksempel problematiseres ved at inddrage sporten. Sport er ikke bare en fortsættelse af gamle lege – det være folkelige lege eller rituelle lege som de antikke olympiske lege. Sport udfoldede sig først senere i 1700-tallet i England og senere på kontinentet, som en specifik måde gennem bevægelseslege at producere resultater i centimeter, gram, sekunder eller points på. Stopuret blev udviklet i 1730’erne og blev snart et ikon for sportens måling, kvantificering og rekordproduktion. På denne måde blev ældre lege transformeret fra leg og fest til produktivt arbejde. Bolden – endnu i dag det

mest udbredte redskab for leg – blev til et instrument til at producere målbare resultater, til at konstruere hierarkier af ranking og succes. Sporten voksede således frem af produktivismens konfiguration og blev den industrielle produktions ritual (Eichberg 1978). Kontroversen om denne historiske relativisering behandler John Marshall Carter og Arnd Krüger (1990).

På den anden side har man – især fra nymarxistisk side – prøvet at placere idrætten i et område, som man kaldte for reproduktion. Reproduktionen er produktionens bagside.



Rasmus Klump og vennerne bygger skibet "Mary" (Rasmus Klump-tegneseriens begyndelse).

Som reproduktiv aktivitet ville idræt og sport således mødes med leg og spil – som fritidsbeskæftigelse. Også her indgik sporten altså i produktivismens konfiguration, bare på en anden måde. Hele problematikken omkring sporten som produktionsform eller som reproduktionskraft er imidlertid afhængig af, at man ved, hvad produktion og produktivitet er. Ved man det? (Eichberg 2003).

En anden problematik mellem leg og arbejde viser Rasmus Klump og vennerne, der bygger skibet "Mary". Skibsbyggeri er et klassisk stykke arbejde. Det gør man på værft, og skibsværftet danner billedet på landets produktion. Men i Rasmus Klumps tegneserie for børn er arbejdet en leg. Og figurernes latter bekræfter dette.

Ved siden af selvets og fremskridtets konfigurationer står altså en konfiguration med arbejde, produktion og reproduktion i centrum. Fremskridt, selv og produktion er kernebegreber i den moderne tænkning gennem industrikulturens to hundrede år. De kan ikke tages for givet, da de både historisk og samfundsmæssigt er relative.

Samlet står man derfor med en filosofisk udfordring: Leg og arbejde – er der måske noget tredje? Spørgsmålet bekræftes gennem empiriske forhold i vores nutid. Der går mere og mere leg i produktionen – man taler om arbejdets legificering (*playification*). Eller er det bare arbejdspsykologisk skønmaleri, der vil sælge arbejde som leg? I så fald ville man i det gammel-moderne sprogbrugs baner kunne tale om "produktiv leg" – og således modsige den gængse definition af leg som ikke-produktiv aktivitet.

Men, som sagt, det er slet ikke klart, hvad produktion og produktivitet er. Økonomernes debat om dette, den såkaldte produktivitetstrid, rasede gennem 1800-tallet og blev omkring år 1900 afbrudt som uløselig (Burkhardt 1974, Eichberg 2003).



Det klassiske spørgsmål under diskussionen var, om læreren lavede produktivt arbejde (lige som bonden og arbejderen – hvis produktive karakter man var enige om). Og hvad med bureaukraten? Og soldaten? Og den prostitueredes sexarbejde? Findes der måske uproduktivt arbejde?

### LEGE TIL VERDEN

Netop for Danmark er denne diskussion ikke kun rent teoretisk. Danmark satser som national kultur og som konkurrencestat under globaliserings vilkår i høj grad på at markere sig gennem leg. Leg får dermed en direkte eller indirekte økonomisk betydning. Odense by brander sig som “legens by” ved at bruge H. C. Andersens ord: “At lege er at leve”. Dette står pars pro toto for lille Danmarks branding på verdens plan. Konkrete eksportartikler er legekloster fra Lego og legestativer fra Kompan, tegneserien “Rasmus Klump” og forskellige teknologiske lege, fra GPS-lege til robotlege (Lund 2007). Computerspillet Limbo vakte international opmærksomhed med dets navnløse lille dreng, der bevæger sig rundt i en sort-hvid verden præget af en uhyggelig ekspressionistisk stemning.

