

TV ER EN FORM FOR LEG

Margareta Rönnerberg (oversættelse: Niels Mors)

Artikel fra *Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur* nr. 22/December 1991 – *Dengang jeg var usynlig. Børns kultur: Lege og fortællinger m.v. (2)*. Artiklen må ikke kopieres eller viderebringes på anden vis uden samtykke fra forfatter og/eller Børne- og UngdomskulturSammenslutningen (BUKS)

Det siges, at massemedier - specielt TV - »påvirker« børns leg i negativ, fantasiløs, voldelig og kønsrollebevarende retning. Mit ærinde her er at sætte spørgsmålstegn ved disse påstande, og jeg hævder desuden, at det at se TV i sig selv er en form for leg. TV -programmer eller TV -genrer er en slags lege.

Hvad kendetegner det at lege? Hvordan bliver leg normalt defineret eller beskrevet? I den almindelige bevidsthed fremstår leg som noget medfødt og som den første form for fri, skabende aktivitet. Leg fremstår som noget helt selvopfundet, kreativt, fantasifuldt, fredeligt og socialt, d.v.s. noget, der foregår sammen med andre.

At se TV anses derimod for at være påtvunget udefra, for at være ukreativt, fantasiløst og voldeligt. TV anses for at forhindre eller forarme børns leg, kvæle deres fantasi og for at være en aktivitet, der isolerer barnet. Man siger at leg »bearbejder« børnenes hverdagsoplevelser, mens det påstås, at TV-indtryk forbliver »ubearbejdede«.

Stemmer mon disse modsætningsfyldte antagelser? Det er det spørgsmål, jeg stiller, og jeg når frem til, at begge påstande er myter. Leg er overvurderet og aldeles ikke så aktiv, som det ser ud til, mens det at se TV er undervurderet og langt fra så passivt, som det hævdes.

Vi lærer at lege

Når man går til den tilgængelige forskning, viser det sig, at det at lege aldeles ikke er medfødt¹. Vi lærer at lege i de to første leveår, og specielt

forældrene er vigtige, fordi de introducerer »lade-som-om-legen«, dvs. lærer barnet, hvad der er virkeligt, og hvad der bare er leg. Vi lærer også at se TV. Meget af det, der kaldes symbolsk leg, er, når det kommer til stykket, ren imitation. Faktum er, at i det mindste det købte legetøjs og den pædagogiske legs hele historie er præget af at være aktiviteter, barnet er alene om². Legetøj har været en model for og en indskoling til den isolering, som er nødvendig for »fremskridt« her i verden. TV passer ganske givet også ind her, men i modsætning til den almindelige antagelse, så ser børn TV sammen med kammerater eller søskende før kl. 18.30, og for 75 procents vedkommende derefter sammen med voksne³.

Hvad bearbejdningen angår, så siger man, at TV's hurtige billedskift forhindrer den, men børnene sidder jo ikke hypnotiserede foran skærmen, og de ser væk mindst 200 gange i timen - åbenbart netop for at kunne nå at bearbejde. Desuden er al den »TV -påvirkning« af børns leg, som voksne har registreret, netop en form for bearbejdning. .

Kreativt at se TV

Når børn lægger betydninger ind i film og TV-programmer, på samme måde, som de gør det i f.eks. deres far-mor-og-børn lege, »tolker de forkert« - hvis voksne ellers skal være rettesnor - men kun når det gælder leg, kaldes disse fejltagelser »fantasifulde« eller »kreative«. Når det gælder den mangelfulde TV-forståelse, hedder det i stedet om disse »kreative misforståelser«, at »børnene ikke forstår«. Sådanne eksempler på, hvordan billedmedier og leg bedømmes efter helt forskellig målestok, er der masser af. Men forskellen mellem at leve sig ind i en genkendelig figur i et .program, når man ser TV, og at lade som om man er en vis person, når man leger, er faktisk mere et spørgsmål om grad end art.

Børnene skaber i allerhøjeste grad selvet indhold i det, de ser i TV. De tolker ind og lægger til ud fra deres egne erfaringer, behov og problemer. Beder man dem genfortælle, hvad de har set, har de alle set deres »egen«, højst specielle film. På trods af betegnelsen »massemedium« er

det ikke en film, som når ud til en masse mennesker, men filmen bliver til en masse personlige film, for de enkelte modtagere. At se TV er et aktivt, kreativt, betydningsskabende konstruktionsarbejde.

Leg ikke specielt fantasifuldt

Tværtimod alle vaneforestillinger om, at leg er helt selv opfundet og kreativt,

betoner legeforskerne det for strukturerede og næsten lovmæssige i al leg. Ikke engang rolleleg er specielt fantasifuld. At gøre brug af konventionelle handlinger på konventionelt legetøj (som at lægge en dukke til at sove) er sjældent særligt nyskabende. Også fantasilegen består af indtryk fra virkeligheden, som barnet på grund af egne behov og rene misforståelser hentyder til på en tilsyneladende fantasifuld (skønt ikke tilsigtet »kreativ«) måde.⁴

Ind imellem kan man høre legen betegnet som grobund for voksnes skabende evner. Men leg ligner langt snarere »stereotype« TV - programmer end unik og original kunst. Den kreative forestillingsevne, som kendetegner kunstnerisk og videnskabeligt arbejde, er bevidst og fremtidsorienteret, eller »fremtidsinstrumentel«, mens legen kun retter sig mod øjeblikket og ikke er instrumentel.

Videnskabelig og kunstnerisk fantasi arbejder med små detaljer på flere betydningsplaner med stor kompleksitet. Formen eller mediet er af stor betydning. Legens fantasier arbejder med grove forenklinger, grove følelser, skematisk repræsentation og uklare, ja, ligefrem ligegyldige resultater. Formen eller selve legemediet er uvedkommende og tjener kun som springbræt til noget vigtigere. Det er aldeles ikke tænkt som noget, der skal værdsættes af andre.

