

Bevægelseslege

af Søren Damkjær

Den del af kulturforskningen, der har beskæftiget sig med leg, spil og sport frembyder et stort og næsten uoverskueligt billede. Overfor det mangesidede fænomen, som leg er, tilbyder der sig en mangfoldighed af klassifikationssystemer og mange forskellige forsøg på at indfange legenes »væsen«. Den tyske idrætspædagogiske forsker Meinberg afstår fra at definere leg og fremsætter den provokerende tese, at det er legen, der leger med den legeforsker, der vil bringe legen på begreb.¹

Antropologen M. Mauss diskuterer legene under et kapitel om æstetiske fænomener. Lege, udsmykning og kunst er sociale fænomener, der udfolder sig i en sfære af sanselig form, adskilt fra nyttebetragtninger og teknologi. De æstetiske fænomener er karakteriseret ved leg, overskud, overskridelse, glæde og glæde ved glæden.² Den klassiske legeteoretiker Huizinga udstrækker sit legebegreb til at være et universelt træk ved menneskelig aktivitet.³ Endelig havde Callois en ambition om at forme en legenes sociologi, der ville karakterisere et givet samfund udefra dets lege og ikke omvendt.⁴

Kulturvidenskaberne synes dømt til konstant af diskutere og definere sine grundbegreber i en slags uendelig refleksion over sig selv, sit objekt, og sine begreber. Det kan være irriterende og synes at stille sig i vejen for en enty-

dig kumulativ vidensophobning. Dette gælder også for den kulturteoretiske legeforskning.

Det er imidlertid kun gennem en sådan refleksion og begrebsmæssig præcisering, at en kulturteori om lege i almindelighed og bevægelseslege kan forstås i forhold til beslægtede kulturfænomener. I nogle henseender kan lege og bevægelseslege minde om sprog, i andre om æstetiske fænomener og kunst. Regelsystemet i lege gør det nærliggende at se på leg som et semiotisk system, og legenes formning af sanseregistre påpeger deres slægtskab med æstetik, som handler om formet sanselighed. Alligevel synes legene at være et unikt fænomen i deres kombination af regel og sanselighed.

Sære lege

Inden vi går til de normale bevægelseslege kan det være nyttigt at betragte nogle eksempler på aparte bevægelseslege, der burde være egnede til at vække en frugtbar undren. I Lewis Carrols »Alice i Eventyrland« er der to eksempler på besynderlige bevægelseslege. Disse bevægelseslege optræder i bogen i selskab med alle mulige logiske og sproglige paradokser, gåder og sære fænomener. I den første leg, der hedder »A Caucus Race«, er dyr og fugle blevet våde efter at have svømmet i den flod af tårer, som Alice udgød, mens hun var i normal størrelse. Selv

har hun også svømmet rundt i sine egne tårer. Dronnten foreslår derfor at de skal tørre sig i dette Caucus Race. »What is a Caucus-race?« said Alice. »Why«, said the Dodo, »the best way to explain it is to do it«. Derefter lavede Dronnten en slags cirkel, men som Dronnten forklarer, er den præcise form af mindre betydning. Alice og dyrene placeres indenfor, og uden at der tælles til start begynder deltagerne at løbe rundt (de startede heller ikke fra noget bestemt sted). Dyrene holdt op at løbe, når det passede dem, og ingen kunne rigtigt sige, hvornår konkurrencen var slut. Efter megen tænken erklærede Dronnten, at alle havde vundet, og at alle skulle have præmier.⁵



Alice, Kølle og Kugle.

Senere er Alice til Dronningens krocketpil. Banen bestod ikke af andet end furer og forhøjninger. Kuglerne var levende pindsvin, og køllerne levende flamingoer. Soldaterne stod i bro og dannede buer. Pindsvinene pillede omkring, buerne flyttede sig hele tiden, og flamingoerne nægtede at lade sig slå med og bøjede sig i alle mulige retninger. Dronningen får et hysterisk anfald og erklærer, at så den ene og så den anden deltager skal halshugges. Så dukker Cheshire Katten op, og Alice beklager sig. »I don't think they play at all fairly, and they all quarrel so dreadfully one can't hear oneself speak – and they don't seem to have any rules in particular; at least, if there are, nobody attends to them – and you've no idea how confusing it is all the things being alive; for instance, there's the arch I've got to go through next walking about at the other end of the ground – and I should have croqueted the Queen's hedge-hog just now, only it ran away when it saw mine coming«.⁶

Den første bevægelsesleg lider af den fejl, at der er for få regler, men den er yderst demokratisk og alle får præmier. Den anden leg ser ud til at være et normalt krocketpil, men kugler, køller og buer er levende og bevægelige væsner med deres egen vilje. De størrelser, der i almindelige spil er faste størrelser, er blevet til modspillere. Dronningen truer med halshugning, hvilket indfører et moment, der ikke ofte optræder i idræt og leg. Hele Dronningens Krocketpil lider af en overflod af information. Det ville svare til, at målene i et fodboldspil bestod af elefanter, der på tilfældig vis gik omkring langs banen, mens bolden var en hare, der var dresseret til at løbe omkring indenfor banens rammer.

Moralen af disse spil er naturligvis, at bevægelseslege handler om et system

af regler, der definerer forholdet mellem omverden, egenkroppens bevægelseshandlinger og andenkroppens bevægelseshandlinger. Hvis banen, køllerne og kuglerne pludseligt bliver til levende kroppe, bliver der for mange bevægelige kroppe i spillet, eller legen ophører med at være spil, eller bliver et spil om hvad et krocket spil er!

Den gamle fortælling om pindsvinets kapløb med haren viser sammenstødet mellem to helt forskellige spil. Hver

gang haren når målet, står pindsvinet der allerede, fordi der er to identiske pindsvin i hver ende af banen. Haren tror det er en sportskonkurrence (deltagernes forudsætninger er ganske vist forskellige). Men i virkeligheden er det ingen sportslig bevægelsesleg, men en informationsleg. Det er pindsvinenes informationsleg med haren, fordi haren konkurrerer mod to stationære og identiske »modstandere«, der fungerer som tegn på at have vundet.