Men denne slags legeeksport er ikke kun en sag for det kommercielle marked. Den nordiske skrammellegeplads blev en eksportartikel i det pædagogisk-kulturelle felt, der satte Danmark på *playwork*'s verdenskort. Kaospiloterne brugte leg til en international kreativitets- og iværksætteruddannelse. Den Internationale Legepark i Gerlev fornyede de traditionelle landsbylege. Og på Balkan og i Transkaukasien brugte man i *Open Fun Football Schools* legende fodbold som udgangspunkt for fredskultur. Dette og andet har affødt tanken om at gøre Danmark til foregangsland for den folkelige breddeidræt (Brandt 2010). Det ser ud som om, at legen i forhold til

det civile samfund går hånd i hånd med markedet og det offentlige. Legen som eksportartikel sås bl.a. på World Expo i 2010.

Dermed bliver kortene blandet på ny, hvad angår legens teori i forhold til produktion, økonomi – og kritik. Hvis Danmark bringer legekultur til verden, er der så tale om leg som produkt? Er leg og legekultur en del af den (sen-) industrielle produktivisme og dens globalisering? Og hvor er så legeforskningens kritisk pointe?

Måske findes der en anden kritisk pointe end den traditionelle kulturkritik, der beklagede, at leg “ikke længere er ubesmittet”. Pointen kan ses i modstillingen: “*The opposite of play is not work, it is depression*” (Sutton-Smith 1997).

I hvert fald åbner de nye legefilosofiske spørgsmål op for en bredere horisont. Legefilosofi er her ikke kun for at forstå selve legen, men for at kvalificere kritiske spørgsmål om produktion og reproduktion, om læring og om menneskenes rum, samt om menneskelig praksis og bevægelse.

### MOD EN HISTORISK-SOCIOLOGISK MENNESKEVIDENSKAB

Den komplekse sammenfletning af historie og sociologi peger altså hen mod en processociologisk menneskevidenskab, der opererer på flere niveauer:

- forandring – den historiske dimension
- forskel og typologi – den sociologisk-komparative dimension,
- alt dette med kropskultur som basis – og i denne forstand som praksisvidenskab.

Samtidig dukker der hermed andre differentieringer op inden for humanforskningens felt. Og de går mellem svar og spørgsmål. Historie og sociologi styres nemlig af forskningens behov



Shanghai World Expo 2010: Prins Henrik med en gammel landsbyleg fra Gerlev Legepark (med tilladelse fra Gerlev Idrætshøjskole).

for svar. Historiografer leder efter svar om forandring: Hvordan har leg forandret sig gennem tiden? Hvordan voksede idræt, sport og gymnastik frem af kulturhistoriske processer og skiftede form i det moderne samfund? (Krüger & Langenfeld 2010). Sociologi leder efter svar om differentiering og distinktion: Hvordan leger de forskellige mennesker og menneskegrupper? Hvordan fordeler idrætsdeltagelsen sig mellem sociale grupper og i forhold til hvilke økonomiske, kulturelle og habitusmæssige sammenhænge? (Thing & Wagner 2011).

Til forskel fra dette styres filosofien af vort behov for dyberegående spørgsmål: Hvad er leg,

og hvad er ikke-leg? Hvad er produktion og reproduktion, hvad er produktivt arbejde og uproductiv aktivitet...?

Dualismen mellem svar og spørgsmål har ikke udelukkelseskarakter. Men der er sammenhæng: Der er intet godt svar uden et godt spørgsmål. Vi kan ikke spørge, uden at være interesseret i svar – og vi kan ikke svare, uden at der er stillet et spørgsmål. Og alligevel er det to forskellige billeder, der bestemmer vor vidensdannelse: det faste og det flydende. Faste videnskaber stræber efter positive data. Flydende filosofi stiller spørgsmål til de grundbegreber, som den faste viden baserer sig på.

Historie og sociologi har det til fælles, at de står ind imellem. Historie omfatter den positivistiske og primært kildekritiske historisme (“Hvordan det virkelig har været!”) på den ene side og komparative procesanalyser på den anden (“Hvorledes forandrede forholdene sig?”). Sociologi består af både kvantitativ-statistisk positivisme (“Sådan er det!”) og fænomenologiske typologier (“Hvis vi sammenligner A og B, hvad træder så frem?”).

Måske er legestudier særligt velegnet til denne filosofiske indsigt, da legen i sig selv indeholder et stærkt element af spørgen. Bestemte former for leg – sport, lykkespil – sætter bestemt fokus på faste resultater, men en stor del af legeverdenen ligger uden for dette, og er snarere en måde at stille spørgsmål til verden på og at gøre faste forhold flydende. I dette perspektiv kan man forstå filosofi som en leg, og leg som en praktisk filosofi?