At fantasere er ikke engang altid leg. Man kan meget vel forestille sig et luftslet uden, at man behøver at lade som om der findes et luftslet. Når børn forstiller sig ting, sker det heller ikke altid i legens form. Vi må f.eks. skelne mellem deres »tænk hvis« og deres »som om«-aktiviteter. I takt

med fremskridt i udviklingen går fantasien indenbords og bliver mere stille og mindre kropslig.

Udviklingen går fra at kunne imitere et forbillede foran sig, over at kunne imitere en fraværende model, til stille og ubevægelige fantasier på grundlag af tidligere indtryk. På den måde når barnet frem til at kunne forstille sig alt det, som er udeladt og uforklaret på TV -skærmen foran sig.

Børn indtager legende attitude til TV -programmer

Det er naturligvis meget svært at udrede, hvordan fiktion egentlig forholder sig til fantasi og fantasieren. Noget enklere er det at sammenligne TV-kiggeri og TV-programmer med »eksternaliseret fantasi«: Med leg og lege. Legemetaforens værdi ligger netop heri. Ved at kalde en aktivitet noget, som den ikke er, bliver det lettere med friske 'øjne at se, hvad det faktisk er. Ved at klarlægge legens og TV-kiggeriets fælles træk, får vi et klarere billede af, hvad begge forhold egentlig er.

Jeg har vist adskillige børneprogrammer i børnehaver, videofilmene børnene, mens de sad og kiggede, talt med dem og iagttaget deres lege⁵. Ret hurtigt nåede jeg frem til, at TV faktisk kunne betragtes som en form for leg, ikke bare fordi børns måde at se TV på helt tydeligt er en social fælles adfærd, eller fordi selve indholdet i filmene og TV -programmerne i så høj grad ligner det i lege, men først og fremmest fordi børn uden tvivl indtager en legende attitude til det, de ser.

Kollektive, ikke-opdragende lege

I modsætning til de fleste andre, som arbejder med børns leg, er jeg mere interesseret i lege end i leg. Jeg er mere interesseret i traditionelle, nedarvede eller mere eller mindre nyudviklede, kollektive. sociale lege (»games«) end i individuel, privat symbol- eller fantasileg (»play«). Eksempler som »Bjørnen sover« eller »To mand frem for en enke« gør det forhåbentlig klarere, hvad jeg mener. Disse lege ligger ganske vist ikke særlig langt

fra symbolsk fantasileg af typen »far-mor-og-børn«, »skole« eller »forretning«, som jo ikke direkte er nedarvede, selvom man skulle tro det, når man tænker på, hvor forbavsende ensartede de er, og hvor stereotyp de udføres.

Jeg lægger også mere vægt på legens »ikke-opdragende« eller ligefrem »anti-opdragende« sider - hvordan lege bidrager til at skabe selvfølelse, gruppefølelse og gruppeidentitet. Jeg interesserer mig ikke for, hvordan voksne kan tænkes at udnytte legen, eller hvad de kan udrette med lege - ikke for leg med et pædagogisk eller terapeutisk formål. Jeg interesserer mig udelukkende for, hvad børnegruppen selv anvender legen til. Det er til disse lege, TV viser sig at være anvendelig.

Bag den sammenligning, som ofte laves mellem TV og leg (og som aldrig falder ud til TV's fordel), ligger der ikke så sjældent en angst for det kollektive, for ensretning og for mangel på noget enestående. (Legeforskerne går næsten altid ud fra barnet som individ). Man taler om, at børnene så let lader sig lede - både af TV og af kammeraterne - at de er udsat for gruppepres og ikke tør hævde deres egne synspunkter. Man udviser en dybt rodfæstet mistillid til det, børn udtrykker kollektivt. Den kollektive mening er falsk. Det er alene på individniveau, man kan finde sandheden. Men individer er også dele af en gruppe, og specielt børn er sociale fællesskabsvæsener. På kollektivt niveau, i kammeratskabets fællesskab, kan de bedst stå imod voksenverdenen og stå vagt om deres egne interesser, når de udsættes for pres fra voksne og ikke tør sætte deres egne synspunkter igennem.

Legens kendetegn

At definere »leg« lader sig vanskeligt gennemføre, og det er formodentlig bedre at opregne nogle kendetegn eller kriterier, sådan som Huizinga eller Caillois gør det. Måske er det allerbedst at beskrive leg, som børn selv gør det: »Vi leger kun«. Leg kan også indkredses som en attitude eller som et spørgsmål om »sammenhæng«. Kulturhistorikeren Johan Huizinga ,taler i

sin Homo Ludens (Det legende menneske) fra 1938 om betydningen af »legens rumlige afgrænsning i forhold til arenaen, spillebordet, tryllekredsen, templet, scenen, filmværket, domstolen« - de er alle legesteder, hvad form og funktion angår, dvs. at de er »indviet mark, afgrænset, indhegnet, helligt område, hvor særlige regler gælder«⁶. Hans øvrige kriterier for leg er følgende: Legen eller det at lege

(I vores tilfælde det at se TV) er:

- 1) en frivillig og overflødig handling
- 2) ikke det almindelige eller virkelige liv
- 3) afgrænset i tid og rum
- 4) skaber orden
- 5) har et etisk indhold.