Regler, egenkrop, andenkrop, omverden

I det virkelige liv kan man være heldig at møde situationer af samme karakter, der kan være en udfordring til at spekulere over, hvad bevægelseslege er. Jeg spillede ishockey med nogle store drenge. Med i spillet var der to eenæggede tvillinger i næsten ens tøj, een på hvert hold. Det skabte et systematisk usikkerhed om den ene eller den anden nu var medspiller eller modstander. Når man ikke kunne se på dem, hvad hold de var på, måtte man aflæse det på deres bevægelser, det vil sige en tvivlsom afkodning af en information, der almindeligvis er en forudsætning i en holdduel. En sådan usikkerhed er imod holdduellens regelsystem. Næste aften legede vi kædetagfat. På grund af denne legs system, der har en helt anden måde at identificere modstandere og medspillere, havde det her ingen betydning, at der var to identiske deltagere. 20-30 helt identiske klonede manglinger kunne lege kædetagfat uden problemer, mens ishockey med to hold bestående af identiske manglinger ville skabe kaos.

Igen er moralen, at bevægelseslege er konstitueret i et forhold mellem reg-



Kitt Williams.

ler, egenkrop, anden krop og omverden. En bevægelsesleg er konstitueret som et system af regler og betydning. Ishockey strukturerer denne »bevægelsesinformation« på en radikalt anden måde end kædetagfat. Bevægelseslegens »væsen« skal søges i en semiotik, i de bevægelige kroppes kodning og afkodning. Bevægelseslegene kan defineres uden at tage tilflugt til psykologiske størrelser som motiv, hensigt, lyst og interesse. Deltagerne skal have forudsætninger for at indse, hvad regler og relevant information betyder og kunne sætte noget på spil i spillet, og i bevægelseslege skal de kunne bevæge sig og kunne blive trætte. En krop med en uendelig og udtømmelig energikilde ville ikke kunne lege i en bevægelsesleg. Kun kroppe med en endelig energi kan deltage.

Fire spørgsmål

Det er muligt at udsondre en række spørgsmål om legenes væsen og legegenerer med henblik på en forståelse af bevægelseslege.

Det første spørgsmål handler om, hvad leg er. Jeg skal her kun antyde en legeteori.

Det andet spørgsmål handler om bevægelseslege og bevægesspil, dvs. alle de legegenerer, hvor en socialt signifikant bevægelse eller en interaktion gennem bevægelse udgør en del af en legs struktur eller selve strukturen. Bevægelseslege omfatter en række forskellige legegenerer lige fra »Bro-brille«, »katten efter musen« og til sportslige lege og sport.

Det tredje spørgsmål uddyber, hvad sporten er. Dette spørgsmål kan efter min mening kun besvares gennem en teoretisk og historisk komparativ ana-

lyse af bevægelseslege. Sporten er efter denne bestemmelse en særlig institutionaliseret form for et begrænset sæt af bevægelseslege, der først optræder i »ren form« i moderniteten.

Det fjerde spørgsmål drejer sig om bevægelseslege i forskellige kulturer og historiske epoker. I industrisamfundet er sporten og de sportslige lege næsten enerådende former for bevægelseslege, og de såkaldte traditionelle lege som kædetagfat og katten efter musen er marginale. I senmiddelalderen var de traditionelle lege hoffernes og adelens lege. Senere blev de til almuens bevægelseslege og tilsidst blev det til børnelege, indtil de næsten forsvandt fra børnenes repertoire af bevægelseslege. I ikke-europæiske kulturer findes der sportslige lege med en klar vind/tab kode, men denne kode er ofte overkodet med den traditionelle kulturs normer og værdier. De antikke olympiske lege udgør her et særligt problemfelt, fordi den olympiske bevægelses talsmænd identificerede de moderne olympiske sportslige aktiviteter med det antikke ideal, en identitet, som i de sidste 30 år er blevet bestredet.

Eksempler

Inden vi for alvor mere systematisk besvarer de fire spørgsmål kan vi betragte nogle eksempler på bevægelseslege og i den forbindelse antyde en analyseform, der vil blive uddybet i det følgende.

Det første eksempel omhandler den kendte fangeleg kædetagfat. Kædetagfat er een af de få traditionelle lege, der har overlevet. Kædetagfat kan leges på jorden eller på is, og der findes flere varianter, selvom grundprincip-

pet er ens. Varianterne består i, om der dannes een kæde eller flere mindre kæder. I kædetagfat er fangeren først ene mod alle. Når den første er fanget, er de to mod resten. Tilsidst er alle mod den sidste. Den sidste kan nu selv blive fanger, eller udpege den, der skal fange. Denne simple leg har en anden struktur end sportslige lege.

For det første er det en bevægelsesleg, hvor de konstitutive regler handler om bevægelsen i sig selv, det vil sige bevægelsen mellem egenkrop og andenkrop. Legen handler om at fange eller blive fanget og handler om en reel energiudfoldelse i et reelt rum og i en reel tid.

For det andet er det en bevægelsesleg, der involverer nogle principper og regler, der er grundforskellige fra sportens regler. Det karakteristiske er, at det i denne bevægelsesleg er muligt at skifte fra at være den der skal fanges til den der fanger. »Bevægelsesrollen« involverer et skift, og hele legen bevæger sig gennem et forløb fra een mod alle til alle mod en. Legen er konvergent.

For det tredje er der ingen egentlig vinder og ingen tabere. Der er Fangeren (»den første«), de andre, og »den sidste«. Legen består i et forløb, hvor bevægelsesrollerne systematisk skifter position, og derefter begynder et nyt forløb.

For det fjerde er der muligheder for legen-i-legen. Fangeren kan således vælge at gå efter een af de bedre eller eventuelt een af det modsatte køn. Der er således flere spil i spillet.

Denne enkle traditionelle bevægelsesleg bygger således på principper, der ikke kendes i de sportslige lege. Sportslige lege kender ikke skiftet fra modstander til partner og omvendt. Sporten kender ikke et konvergent for-

løb og ikke en assymetri mellem bevægelsesroller.