#### LITTERATURLISTE

Andersen, N.Å. (2009). *Power at Play. The Relationship between Play, Work and Governance*. New York: Palgrave Macmillan.

Angel, J. (2011). *Ciné Parkour. A cinematic and theoretical contribution to the understanding of the practice of parkour*. Uden sted og forlag, Ph.d.-afhandling.

Bakhtine, M. (1968). *Rabelais and His World*. Cambridge & London: MIT.

Bender, J., Brok, A. & Jørgensen P. (2000). *På sporet af det olympiske*. København: Danmarks Idræts-Forbund/Danmarks Olympiske Komité.

Brandt, H. (2010). “Danmarks gyldne chance i international idrætspolitik.” *Overblik. Nyt fra IDAN*, 28: 1-3.

Burkhardt, J. (1974). “Das Verhaltensleitbild, Produktivität’ und seine historisch-anthropologische Voraussetzung.” *Saeculum*, 25: 277-289.

Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard. – Engelsk 1962: *Man, Play and Games*. London: Thames & Hudson.

Carter, J.M. & Krüger, A. (1990) (red.). *Ritual and Record. Sports Records and Quantification in Pre-Modern Societies*. New York: Greenwood.

Eichberg, H.(1978). *Leistung, Spannung, Geschwindigkeit. Sport und Tanz im gesellschaftlichen Wandel des 18./19. Jahrhunderts*. Stuttgart: Klett.

Eichberg, H. (2003). “Die Produktion des ‘Unproduktiven’.” I: M. Lämmer & B. Ransch-Trill (red.). *Der „künstliche Mensch“ – eine sportwissenschaftliche Perspektive?* Sankt Augustin: Academia, 112-140.

Eichberg, H. (2010). “Fremde – Räume. Vertraute, fremde und entfremdete Orte der Bewegungskultur.” I: J. Ziemainz & W. Pitsch (red.): *Perspektiven des Raums im Sport*. (=Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft. 205) Hamburg: Feldhaus Czwalina, 15-30.

Eichberg, H (2011). “The energy of dance. Cultural swing in the space of movement.” I: S. Ravn (red.). *Spacing Dance(s) – Dancing Space(s)*. Odense: Syddansk Universitet, 91-101.

Eskelund, K. (2010). *Urbs (re)creans – mellem fast og flydende modernitet*. Odense: Syddansk Universitet, Ph.d.-afhandling.

- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Haarlem/NL. – Dansk 1963: *Homo ludens. Om kulturens oprindelse i leg*. København: Gyldendal, 2. oplag.
- Korsgaard, O. (1986). *Krop og kultur. Andelsbøndernes gymnastik mellem almuens leg og borgerskabets sport*. Odense: Odense Universitetsforlag.
- Krüger, M. & Langenfeld, H. (2010) (red.). *Handbuch Sportgeschichte*. Schorndorf: Hofmann.
- Lund, H.H. (2007). "Robotter – en leg." Særnummer af *Ny Viden*, Syddansk Universitet.
- Møller, J. (1984). Sports and old village games in Denmark. *Canadian Journal of History of Sport*, 15:2, 19-29.
- Møller, J. (1990/91). *Gamle idrætslege i Danmark*. Nyt opl. Gerlev: Idræthistorisk Værksted 1997, bd.1-4.
- Møller, J. (2010). *Med leg skal land bygges*. (= Bevægelsesstudier. 10). Gerlev: Bavnebanke.
- Nagbøl, S. (1990): "At bade er regionalt, nationalt og overnationalt. Helgoland på Amager." *Idræthistorisk Årbog*, 6: 24-32.
- Parding, K. (2012). *Parkour & urbanitet – med kroppen som navigator i byens tid og rum*. Københavns Universitet, speciale.
- Pedersen, B.B. et al. (2009). *Indsigt i leg. Guide til fremtidens legelandskaber*. København: Mandag Morgen.
- Renson, R. et al. (1997). Local heroes: Beyond the stereotype of the participants in traditional games. *International Review for the Sociology of Sport*, 52 (1): 59-68.
- Schechner, R. (1988). Playing. *Play and Culture*, 1: 3-19.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Mass. & London: Harvard University Press.
- Svendsen, A.M. (2009). *Fra legemets pleje til viljens styrke – sundhedskulturer i den danske folkeskole gennem 30 år belyst gennem læremidler til sundhedsundervisningen*. Odense: Syddansk Universitet, ph.d.-afhandling.
- Thing, L.F. & Wagner, U. (2011) (red.). *Grundbog i idrætssociologi*. København: Munksgaard.