Eller lad os tage Norman K. Denzins definition: At lade som om er interaktionsaktiviteter, som ikke i så høj grad er rammet ind af legens regler, men flyder friere. Dygtighed og held er ikke så vigtigt her, men mere fælles handling og samarbejde. Aktiviteterne skaber ikke vindere og tabere, hvorimod pral og overdrivelse af egne evner optager en stor plads.⁷

Endnu ikke et eneste ord om »fantasi«, »kreativitet« eller »selvopfundet«. Kan da film, TV-programmer eller -genrer betragtes som »lege« - enestående, intraindividuelle, mentale lege ifølge eksempelvis Catherine Garveys eller Brian Sutton-Smiths afgrænsninger af »games«: Garvey: Lege er aktiviteter som er blevet institutionaliserede, som er strukturerede af eksplicite regler, som kan kommunikere s eksakt og præcist, og som kan læres og indlæres. Lege er mere formelle, konventionelle tilfælde end spontan leg.⁸

Sutton-Smith: Noget kollektivt med systematiske mønstre og forudsigelige slutninger (»at lege« er derimod noget individuelt, med åben slutning,

noget flygtigt og med kort levetid). Lege er en proces til at abstrahere og forstå kulturelle kriser ved at støbe dem i ludiske antitesers form.⁹

Det svenske (og det danske) sprog mangler desværre klart adskilte begreber for disse fænomener. »At lege« (rollelegen alene, parvis eller i gruppe) er at sætte virkelighedens lovmæssigheder i parentes, specielt i de mere svævende udflugter til fantasiens individuelle domæner. Men vi taler jo også om »at lege en kg«, dvs. mere organiserede, traditionelle og næsten kun kollektive lege, hvor mængden af rolletyper, rollerelationer og legeudformninger er betydeligt mere reduceret og i forvejen struktureret

TV-programmerne og filmene leverer, præcis som de traditionsformidlede lege, allerede filtrerede og i forvejen strukturerede fantasiskemaer til symbol og regellege. Men det hindrer ikke, at modtageren i sin tolkning af de enkelte film kan svæve ud i sine egne fantasier. Skulle en udøver af en Astrid Lindgren-leg alligevel gå hen og blive alt for privat, så vil de medlegende kammerater protestere.

Legesignaler i leg og på TV

En definition af leg, som jeg mener også kan tillempes på børns film- og TV-kiggeri, kunne operationelt lyde nogenlunde som følger:

I tid og rum afgrænsede interpersonelle relationer, som indledes og/eller markeres med legesignaler. Kan man så sige, at TV falder under denne definition?

Den grundlæggende forudsætning for leg - eller det vigtigste legekriterium - er uvirkelighed, og denne bevidsthed om, at det er leg, der er tale om, forener det barn der ser TV, og det barn der leger. Det bliver altid fremhævet, at legen indledes med en eller anden form for »legesignal« (Bateson)¹⁰, som adskiller det, som skal til at ske fra alvor og virkelighed. Som legesignal i såkaldt fri leg fungerer ofte bare et særligt blik eller et bestemt grin. Det er tilstrækkeligt til at forsikre de legende om, at kampen eller jagten bare er leg. Legesignaler kan også bestå af verbale ytringer som »skal vi lege...«, af manus- eller regianvisninger eller af legein-

struktioner (i imperfektum konjunktiv for at betegne det irreelle), eller (i mere formelle lege) af bestemte stillinger, af indledningsformler som f.eks. tælleremser etc.

Batesons teori om signalet, »dette er leg«, egner sig dog kun for kommunikation mellem mennesker, mellem mennesker og dyr og dyr imellem. Den egner sig ikke så godt for intraindividuel leg eller for aktiviteter, der, tilsyneladende foregår alene. I legesituationer med fantasi-kammerat eller TV-kiggeri, hvor der ikke på samme måde er en kropsligt nærværende legekammerat (selvom det trods alt drejer sig om interaktion med en, tænkt »medspiller«), er det ikke nødvendigt med lige så tydelige legesignaler fra barnets side. Men nu er det faktisk sådan, at selv ting som legetøj kan kommunikere til barnet, at »det her ikke er hvad det ser ud til at være«. Selve dukkens barnlighed, selvom den ligner et barn, eller selve tegnefilmmediet kan signalere, at det, der nu kommer, ikke er rigtigt.¹¹ For tilskuerlegen eller medielegene, der går ud fra film og TV, kan der også være tale om specielle signaturer eller vignetter, hovedfigurer, der griner, eller de velkendte råb, der indleder børneprogrammerne.

Hvad TV angår fungerer bestemte formkoder også som uvirkelighedsmarkeringer: Således signalerer f.eks. animation »indhold som ikke skal tages alvorligt, egnet for børn«. Voksensnak uden hverken lydeffekter eller høj musik signalerer »alvorligt og virkeligt indhold beregnet for voksne«¹², talende dyr, flyvende mennesker eller figurer som monstre, vampyrer og hekse markerer på samme måde: »vi lader som om«, ligesom en bestemt slags tid, fortiden og fremtiden, lægger op til at lade som om!¹³

Til »interpersonelle relationer« regnes i legeforskningen også såkaldt intraindividuel aleneleg (som med andre ord er anvendelig også i forhold til TV-seer-situationen), hvor barnet selv går ind i en eller flere (fantasi)roller. Men ikke bare aleneleg med fantasifigurer, forestillede kammerater eller dukker regnes for intraindividuel leg, men også eksempelvis når et barn lægger puslespil

Handlingen finder, præcis som ved TV-kiggeriet, alene sted i hovedet på den, der leger, men med en tænkt med- eller modspiller. Iøvrigt siger man, at alle lege indeholder modstand eller opposition - som oftest direkte mellem forskellige rolle aktører, men nogen gange kun mellem orden og uorden i barnets hovede eller mellem barnets krop og dets hjerne som f.eks. i balancelege som »Svingfigur«.

At TV -skærmen skulle udgøre et indrammet, magisk afgrænset område ligesom hinkerudens felter er måske lettere at acceptere, end at TV-kiggeriet skulle være en interpersonel relation sammenlignelig med legens, men tankegangen er alligevel vigtig for at få etableret forskellen mellem leg/fiktion og virkeligt liv.