Kædetagfat kan ikke som sporten med dens hierarkiske vind- og tab kode institutionaliseres. Man kan ikke konkurrere mellem forskellige hold i kædetagfat. Den sociale kontekst for kædetagfat vil altid være lokal, uanset hvem der leger legen.

Kædetagfat var en bevægelsesleg, der ikke havde en vind/tab kode, men en først/sidst kode. Der er en mængde traditionelle sportslige lege, der har samme vind/tab kode som sporten. Forskellen til sporten ligger i, at legens regler og selve vind/tab koden har en tæt affinitet til normer og regler i den traditionelle kultur.

Fra Georgien og Kaukasusområdet har vi nogle beskrivelser af traditionelle sportslige lege, der har den fordel, at legene har eksisteret indtil for nylig eller stadig eksisterer, og at de er blevet gjort til genstand for en antropologisk beskrivelse i nyere tid.⁷

Parikaoba og chra-chriloba er to former for traditionelle former for fægtning eller sværdkamp, der kan illustrere vind/tab koden i traditionelle dueller og i de traditionelle samfund. Parikaoba er en sværdduel mellem nærtbeslægtede eller medlemmer af samme landsby. Den blev udkæmpet, når mændene mødtes eller ved religiøse festligheder og ved bryllupper. I den føres stødet mod modstanderens krop ved siden af klingens eller med bagsiden, således at modstanderen ikke skades.

Chra-chriloba er en kampkunst med skjold og sværd, hvor det gjaldt om at tilføje modstanderen lettere sår, hovedsageligt i issen. Den blev udkæmpet mellem modstandere fra forskellige landsbyer og klaner og ofte i forbin-

delse med reelle eller indbildte fornærmelser eller forsøg på at hævde sig. Selve starten indledes med, at en »ældre« forsøgte at forlige partnerne, men den blev iøvrigt udkæmpet uden dommer eller sekundanter. Kvinder kunne dog afbryde kampen ved at kaste en hue ind mellem de kæmpende. Som nævnt gjaldt det om at tilføje modstanderen lettere sår, men i tilfælde af lem-læstelse eller sår, der medførte døden, trådte den traditionelle blodhævn ikraft.

Begge bevægelseslege er dueller, men konteksten er forskellig. Vind/tab koden gælder, men i chra-chriloba består det at vinde i at tilføje modstanderen et sår, altså et kropsligt tegn. Især for chra-chrilobas vedkommende kan man se forskellen på duellens normer for »fair-play«, dvs. lettere sår og overgangen til et andet regelsystem, nemlig blodhævnens i tilfælde af alvorlige skader.

Sportslige lege, dvs. lege med vind/tab kode i traditionelle samfund adskiller sig fra modernitetens sport deri, at de er forbundet gennem talrige norm-affiniteter med normer i den sociale kontekst og i den øvrige kultur. Det betyder, at vind/tab koden er overkodet med andre normer, og at selve kampen eller duellen befinder sig i en kontekst af klantilhørsforhold eller slægtsskabsrelationer. Deri adskiller de traditionelle sportslige lege sig fra modernitetens sport, som den blev udviklet gennem en uddifferentiering af sporten som en selvstændig institution.

De hidtil nævnte bevægelseslege har været legegenrer, hvor det centrale element i legens struktur er reglerne for en bevægelsesmæssig interaktion mellem egenkrop og andenkrop. Men

der findes en stor gruppe af legegenrer, hvor bevægelsen styres gennem et musikalsk forløb eller en tekst som i sanglege. I en børneleg som bro-brobrille udløses fangsten af en musik- og tekstkode, der gør denne leg forskellig fra de rene fangelege, som kædetagfat.

Legens væsen – Første spørgsmål

Vi kan nu vende tilbage til det første spørgsmål, spørgsmålet om legens væsen. I leg er større eller mindre dele af den objektive verden, den sociale verden og den naturlige psykologiske indstilling sat i parentes. Derved definerer legen selv nye regler for forholdet mellem ting, de sociale agenter, rum og tid. En sten med et hul i bliver til en hest, når man tøjrer den med en snor og en pind. Tre pinde, der samtidigt kastes i vandet fra den ene side af en bro for at føres med strømmen bliver til legen plyspind. Bro, pinde og strømmen bliver til elementer i en primitiv leg, hvis kode er en vind- og tab kode. Tingene, tiden og rummet får en betydningmæssig valør i en legenes semiotik, hvor noget sættes på spil. Det normale sociale subjekt sættes i parentes og bliver til en spiller. Den franske filosof Michel Serres har skrevet en smuk passus om boldspil. I boldspillet er bolden et kvasi-subjekt, der gør boldspillerne til objekter for sine bevægelser. Legen bygger på en subversion eller undergravning af normale, funktionelle sammenhænge og en omvendning af forholdet mellem subjekt og objekt. Derved minder legen om poesi og kunst, hvor en lignende subversion og konversion forekommer, men uden at være identisk med kunst og poesi.⁸

Konsekvensen af denne betragtning er, at det er umuligt at give en udtømmende definition af legen, fordi muligheden for stadigt nye regler, subversioner og konversioner altid er til stede. Det er muligt at lege at man leger, at lege i legen og at lege med legen.

Bevægelseslege – Andet spørgsmål

Hvis det er umuligt at give en udtømmende definition af legen som sådan, er det til gengæld muligt for begrænsede områder at danne en teori om legenes konstitutive træk. Det gælder de bevægelseslege, hvor legeuniverset udgøres af bevægelse mellem egenkrop, andenkrop, den fysiske omverden og tiden gennem kropslige interaktion styret af regler for denne interaktion.

I bevægelseslege foregår interaktionen mellem de nævnte størrelser gennem en reel bevægelseskraft »her og nu«. Bevægelseslegenes regler forbinder den fysiske verdens beskaffenhed, den biologiske organismes kræfter i sociale interaktionsmønstre, og i en semiotisk fortolkning af realiteten. Alt dette lyder abstrakt, men det er det, der udgør bevægelseslegenes originalitet i forhold til andre lege. Man kan ikke deltage i fodbold eller lege kædetagfat pr. korrespondance eller som et computerspil. Bevægelseslege forudsætter et kropslig nærvær her og nu og organismens eller den sociale krops reelle energi i den kropslige interaktion. Kædetagfat på is kræver en række kropslige kompetencer (skøjteteknik, udholdenhed og aflæsningen af andres bevægelser og kodningen af egne bevægelser til signaler om »hensigter«, hvadenten de er reelle eller foregivne). Det, der adskiller kædetagfat fra fod-

bold er regelsystemet. Heri ligger i hvert fald principperne for at besvare spørgsmålet om bevægelseslegenes karakter i forhold til andre lege, altså spørgsmål nummer to.

Det konstituerende for de forskellige legegener indenfor bevægelseslegene er reglerne for bevægelse mellem egenkrop og andenkrop. Der findes ganske vist talrige inddelinger af sport og idræt, der bygger på andre kriterier, men disse duer ikke til en teori om bevægelseslege. Nogle inddelinger benytter mediet som vandaktiviteter eller redskabet boldaktiviteter, men vandaktiviteter omfatter aktiviteter med højest forskelligartede regler, og en bold kan benyttes i en holdduel (fodbold, håndbold) eller til et jonglørnummer. En legeteori om bevægelseslege må derfor søge de konstitutive regler for forholdet mellem egenkrop, andenkrop og omverden.

Dette fører f.eks. den franske sportssociolog P. Parlebas til at foreslå en teori om bevægelseslege, der først sonderer i de bevægelseslege, der ikke involverer andenkroppens bevægelser, som den andens signifikante bevægelser (psikomotrik) og de bevægelseslege, hvor andenkroppens bevægelser er signifikante (sociomotorik). Jeg vil foreslå, at man erstatter psykomotorik med egenkropsbevægelse og sociomotorik med interkropsbevægelse, for at understrege at det er en kulturteoretisk og semiotisk analyse og ikke en psykologisk. Men selve tankegangen er naturligvis det væsentlige, ikke terminologien.⁹

Med denne primære sondring og med det yderligere kriterium, om den kropslige interaktion i forhold til omverden og andenkrop er styret af regler

	Svage regler	Regelsystem
Egenkrop	Frie sportslige lege (1)	Institutionelle sportslige lege _____ (2) Traditionelle lege (terre) Paradis
Interaktion gennem bevægelse mellem egenkrop og anden krop	Frie gruppeaktiviteter (3)	Institutionen Sport _____ (4) Traditionelle sportslige Lege (V/T) _____ Traditionelle lege (andre regler)

eller ej, får Parlebas en række klasser af bevægelseslege.¹⁰

Det skema giver anledning til følgende kommentarer. (1) Frie sportslige lege er sportslige lege uden en signifikant interaktion, som alpint skiløb på egen hånd. Der er ikke noget regelsystem, der definerer præcist, hvad der skal ske eller hvad der skal gøres. Man kan frit vælge rute og vælge at løbe på pukler eller på en lettere rute.

(2) Hvis der er et system af regler findes der to klasser, de traditionelle lege, som at hoppe paradis eller spille en bold op ad en mur, eller de institutionaliserede sportslige lege, atletik, gymnastik, slalom.

I begge tilfælde er der tale om et regelsystem, der definerer en vind og tab kode. Forskellen er, at sporten er en institution, der definerer et hierarki af vindere og tabere, således at vindere successivt konkurrerer mod vindere (Et turneringssystem). Selve denne sportens grundstruktur eller system af vindere og tabere giver naturligvis anledning til sporten som institution i den sociologiske forstand, fordi denne legens organisation kræver alt det, der definerer sport som en moderne og ud-

differentieret institution (rationalitet, organisation, bureaukrati,). Overfor dette er de traditionelle lege altid lokale.

Bevægelseslege med en signifikant kropslig interaktion er alle de bevægelseslege, hvor egenkroppen ifølge reglerne forholder sig til andenkroppens bevægelser, som i fodbold, fægtning, kædetagfat, høvdingebold og mange andre. Igen differentieres mellem de bevægelseslege, hvor der ikke er noget fast regelsystem. Det er frie gruppeaktiviteter, som en gruppe skiløbere på vej ned af en piste eller en gruppe bjergvandrere. (3) Hvis bevægelseslegen er organiseret i forhold til præcise regler, bliver det afgørende kriterie indholdet af de konstitutive regler. De traditionelle lege som kædetagfat, to mand frem for en enke og lignende tillader f.eks. skift fra at være modstander til at være partner, dvs. et skift i bevægelsesrollerne, som ikke findes i de institutionaliserede sportslege, eller sporten i streng forstand. (4) De traditionelle sportslige lege er lege med en vind og tab kode, men denne kode er overkodet med betydninger, der forankrer dem i en kulturel kontekst.

Krop og omverdensinformation

Hvis bevægelseslegenes væsen er et system af regler, der regulerer egenkroppens bevægelser i forhold til anden kroppen og til en omverden, bliver spørgsmålet at finde og definere de konstituerende regler for relationerne mellem egenkrop, anden krop og omverden. Når man betragter forholdet mellem kropsbevægelse og omverden, er det klart at denne omverdens beskaffenhed frembyder en forvirrende mangfoldighed. Svæveflyveren befinder sig i et mere eller mindre turbulent luftmasse, der opvarmes i forskellig grad af jordens felter. Surfrideren befinder sig i et miljø med delvist uforudsigelige brændingsbølger. Spring på en trampolin udføres i en i høj grad kontrolleret og forudsigelig omverden. P. Parlebas foreslår, at den centrale dimension i omverdenen i bevægelseslegene er dens udsendelse af mere eller mindre kompleks information. Bevægelsen foregår i en omverden, der i større eller mindre grad skal afkodes med hensyn til information. Svæveflyverens omverden udsender en kompleks og uendelig skiftende mængde af information, der hele tiden skal afkodes. Det samme gælder surferen. Trampolinspringeren derimod befinder sig i en omverden, der i den grad er kontrolleret og forudsigelig, at den omverdensinformation, der skal afkodes nærmer sig nul. Det er derfor muligt at inddele bevægelseslegene i forhold til den informationsmængde der skal afkodes. Informationsdimensionen har derfor to yderpunkter: totalt kontrolleret (informationen tenderende mod nul) eller kompleks, dvs. at informationsmængde og struktur om om-

verdenen er uendelig. Det er derfor ikke et spørgsmål om det sportslige rums geometriske struktur som sådan, der er interessant, men den informationsmængde og informationsstruktur, der skal afkodes.¹¹