At jeg vover at anvende begrebet leg på TV-kiggeriet hører trods alt mindre sammen med, hvad voksne teoretikere har defineret som leg end med, hvad børn selv opfatter henholdsvis som leg eller som virkeligt. De fleste definitioner på leg afgrænser mærkeligt nok ikke begrebet i forhold til børns øvrige handlinger (som består af udforskning, imitation, afprøvning, konstruktion - for at blive til leg kræves der improvisation og transformation af en eller flere af disse fire kategorier), men til voksnes. Man siger f.eks., at leg ikke er arbejde, ikke er produktivt etc. For børn under ti år er leg derimod det samme som »frivillige, selvvalgte, sjove aktiviteter, som ikke har alvorlige konsekvenser, og som ikke er virkelighed«¹⁴. At tegne i skolen eller i børnehaven kan f.eks. være både leg og (skole)arbejde. Selv vælge at tegne, når man er færdig med arbejdet, er leg, men at tegne efter ordre og med motiv foreslået eller bestemt af læreren er arbejde!

Rundbold i skolen overvåget af lærere er heller ikke leg, det er skolearbejde.

Hvad skolearbejde, ligesom alt andet arbejde, angår, er præstationer vigtige. Arbejdet styres (for det meste) af andre og defineres også af andre. Det gør det ufrit og påtvunget. I leg er andre værdier vigtigere: Sjov, glæde, opfindsomhed, afveksling, nærhed og andre fællesskabsyttringer og

dertil frihed for en alt for iøjnefaldende konkurrence. Legegruppen tager selv initiativ til og styrer selv legen, hvorfor den også opleves som fri og frivillig.

»Tilskuer leg« og »medieleg«

Jeg har talt om tilskuerleg og medielege. Med tilskuerleg mener jeg, at børnene »i hovedet« leger med i det, de ser, som om de fysisk eller på anden måde var deltagere (f.eks. som tilskuere til virkelig interaktion). De leger sig ind i roller, indtager en andens perspektiv. Dette behøver i øvrigt ikke betyde »identifikation«, det sker ofte meget »distanceret«. Samtidig er de - præcis som i traditionelle rollelege - bevidste om deres faktiske identitet. Derimod er de ved tilskuerlegen ikke selv iscenesættere, de er ikke legens manusforfatter og ikke dens instruktør - selvom de da i deres meget personlige tolkninger af indholdet i TV godt kan bidrage med manus ændringer afhængig af deres egne interesser eller aktuelle konflikter.

Også i leg med andre børn er spillerummet for eget »manusarbejde« kraftigt beskåret, og i størstedelen af friere, mere selvopfundne lege er et dominerende barn oftest »instruktør« eller igangsætter af legeforløbet. Medielege er de også fysisk set voldsommere lege, som har eksempelvis TV-, film- eller seriefigurer som forbillede eller »manusudkast«. De leges som regel sammen med andre børn.

Pædagoger og lærere i de første skoleklasser siger ofte, at de kan iagttage spor af TV -programmer eller film i børnenes lege, og de bekymrer sig ikke så sjældent om det. Men børnene »imiterer« på ingen måde slavisk f.eks. Superman eller He-Man, men udvælger sig et skelet af handlinger eller egenskaber som f.eks. overlegen styrke, indflydelse eller smarthed, som modsvarer deres aktuelle konflikter, og udfylder resten med deres eget problem- og oplevelsesstof. Børn i børnehave, hjemme eller i skolen leger Pippi Langstrømpe og Emil, He-Man og Star Wars, Superman og Tarzan, netop fordi disse figurer udgør et tiltrækkende alternativ - hvad far og mor ikke gør - til pædagoger eller lærere. På en både fø-

lelsesmæssigt mere tiltalende og tydeligere måde gives der i disse fiktionensverdener svar på bestemte konflikter, som barnet oplever:

Afhængighed/selvstændighed, tryghed/utryghed, føjelijhed/oprørskhed, magtesløshed/magt, nederlag/sejr, svaghed/styrke, undertrykkelse af aggressioner/udlevelse af aggressioner, diffuse kønsroller/faste kønsrollemønstre.

»Frie lege« ikke selvopfundne

Det aktuelle udbud af film og TV giver med andre ord mange anvendelige impulser til børnenes leg. Det giver sceneanvisninger og rammer med roller og regler, omtrent som tidligere tiders lege gjorde det - fra »Kongens efterfølger«, »Alle mine kyllinger«, »Bro brille« til alle mulige i dag mere eller mindre ukendte dramatiske lege. Dengang som nu er kroppen blevet rørt, men også disse lege har været »passive« i den forstand, at de ikke har været selvopfundne, men overtaget fuldt »færdige« med regler og hovedfigurer, med helt mod skurk og med et gennemført system af straf og belønning.

Desuden har børn altid lært mere komplicerede lege ved at kigge på større børn eller voksne, på samme måde som vore dages TV-figurer allerede beherskede legerollerne og lege adfærden. Det er, og har altid været, meget sjældent, at børn selv frit har fantaseret deres egne lege frem - de har højest, som i vore TV-tider, tillempt allerede eksisterende lege.

Heller ikke den såkaldte frie leg er særlig fri. I de fleste efterligningslege, som bygger på levende forbilleder, er det eneste frie selve valget af rolle. Derudover overtages de regler, det bestemmer de voksne forbilledes adfærd og attituder. Børn retter sig meget nøje efter, hvordan de har opfattet, at en moder eller en læge bør opføre sig. Sådanne ikke fuldt ud beherskede rolleformler eller rolle skabeloner holdes ikke så sjældent, men ikke desto mindre fejlagtigt, for kreativitet.