Bevægelse uden interaktion – bevægelsesinteraktion

Den anden dimension, som fastsættes af bevægelseslegenes regler er relationen til en andenkrops bevægelser. Alle bevægelseslege falder her i to kategorier: Der er de bevægelseslege, hvor der ikke er nogen signifikant bevægelsesinteraktion, og der er dem, hvor forholdet mellem egenkroppens og andenkroppens bevægelser er centrale. Denne opdeling er fundamental både i analysen af traditionelle bevægelseslege og de sportslige lege. I så forskellige bevægelseslege som spydkast, 1000 m. løb og terre foregår bevægelsesforløbet uden en egentlig bevægelsesinteraktion. Selvom der er en social interaktion gennem kappestrid og konkurrence, kræves det ikke, at egenkroppen som sådan forholder sig til andenkroppens bevægelser. Spydkasteren udfører sit kast alene. Løberne løber ved siden af hinanden, men hver løber udfører sine bevægelser uden en bevægelsesinteraktion med konkurrenterne. I terre kaster hver enkelt udøver stene og forsøger at gribe dem.¹²

Den anden kategori omfatter alle de bevægelseslege, hvor selve spillets regler er defineret som en interaktion med en andenkrops bevægelser. »Det der er på spil« er defineret gennem regler for den kropslige interaktion og kommunikation. I et boldspil kommunikerer man med medspillerne gennem boldens bevægelse fra spiller til spiller

gennem pasninger. Samtidig forsøger man at forhindre modstandernes bevægelser gennem at opfange bolden, blokere og tackle. I boksning forsøger man at træffe modstanderen og gennem sine parader, stød og finter at forhindre, at modstanderen rammer. I kædetagfat skal fangeren fange een af de flygtende, altså en modstander, der efter fangsten bliver til en medfanger.

For alle rene bevægelseslege gælder det, at interaktionen sker alene gennem bevægelserne. Tilråb og gestik kan spille en rolle, men det er bevægelsen i sig selv i forhold til spillets regler, der udgør kommunikationen eller kommunikationsenheden. En knockout er en kommunikativ handling gennem en bevægelse. Den er definitiv og performativ på en måde, som sproghandlinger sjældent er det. Bevægelsehandlinger bliver derfor et tegn, en betydning. Som tegn i et kommunikationssystem har de en særlig uigenkaldelig karakter.

Bevægelseskommunikation og kontra-kommunikation

Igen kan denne særlige form for kommunikation gennem bevægelse opdeles i to klart afgrænselige former. Der er inter-kommunikation gennem bevægelse, når man spiller en bold videre til en medspiller, når to fangere med hinanden i hånden forsøger at fange de øvrige og når to mand forsøger at mødes inden een af dem fanges, som i to mand frem for en enke. I alle former skal man samarbejde gennem bevægelser. Omvendt skal man forsøge at forhindre modstanderen i at spille deres spil gennem at intercepte en bold, blokere et skud eller fange en modstander

i kædetagfat. Der er tale om en kontra-kommunikation gennem bevægelser.

I begge disse former gælder det om en ny form for afkodning af andenkroppen. Andenkroppen er en krop udstyret med en »hensigt« og en bevægelsesstrategi. Andenkroppen kan foregive en bevægelse, den kan finte og undvige. I de bevægelseslege, hvor den kropslige interaktion gennem bevægelsen er det konstituerende, indføjes der derfor et niveau, der ikke findes i egenkropslege. Der er ikke blot tale om at afkode en mere eller mindre kontrolleret og kompleks omverden, men om en afkodning af taktiske og strategiske bevægelsehandlinger, som andenkroppen udfører. Andenkroppens og egenkroppens bevægelser bliver derfor til bevægelsestegn på hensigter og strategier, som skal modvirkes, neutraliseres eller omgås gennem egenkroppens egne strategier. Andenkroppens bevægelser bliver derfor til betydende bevægelser, og der indføres et særlig bevægelsessemiotik, dvs. et bevægelsesernes tegnsystem gennem kodning og afkodning af bevægelses-som-tegn. Ved et straffespark i fodbold forsøger målmanden at aflæse sparkerens hensigter gennem en tolkning af løbsretning, løbshastighed, fodvinkel og andre kropstegn, samtidig med at målmanden forsøger at påvirke sparkeren. Samtidig forsøger sparkeren gennem foregivne bevægelser (finter) at vildlede målmanden om sparkets hårdhed og retning. I kædetagfat forsøger fangeren at vildlede de fangede gennem at foregive at forsøge at fange een for pludseligt at skifte retning efter et andet offer.

Hvor bevægelseslege med egenkropsbevægelser »kun« afkoder en omverdens tegn, skal man i den krops-

lige interaktion afkode en bevægelig krops bevægelser som bevægelsestegn.

Kontrakten før legen

Denne klassifikation af bevægelseslege suppleres af Parlebas gennem en analyse af legens forudsætning i en »legekontrakt«, der skaber legens mulighed. Ideen om en legekontrakt er dannet med forbillede i Rosseaus begreb om en social kontrakt, som den kontrakt der instifter samfundstilstanden og bevirker skiftet fra naturtilstanden til samfundet. Legekontrakten er i analogi med den sociale kontrakt, der indstifter legens mulighed. Legekontrakten er så at sige kontrakten før legen. Det er muligt at give andre fortolkninger af denne legekontrakt end den, som Parlebas giver i relation til Rousseau og en rationalitetstese om indstiftelsen af samfundstilstanden (her »legetilstanden«). I tilslutning til betragtningen om, hvad leg er, vil jeg mene at denne kontrakt indeholder en række momenter i retning af ophævelse af visse sider af »virkeligheden«, subversion, konversion eller direkte forførelse, som Baudrillard taler om.¹³

Det vigtige er her, at der er et niveau »før« og »under« legen, dvs. et niveau, som indstifter bevægelseslegene som et system i streng forstand. Men ud over dette niveau findes der »lege i legen«. I kædetagfat, der leges af begge køn, kan drenge forsøge at fange piger, store kan forsøge at fange andre stærke løbere osv. Yderligere angiver legenes konstitutive regler nogle rammer, der for bevægelseslegenes vedkommende kan udfyldes med alle mulige taktikker og strategier og bevægelsesforløb.

Konsekvensen er naturligvis, at be-

vægelseslege udgør et legeunivers med flere betydningssystemer. Det er denne komplekse struktur, der giver anledning til at indføre betegnelsen legegenre til at betegne alle en given legs bestanddele, dvs. »legekontrakten«, de konstitutive legeregler, legen i legen og de bevægelsessemiotikker og kodninger af afkodninger, som en given legegenre giver anledning til.

Sport og sportslege lege – Tredie spørgsmål

Sporten er i denne kulturteoretiske sammenhæng en social institutionalisering af bevægelseslege, der som institution er forbundet med industrisamfundets uddifferentering af bevægelseslege i organisatoriske rammer. Med industrisamfundet bliver sporten til et udvalg af bevægelseslege med en særlig struktur og placeret som en særlig institution. Hvis man alene betragter legenes struktur i sig selv, bygger sporten på et hierarki af vindere og tabere, hvor vindere stadigt vil møde vindere, altså i et decideret turneringssystem. Det siger sig selv at denne opbygning af bevægelseslege i et universelt hierarki kræver nogle kulturelle kontekster og nogle organisatoriske rammer. Der kræver et organisatorisk apparat i klubber, forbund og nationale og internationale organisationer. Det er klart, at kun de bevægelseslege, der i sig selv har en sådan struktur, vil kunne institutionaliseres. Netop de traditionelle lege, der bygger på andre kodninger, kan i sagens natur kun være lokale. Det er således umuligt at opbygge en institution på grundlag af kædetagfat eller to mand frem for en enke.

Sporten som system fordrer derfor de bevægelseslege, der har et definitivt

regelsystem for egenkropsbevægelse og interkropsbevægelse. Det er regelsystemet, der definerer vind/tab-koden, og det er sportsinstitutionen, der muliggør, at vindere møder vindere. Sporten som institution fordrer derfor en entydighed, og symmetri i selve legens struktur.

Hvis vi henviser til den tidligere oversigt, så omfatter industrisamfundets bevægelseslege følgende:

1. Frie sportslige bevægelseslege. Det er sportslige lege, der har et »svagt« regelsystem og kun omfatter enkeltkropsbevægelse.

2. Frie andenkropslege. Disse lege involverer en interaktion, der kun forudsætter en svag afhængighed. Gruppen af bjergvandrere eller gruppen af skiløbere, der i en vis form for samarbejde vælger en rute i et svagt fællesskab.

I begge tilfælde er regelsystemet baseret på en svag form for gensidig afhængighed og i stor udstrækning afhængighed af gruppens vilkårlige valg.

3. Enkeltkropsbevægelser i forhold til et system af regler. Dette er de sportslige bevægelseslege i egentlig forstand. Atletikdiscipliner er omfattet af denne regelsatte form for enkeltkropsbevægelse (højdespring, løb, spydkast etc.). Det der definerer frie bevægelseslege er, at enkeltkroppen bevæger sig i forhold til et system af regler, der ikke involverer andenkroppens strategiske bevægelse. Konkurrencesystemet definerer så at sige krop ved siden af krop eller krop efter krop, og selvom der er tale om sociale effekter i konkurrencen, foregår de enkeltes bevægelseshandlinger parallelt eller serielt og uden en bevægelsesinteraktion.

4. Sportsgrene med signifikant kropslig interaktion. Disse bevægelseslege

bygger på et regelsæt, der præciserer den kropslige interaktion, som to-mands dueller (fægtning, boksning, tennis eller dueller mellem hold (fodbold, amerikansk fodbold, basketbold ect.).

Her kender sporten kun den symmetriske og rene duel og den eksklusive opdeling i modstander og partner. I de traditionelle bevægelseslege optræder der derimod skift, omvendning, konvergens og assymetriske hold.

Legens kulturelle overkoder – Fjerde spørgsmål

Hvis vi vender tilbage til Kaukasus og de to former for chevsuretisk fægtning kan vi karakterisere de folkelige idrætsformer. Jeg vil kalde dem folkelige sportslege. De har en vind og tabkode ligesom sporten, men denne vind og tab kode er ofte overkodet med en kropslig semiotik, som når det gælder om at tilføje modstanderen lettere sår. En vinder modtager ofte forskellige priser eller »præmier«. Ved de rytterkonkurrencer, der afholdes i forbindelse med mindefester for afdøde, begravelser og bryllupper, består prisen for vinderen i en vædder, der både repræsenterer en symbolsk værdi og en reel værdi. Disse folkelige sportslege er på alle måder vævet tæt sammen i en traditionel kulturel kontekst af normer, værdier og regler. Som det blev vist med chra-chriloba kan konteksten skifte fra de sportslige leges regler og til regler for hævn og blodhævn, hvis sportslegens normer overskrides, og modstanderen tilføjes livstruende sår eller lemlæstelser. Især ved rytterlegene er vævet ind i en kontekst af ritualer og drikkeskikke. Reminiscenser af hestekult er tydelige, idet hesten bærer

afdødes sjæl ind i dødsriget. Rytterkonkurrencen er helt klart en vind/tab kode, men hele konteksten og alle momenter af konkurrencen har en rituel fortolkning. En typisk konkurrence i forbindelse med en begravelse er chiris patroni, hvor rytterne bestående af slægtninge fra landsbyen og nabolandsbyer samles og rider rundt om afdødes hus. Derefter drikkes vodka af et drikkehorn. I samlet formation rider rytterne et par kilometer ud til et nyt samlingssted, hvor afdødes mindes og der drikkes endnu et horn vodka. 3-4 kilometer ude vendes, og på et signal starter konkurrencen tilbage mod landsbyen. Også her kåres en vinder, der som pris modtager kvæg eller et gevær fra afdødes bo.¹⁴

De folkelige sportslege har altså visse træk tilfælles med den egentlige sport, typisk er det vind/tab koden. Men de folkelige sportslege er lokale eller højst regionale og bundet til en landsbykontekst, til slægtsskabsrelationer og til sportslige kampe mellem klaner. De er i denne forstand ikke institutionaliserede, og der findes ikke noget rent sportsligt turneringssystem. Alle bevægelseslegens aspekter er overkoderede eller underkoderede af rituelle, religiøse og traditionelle betydninger og normer.