Man kan sige, at TV - foruden i sig selv at være en form for leg - udgør et mellemlid i formidlingsprocessen og traditionsoverleveringen. Den

fungerer som et overgangsled mellem individ og kollektiv. Ifølge Piaget fremstår private symbollege allerede for en fem-årig som alt for uvirkelige, asociale, »private«, efterhånden som barnet begynder at orientere sig mod andre børn og mod gruppen. Eller med Piagets egne ord: »Symboliske lege aftager efter fire års alderen af grunde, som det er vigtigt at gøre sig klart«. ¹⁵

Han angiver hovedsageligt tre grunde til nedgangen i symbollege med stigende alder. Der er bl.a. tale om, at barnet, efterhånden som det bliver ældre, finder stadig flere muligheder for at tilfredsstille sine jøgstyrkende behov i det virkelige liv. Det kan f.eks. være overordnet/overlegen i forhold til andre, virkelige lyslevende børn! En anden grund er, at symbolske lege, som indbefatter flere end barnet selv, flere end en person, giver anledning til regler, der bevirker, at fantasilege går over i regellege. (Disse forhold konstaterede Piaget allerede i 30'erne, altså langt før TV -påvirkningen...)

Børns egne, private rollelege er alt for idiosynkratiske til, at flere vil kunne deltage i dem. De individuelle former for leg viger derfor snart til fordel for deltagelse i regellege med sociale roller. Men specielt børn i førskolealderen har svært ved at klare længere sekvenser af målorienteret, målbevidst social handling. De har det svært med selvkontrol, og svært ved at underordne sig formelle restriktioner, konventioner og regler og de har svært ved at acceptere at tabe.

Derfor passer de såkaldte dramatiske lege godt ind her, specielt for de 5-8-årige. Disse lege har sammenlignet med regellege mere fleksible roller, de har mange stående udtryk og formelfraser, og de mangler en klar vinder og taber. Derfor egner de sig særlig godt til de problemstillinger, denne aldersgruppe kæmper med. Børn i førskolealderen har til deres mere socialt betonedede leg brug for en relativ stram legeramme, en færdig samling roller og en vis mængde legehandlinger, som de så kan forny og improvisere omkring. Sådanne færdige former tilbød tidligere de dramatiske eller dramatiserende lege, som hentede deres motiver fra den tids

virkelighed, fra arbejde og husholdning. Det kunne være lege, der illustrerede forskellige erhverv: »Vogte svin«, »Bagerlegen«, »Sy Støvler«, »Flå Hest« eller »Bygge Bastu«. Svin skulle altså værnes mod tyve, og man legede allerede dengang, at man var en slags politi eller detektiv??¹⁶

I stedet har moderne børn altså fået deres egen medietids sidestykke til de gamle dramatiske håndværkerlege, medielege om erhverv som f.eks. nyhedsoplæsere, meteorologer, speakere, detektiver og politi, pirater eller præsidenter, erhvervsledere eller radioaktive videnskabsmænd. Eller også leger man i dialoglege, at man er Astrid Lindgren-barn: Leger som Pippi, Emil, osv., eller man er øglerne i He-Man, »Kagemonstret« eller »den røde pirat«, når man da ikke leger, at man er kunstner: ABBA, Carola, Madonna, Herreys eller Europe - eller hvem der for tiden er mest populær. En anden dag gennemlever man i stedet mordforsøget på præsident Reagan, gidseldramaet eller »tilintetgørelsen«.

Medielege - moderne kollektive symbollege

De dramatiske leges mere verbale og begrebslige tænkning er kollektiv, men ikke så formaliseret og krævende som regel-legenes kollektivitet. Den legende symbolisme i privat fantasileg er derimod mere egnet til individuelle erfaringer og passer godt til det mindre barns egocentricitet. TV's dramatiske tankeleg eller tilskuerleg - og dens forlængelse i dramatiske medielege - har slået en kile ind mellem privat symbolleg og sociale regellege og således affødt noget nyt: En moderne kollektiv symbolleg. Denne form for symbolleg er ikke længere privat, og selvom legen er kollektiv, klarer den sig uden regel-legenes mere stringente regler.

I dramatiske lege - de traditionelle såvel som de TV-baserede - har vi altså mindre privat billedsprog end i rolleleg, fordi børnene almindeligvis tildeles specielle roller og gennemspiller en bestemt beretning i overensstemmelse med en formel og en veletableret handlingstråd. De gamle dramatiske lege var ofte meget ritualiserede og kunne kræve, at børnene kunne huske bestemte spørgsmål og svar eller bestemte fraser, og den

rækkefølge, som man skulle gå frem efter. Men disse lege gav alligevel store muligheder for improvisation og engagement.

Specielt gennem formelfraserne ligner medielege af eksempelvis lindgrensk art ældre tiders dramatiske lege. Alle de stiliserede formler og udtryk, der bestandigt gentages, giver en ritualiseret legetone til en ellers løst struktureret leg. Formeludtryk kendetegner alle dramatiske lege og gør dem lettere både at huske og at udføre. Især i de mindre børns medielege kan næsten hele legen udgøres af sådanne formler, der bliver stablet ovenpå hinanden. Sådanne signaturfraser letter udførelsen af legen og bliver til en slags »indrim« eller »legerim«, men de giver også en vigtig fiktiv ramme, som børnene kan fylde ud med deres eget erfaringsstof. Man kan sige, at disse signaturer udgør selve »illusionen«, som jo oprindeligt betyder netop »at lege sig ind i«.

Hvis man vil acceptere min legemetafor »TV som en form for leg«, må man således ikke tabe forskellen mellem fantasileg og mere regelbundne kollektive lege af syne. Fantasilegen er som sagt mere individuel, subjektiv, enestående, flygtig og kortvarig, og den har en åben slutning. Traditionelle lege er derimod aktiviteter, som på samme måde som TV-programmer er blevet institutionaliserede, og de har mere systematiske mønstre. De er derfor også ret sejlivede, de kan gentages af andre steder, og de har ofte en forudsigelig slutning. »Stereotyper« og gentagelser kendetegner disse lege, og TV's tilskuerleg(e) og efterfølgende medielege udgør i denne henseende ingen undtagelse.

Lege lokker nemlig med det enkle, som gør det muligt for barnet at begrænse sine erfaringer for derigennem at maksimere legeoplevelsen. Derfor burde skældsordet »det stereotype« egentlig skiftes ud med det mere dækkende »prototype« for såvel TV's som legens roller.

At legene tidligt i høj grad drejer sig om at bygge op, henholdsvis arbejde, dominans- og underordningshierakier er tydeligt.¹⁷ Barnet sammenfatter utvivlsomt i forskellige lege sin egen personlige historie med hensyn til underordning og kontrol. Også tilskuerleg og medieleg drejer

sig derfor i høj grad om selvoplevede grundkonflikter som over- og underordning, om magt, kontrol, dominans og manipulation. Selv TV-kiggeri bliver altså på den måde et forsøg på at forstå, bearbejde og kommentere de selvoplevede relationer til andre. Forståeligt nok anvender man også i legen hierarkiske modeller til at tolke sine indbyrdes relationer. Ind imellem tager man også massemediernes færdige modeller til hjælp. De efterligne s ikke bare på rygmarven, men anvendes bevidst som bearbejdende kommentarer til tidligere oplevet mangel på balance i det virkelige liv. Massemediernes modeller har nemlig den fordel, at de tydeligere end virkeligheden viser »uretfærdighed«.

Imitation og efterabning - hierarki og uorden

Vi må nemlig skelne mellem to slags lege, som jeg har kaldt henholdsvis imitations- og efterabe-lege. Begrebet imitationsleg er egentlig vildledende eller til og med fejlagtigt, eftersom. jeg ovenfor hævdede, at imitation ikke er leg. Men jeg kan ikke finde et bedre ord til at fremhæve den forskel, som består i at barnet ved at efterabe kritisk overdriver eller i det mindste delvis tager afstand fra forbilledet eller rollen. Imitationsleg er for den sags skyld heller ikke den slaviske afbildning eller den nøjagtige gengivelse af forbilledets eller modellens adfærd, men giver plads til relativt ubevidste forvrængninger af voksenroller og voksnes handlinger. Når børn efteraber, er forvrængningerne derimod tilsigtede og fuldt bevidste.

Hvis vi skal være mere præcise, bør vi i stedet for »imitere« sige, at barnet »hentyder til« eller »skematiserer« virkeligheden. Barnet kopierer den ikke nøjagtigt, hvad der heller ikke er nødvendigt for deres formål.

Jeg betragter altså leg som en paradoksal kommunikations- og udtryksform, som er gjort grov og skematisk, både ubevidst (imitationsleg) og bevidst (efterabe-leg) og beregnet til ikke at blive tolket bogstaveligt. Det både er og er ikke »slagsmål«. Den, der leger, både er og er ikke »en mor«. TV -figurerne både er og er ikke.

I pendlingen mellem i legen henholdsvis at imitere og at efterabe ligger grundlaget for al socialisering. Flexibiliteten i samfunds tilpasningen er afhængig af den grad af efterabelse, der er tilladt. Små børn er ivrige efter at blive integrerede, og de har en aktiv interesse i at blive optaget i deres omgivelser. Derfor er imitationslegen også de tidligste, de almindeligste og de mest udbredte blandt dem. At imitere skaber orden, og barnet lærer på denne måde at beherske omverdenen. Der er tale om at gøre det ukendte velkendt.

Men allerede i 5-6 års alderen kommer der forskellige stadier af selv-hævdelse, afstandtagen og begyndende frigørelse fra alt for snærende voksenormer.

Når den tid er inde udfylder efterabe-legene ligesom de øvrige en vigtig funktion. At efterabe er jo netop årsag til uorden. Nu er det vigtigt at gøre det alt for velkendte lidt fremmed, latterligt eller »sygt«. De mest populære tilskuer- og medielege er netop en form for efterabe-lege, selv om de hierarkilege, som vi behandlede ovenfor, er eksempler på imitationslege – som også er interessante.

Hierarki-legenes direkte modsætning er altså uordens-legene, hvor orden i begyndelsen eller tilsyneladende hersker. Men dette sker kun for, at denne orden skal kunne nedbrydes, for at den skal kunne gå over i uorden: I kaos, tumult, »skandale«, kollaps. Det drejer sig om lege, hvor børnene ikke konkurrerer med hinanden, men derimod med eller mod kaotiske kræfter. Anarki truer bestandig. Traditionelle sanglege kan slutte i en stor forvirring. Astrid Lindgrens film er fulde af den slags.

Det ser ud til, at børn har en ganske særlig mani for disse lege i 3-7 års alderen, men uordens-legene forekommer helt op til 14 års alderen, hvor de dog har ændret karakter, og f.eks. er gået over i mere hverdagsagtig efterabning eller »kaotisk« opførsel.

TV's rolle i formidlingsprocessen, i stimulering og udvikling af lege lettes af, at TV er mere anonym og ikke-opdragende end pædagoger, legevogtere og forældre. Det, som børn bliver instrueret i af voksne, når det

gælder leg, ser nemlig ud til at have noget i sig, som er hindrer, at det bliver taget op i børns spontane og frivillige leg. Det viser traditionsforskningen¹⁸. Voksne påfører helt enkelt børns egen kultur »voksenbaciller«, som gør legene ubrugelige i børns egne kredse.

Den ellers så kritiserede anonymitet ved TV har den fordel, at programmerne ikke fremstår så formidlede og kontrollerede af voksne. TV er bevisligt hverken vogter eller opdrager ud fra børnenes perspektiv. Efter forældres trusler om TV -rationering at dømme, virker det ofte omvendt, som om TV var lige det modsatte af en opdrager, og det tager børnene naturligvis til indtægt for TV's antivoksenstatus. Indholdet i TV kan derfor lettere tages op i børns kultur og leg, ikke mindst i efterabe-legen.

Ikke sjældent er børnene (hovedsageligt drengene) nødt til også at gribe til symbolske aggressionsmodeller, som de finder i seriehelte, krigshelte på film, krigslegetøj osv. Dette sker, når udlevelse og bearbejdning af drifter og aggressioner ikke er tilladt i virkeligheden eller i aggressive kropslege, men er blevet taburiserede og belagt med angst og skyld.