Vind og tab – Liv og død

Det er tydeligt, at de traditionelle sportslige lege i Kaukasus har haft en snæver forbindelse med væbnet kamp og krig. Kaukasusområdet har været et omdrejningspunkt for næsten samtlige eurasiatiske imperier og erobringer, og bjergdalene har været tilflugtssted for talrige folkeslag i konstant krig indbyrdes og med erobrere. De sportslige le-

ges funktion har indlysende været forberedelse til kamp. I al sin enkelthed er forskellen mellem sportslige lege og kamp, at vind/tab koden i krig er en liv/død kode (uskadeliggørelse), mens vind/tab koden i de sportslige lege indeholder andre elementer såsom ære/vanvære.

Hvis vind/tab koden stadig har en forbindelse med liv/død eller i hvert fald såring/lemlæstelse, har krigskoden og den sportslige legs kode ikke uddifferentieret sig. Det var tilfældet i antikens græske pankration, hvor det at tabe kunne betyde døden, eller i den nordiske sagatids brydekampe. De kaukasiske fægteformer, der har overlevet langt op i dette århundrede i afsides bjergdale, kan vise de subtile, men højest reelle skift fra den ene kode til den anden, og fra den sportslige kamps normer og regler til blodhævnens regelsæt, der handler om liv og død i revaliseringen mellem klaner.

Parlebas har ikke de folkelige sportsformer med i sin diskussion af bevægelseslege. Analysen må derfor suppleres med et analyseniveau, der stort set er fraværende, nemlig den sociale og kulturelle kontekst, dvs. den kulturelle tolkning af bevægelseslegens »systemiske« Bestandele. Som udveksling gennem bevægelse, altså som bevægelse og kontra-bevægelse kan bevægelseslegene beskrives som et system i streng forstand.

Netværket af bevægelseskommunikationer er stabilt og eksklusivt (man er enten partner eller modstander). I den forstand kan bevægelseslege beskrives som system, men samtidigt er det underkodet af en kontrakt, og overkodet i en kulturel kontekst, der giver kampen den kulturelle mening,

som sportslig kamp eller som krig. I denne forstand er bevægelseslege komplekse »struktureringer« af koder, systemer, regler og normer og eksistentialer (liv eller død). Det er derfor jeg har valgt betegnelsen »genrer« for at karakteriske det samlede kompleks eller om man vil konfiguration. I de før-industrielle europæiske kultur eller i ikke-europæiske kulturer finder vi lege-genrer, der bygger på andre koder for bevægelse og en anden strukturering, og vi finder en genre af sportslige bevægelseslege, der har en grundkode tilfælles med den moderne sport, men et koderings- og normsystem, der adskiller dem fra modernitetens sportslege.

Legens system – kulturens betydning

En bevægelsesleg kan derfor defineres ved et system i streng forstand igennem de regler, der definerer forholdet mellem omverden, egenkrop og andenkrop. Derved minder bevægelseslege om andre spil, som symbolske eller matematiske spil. Forskellen er, at bevægelseslege er funderet i en kulturel tolkning af visse reelle træk ved egenkrop, andenkrop og omverden. Egenkrop, andenkrop og omverden er fortolket i et kulturelt raster, der giver dem en fortolkning som »kræfter i spillet«, eller kroppens kræfter på spil. Der er altså et systemniveau i bevægelsesspil, der kan beskrives uafhængigt af kultur. Ligesom poker som kortspil er det samme i Las Vegas, hvor gevinsten betyder en million, til poker i Dodge City, hvor det at tabe betyder fredløshed. Den systemiske spilkode er overkodet af kulturelle betydninger.

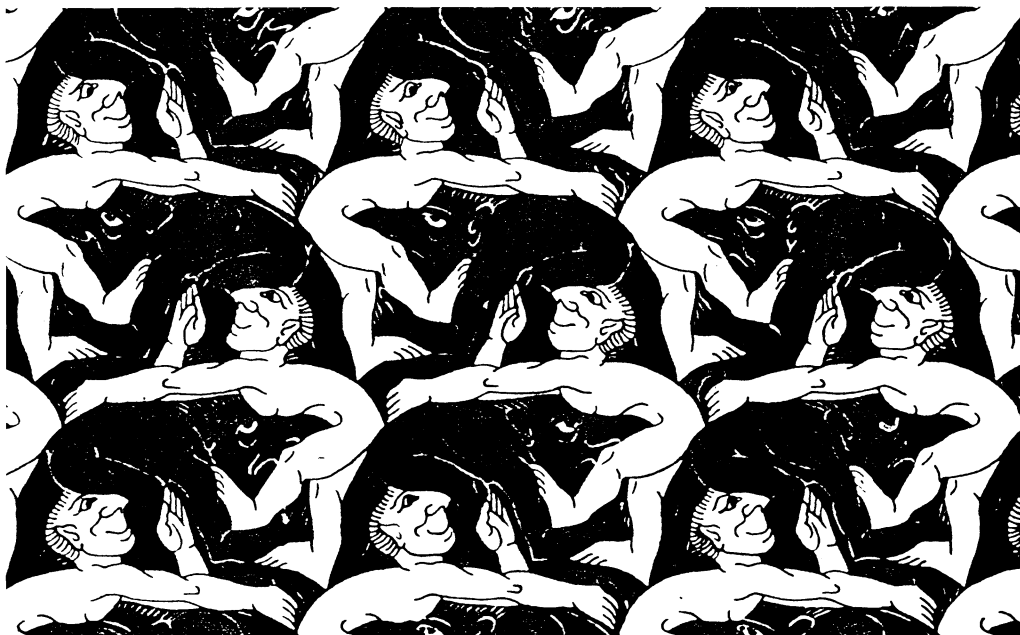
Præcis på samme måde med bevæ-

gelsesspil. Der er i bevægelseslege et system-niveau, der gør terre til det samme i Afrika og i Danmark. Men større og mindre dele af dette legesystems regler (regler for deltagelse, fortolkningen af V/T koden) kan være fortolkede eller overkoderede i en given kultur.

Bevægelsesspillet eller legen indgår derfor i en kulturel kontekst, der giver spillet en række nye betydninger. Bevægelsesspil kan derfor sammenlignes med kinesiske æsker eller russiske dukker, eller om man vil bestemmes ud fra de system- og betydningsniveauer, der er sammenkædet og fortolket i en kulturel kontekst.

Sansning og Semiotik

Nu handler forholdet mellem omverden, egenkrop og andenkrop ikke om at aflæse eller afkode en ustruktureret information. Bevægelseslegenes regler lægger et betydningsnet ned over omverdenen. Legens regler skaber en forstruktur, som sansningsregistre skal afkode. Omverden deles op i givne størrelser, »stabilere«, og bevægelige og pragmatisme størrelser, »mobiler«. Verdenen får derfor en kropslig handlingsstruktur (som i overdreven udgave optræder i Dronningens Krok, når kuglerne løber omkring som pindsvin og køllerne er levende flamingoer). Denne bevægelsessemiotik skaber modeller, mobiler og paradigmer. Når omverdenen skal afkodes i en bevægelsesleg, er denne omverden allerede kodet. Sansning er derfor ikke blot en tapning af en omverden gennem en perception, men eet eller flere sanseregistres forarbejdning af et komplekst primærmateriale. Dette betydnings- og tegn raster er lettest at se i bevægelses-



Bevægelse.

legenes fortolkning af rum. De bevægelseslege, der bygger på egenkropsbevægelser i forhold til genstande i et rum, definerer større eller mindre dele af rummet som »stabile« eller »mobile tegn«, som »tegn-for-bevægelse«.

I interkropsbevægelser er der i bogstavelig forstand tale om et handlende mobile. Men også det fælles rum kan være zoneopdelt. (Tennisbanens zoner i form af felter. Eller i skyggetagfat, hvor træernes eller deltagernes bevægelige skygger bliver til »heller«, der hele tiden skifter). I de dueller, hvor kroppen selv er målet, som i boksnings, er kroppen inddelt i tilladte eller forbudte zoner for træfning.

Det er således ikke tiden og rummet som blot og bar fysiske størrelser, der er på spil, men en semiotisk tildeling af valør, og dermed et spil mellem kodning og afkodning af denne valør.

De traditionelle bevægelseslege og de traditionelle sportslege tenderer med en mere plastisk og mindre rigid fortolkning af rummet, men et moderne baseballspil opererer med en cirkulær bane for løb og et uendeligt rum for boldens nedslag. Dertil kommer en uendelig tid, fordi spillet kun afgøres gennem forløbet af et bestemt antal outcomes. Forskellen mellem traditionelle lege og traditionelle sportslege og den moderne sport er derfor ikke rummet og tidens geometriske form som sådan. Forskellen ligger i koden for bevægelsehandlinger, dvs. i legens system og i overkodningen.

System, bevægelse og passion

Hvis vi ved æstetik forstår en formet sanselighed, er bevægelseslege beslægtede med andre æstetiske former. Men bevægelseslege former sanseligheden

på en specifik måde, der adskiller dem fra andre æstetiske fænomener. Bevægelseslege bygger på »bevægelse som sanselig form« i sin egen kodning og betydningsgivning af forholdet mellem egenkrop, andenkrop og omverden. Reelle fysiske størrelser (kraft, hastighed) underkastes en semiotisering gennem regler, koder og normer. Bevægelser bliver til »bevægelser-som-tegn«, og omverdenen bliver til »tegn-for-bevægelse«. Kroppens sanseregistre omstilles til en kodning og afkodning af disse bevægelsestegn i forhold til legenes systemniveau. Kroppen bliver et bevægeligt tegn, et mobile, i forhold til legesystemets kode. Bevægelseslegenes æstetiske fascination er funderet i forholdet mellem bevægelseshandlingernes uendelige variation og plasticitet i forhold til kodens ubønhørlige enkelhed. Under dette ligger legekontrakten og over systemet ligger de

kulturelle overkodninger og symboliker, der har affinitet til andre kulturelle koder.

En kulturteori om bevægelseskultur står med bevægelseslegene overfor et fænomen, der i sin sammenkædning af handling, system, kode, overkode og spillets fænomenologiske grundforudsætning kræver en differentieret analyse af sammenkædningen af alle disse momenter i en legegenre.

Det er denne komplekse sammenkædning af en betydende omverden og een eller flere betydende og handlende kroppe, der skaber bevægelseslegene som et semiotisk system (verden-som-tegn for bevægelse) og (bevægelse som tegn). Dette system artikuleres atter igennem et pragmatisk system, dvs. gennem handlingens lidenskab. I bevægelseslegen forenes omverden, egenkrop og andenkrop i en formet og regelstyret sanselig passion.

Noter

1. E. Meinberg: »Hauptprobleme der Sportpädagogik« Darmstadt 1984 p. 217.
2. M. Mauss: Manuel d'ethnographie paris 1987 p. 90.
3. J. Huizinga: Homo Ludens, Hamburg 1956.
4. R. Caillois: Les jeux et les hommes. Paris 1958.
5. L. Carrol: Alice's Adventures in Wonderland. London 1963, p. 43.
6. L. Carwl: Alice's adventures, p. 104.
7. V.I. Elascvili: Traditsii gruzinskoi narodnoi fizicheskoi kultury i sovremennost. Tbilisi 1977, pp. 227-240.
8. L. M. Serres: Les cinq sens. Paris 1985 p. 357.
9. P. Parlebas: Éléments de sociologie du sport. Paris 1986.
10. P. Parlebas, p. 48.
11. P. Parlebas, p. 131.
12. P. Parlebas, p. 201.
13. J. Baudrillard: La seduction. Paris 1986.
14. V. I. Elascvili: Traditsii..., p. 195.