Specielt tegnefilm er blevet kritiseret for deres »sadisme«, deres »meningsløse vold« og deres »følelsesmæssige kulde«. Derfor er det også vigtigt at konstatere, at disse film egentlig bare er et spørgsmål om leg! Her virker grin og latter i indledning og afslutning som markeringer af en virkelighedsfjern fiktion. Der udgår hele tiden signaler om, at man ikke skal forvente nogen virkelighed eller nogen fare. De stereotype figurer og legeskabeloner bliver til virkelighedsbuffere og skaber et synsfilter mod en alt for realistisk og alvorstung tolkning. Disse tegnefilm tydeliggør, at der kun tilsyneladende er et antagonistisk forhold mellem store »katte« og små »mus«. Det er »musens leg med katten« - ikke det omvendte.¹⁹

Legenes motiver genfindes i TV

Motiverne i tilskuerlege og medielege er for en stor del de samme som legemotiverne i de gamle traditionelle og ofte mere ritualiserede lege. I begge tilfælde er der grundlæggende tale om at lede og at gemme, om at

løbe om kap eller jage, om at angribe eller forsvare, om drilleri eller list, om orden eller uorden.

Aldersmæssigt skal børnene arbejde sig igennem følgende antiteser med stigende sværhedsgrad:

- 1) Bygge op - rive ned.
- 2) Søge - gemme.
- 3) Indhente - holde sig foran.
- 4) Jage - flygte.
- 5) Fange - befri.
- 6) Angribe - forsvare.
- 7) Holde sammen - sprede sig.
- 8) Ligge i baghold - liste sig forbi.
- 9) Drille/finte - gennemskue.
- 10) Lokke/forføre - modstå fristelserne.²⁰

Undersøger man moderne tegneseriefigurer lidt nærmere, vil man opdage, at de også forvalter de urgamle antitetiske legemotiver. Også her genfinder vi en stigende sværhedsgrad fra Disney-figurene for de yngste til Roadrunner og C6yote for 12-13-årige. Anders And, Mickey Mouse og Tom & Jerry skal først og fremmest tage sig af de enkleste legemotiver. Søren Spætte og Snurre Snup er middelsvære, og Roadrunners udgør de mest komplicerede og abstrakte legeroller.

De yngre »mus« må for det meste teste deres formåen ved at lede efter og gemme sig for »kattene«, ved at jage og blive jaget, ved at fange og blive fanget.

Hos Søren Spætte og Snurre Snup findes de enkle legemotiver naturligvis også, men her kommer der hån, bagtalelse og drilleri til. De føler sig lidt for store til bare at lade sig jage. Senere bliver jagten mere udfordrende dueller. Coyote og Roadrunners frister hinanden og kontrollerer,

om de har selvkontrol nok at stå imod med. De ligger i baghold henholdsvis lister sig forbi.²¹

Ifølge en del antropologer er der blevet betydeligt færre jage- og fangelege i løbet af 1900-tallet. Måske udfylder jage- og fangesekvenser i tegneserier og -film, der indbyder til leg, et voksende tomrum. Det er muligvis også sådan, at film for små børn (både tegnefilm og ikke-tegnefilm) udgør et mellemlid eller en forberedelse til det Piaget kalder »interiorised thought«, dvs. at legen kommer indenbords og bliver til tanker. De legemotiver, som vi lige har stillet op i tabelform, findes for øvrigt også i voksenkulturen - selvom de der er klædt anderledes på. Jeg kan i det mindste ikke komme på en roman, som ikke drejer sig om et af disse ti legemotiver!

»TV som en form for leg« giver nyt perspektiv

Jeg har i det foregående argumenteret ud fra følgende punkter:

- 1) Legen er barnets dominerende aktivitet.
- 2) Al leg bygger på forbilleder, modeller.²²
- 3) Al leg er en omorganisering af allerede opnåede erfaringer, indtryk, kundskaber.
- 4) På grund af et mere komplekst samfund i dag har børn større problemer med identitet, kompetence, rolle og normer end tidligere.
- 5) Disse trænes i legens virkelighedsbuffer.
- 6) Børn i dag har få direkte fascinerende, voksne forbilleder. TV og specielt TV-serier bliver mellemlid mellem barnet og legen - eller bliver til tilskuerleg, der hviler i sig selv, også på grund af færre naturlige legesteder og få indforståede legekammerater.
- 7) Børns tænkning er helt op til 11 års alderen konkret ligesom TV's handlingsforbilleder.²³
- 8) TV er
 - a) en legemodell, der er kollektivt tilgængelig.

- b)mindre privat i sine symboler end fantasileg.
- c)tilskuerleg, tankeleg («kun i hovedet») og er anledning til
- d)medielege («også med kroppen»).

Har da legeanalogien nogen værdi? Jeg mener, at man får et nyt perspektiv på det nymodens TV, når man taler om »TV som en form for leg« - ikke bare et nyt historisk perspektiv, men forhåbentligt også et mere nøgternt og mere nutidigt syn på det »passive« TV-kiggeri. Det at lege idealiseres ikke så sjældent²⁴ og børns leg - lige som deres påståede kreative tegnefærdigheder - forskønnes i samme udstrækning som deres TV-kiggeri forsimples.

Måske er små børn egentlig lige så passive, når de leger sanglege, som når de ser og »imiterer« en serie for små børn som Totte og Malin i TV? F.eks. behøver, i sanglegen »Så går vi rundt om en enebærbusk«, hverken roller eller handlinger at være internaliserede operationer hos barnet. Måske følger og »imiterer« det bare de andre i legen uden egentlig at forstå noget som helst. Desuden overtages de fleste lege fuldt færdige, de opfindes ikke af det enkelte barn. Selv barnets fantasileg bygger på modeller. Den er en sammenfatning af eksempelvis moderens og barnets aktør og modaktør roller.

Børns koncentrationsevne i leg er kortvarig med bestandige afbrydelser. De springer fra den ene leg til den anden. Deres opmærksomhed er sjældent vedvarende. Det er anklager, som man ellers plejer at rette mod TV-kiggeriet.

Det er ikke alene foran TV-apparatet mange 3-årige har svært ved at skelne mellem fantasi og virkelighed. Også når de leger Bjørnen sover er de panisk bange for »bjørnen«, som om den var »virkelig«. Og hvorfor bliver det aldrig pointeret, at piger er tilskuere, når der bliver leget, næsten lige så ofte som de er det foran TV -apparatet? Individuelle præstationslege som at »hoppe i mand«, eller lege med hula-hop-ring eller jojo

giver jo tilskuerne en nøgleposition. Modningsprocessen kendetegnes for øvrigt netop ved, at man tager rollen som tilskuer stadig oftere...

Når jeg taler om »TV som en form for leg«, slipper jeg alle krav om, at TV skal beskæftige sig med psykologisk realisme, give en ægte skildring af børn, et statistisk korrekt antal arbejdere, et sandt billede af livet. Alle accepterer pludseligt, at TV er fiktion, noget forestillet.

For mig er det vigtigt med uvirkelighed, med legesignaler, med markeringer af uvirkelighed. Det er vigtigt, at film og TV-programmerne virkelig har virkelighedsbuffer, så de kan blive ufarlige sammenhænge, hvor barnet kan øve sig i forskellige legende antiteser - blive til leg!

Ingen kræver, at f.eks. sanglegen »Ræven rask over isen...« skal præsentere ægte, sande ræve eller skildre troværdige bagere eller skomagere. Men sådanne krav stiller man til fiktive film og TV-programmer. Ingen kræver, at barnet skal være enestående eller individuel i en gemmeleg.

Ingen påstår heller, at man bliver det, man leger. Man bliver ikke bjørn, bare fordi man elsker at have rollen som »bjørn« i legen »Bjørnen sover«. Hvorfor skulle man blive tyv eller kriminel, bare fordi man godt kan lide at lege med i TV's jagt på skurke?

Hverken i sanglegenes eller medielegenes verden udøver man alene roller præget af jeg-idealer. Ofte bruger børnene tværtimod TV-figurerne som anti-modeller, dvs. som modeller for, hvordan de ikke selv vil være!²⁵ De taler ofte om, hvem der er »de værste« af figurerne i TV - ikke »de bedste«.

Barndommens lege, såvel de traditionelle selvproducerede som de lege, der formidles gennem massemedierne, eksperimenterer både med jeg-billeder og med billeder af det, der er anderledes, det fremmede og voldsomme - ikke bare med jeg-idealer men også med det, der truer jeg'et. Vi forbereder os hermed til et helt hierarki af såvel vore egne som andres ideal-roller, men da også til de modsatte roller. Og vi bliver af den

grund hverken ideelle eller særligt truende, sådan som påvirkningstilhængerne tilsyneladende advarer imod... .

Noter

1. Se f.eks. *Sutton-Smith*: »Toys and Culture«, New York & London, 1986. (s.131 f)
2. Idem. (s.120 ff)
3. Se *Ingela Schyller & Leni Filipson*: »1000 och en siffra om barns läggvanor, biovanor, TV-tittarsituation«, Sveriges Radio, PUB, nr. 16, 1979. (s.27-33)
4. Eller med *Piagets* egne ord: »*In reality, the child has no imagination, and what we ascribe to him as such is no more than a lack of coherence*« og »*so 'imaginative' play reproduces what he (the child) has lived thorgh*«. Begge citater er hentet fra s. 131 i »Play. Dreams and Imitation in Childhood«, New York, 1962.
5. Dette gør jeg nærmere rede for i min bog: »En lek for ögat - 28 filmberättelser av Astrid Lindgren«, Uppsala, 1987.
6. Oversat til dansk fra s. 19 i den svenske oversættelse fra 1945. *Roger Caillois* har lignende kriterier i sin »Les jeux et les hommes«, Paris, 1858.
7. »Play, Games and Interaction - The Contexts of Childhood Socialization«; In »The Sociological Quarterly«, vol 16, 1975. (s.458 ff)
8. *Catherine Garvey*: »Play«, London, 1977. (s.101-102)
9. *Brian Sutton-Smith*: »Play as Performance«, »Play and Learning«, *Red. Sutton-Smith*, New York, 1979.
10. *Gregory Bateson*: »The Message 'This is Play'«, »Group Processes«, *Red. Schaffner*, New York, 1956.
11. For legemarkører i tegnefilm, se *Margareta Rönnberg*: »Råttans lek med katten«, Filmhäftet, nr. 42-44, 1983. (s.72-73)

12. *Aletha Huston & John Wright* : »Children's Processing of Television the Informative Function of Formal Features«, »Children's understanding of television«, *Red. Jennings Bryant & Daniel Anderson*, New York, 1983. (s.48)
13. *Aimee Dorr*: »No Shortcuts to Judging Reality« , Samme antologi som under note 12. (s. 210)
14. *Nancy King*: »Play: The Kindergartners' Perspective«, *The Elementary School Journal*, vol 80, 1979. (s.84)
15. Se note 4. (s.145)
16. Se *Carl-Herman Tillhagen & Nils Dancker*: »Svenska folklekar och danser«, bind 2, Stockholm, 1950.
17. *Helen B. Schwartzman*: »Transformations. The Anthropology of Children's Play«, New York, 1981.
18. Se f.eks. *Leea Virtanen* i »Children's Lore«, Helsingfors, 1978. (s.16)
19. Se note 11.
20. Ekstraheret fra »A Syntax for Play and Games« af *B. Sutton-Smith* i *Child Play*, *Red. RE. Herron & B. Sutton-Smith*, New York, 1971. (s.304)
21. Se note 11.
22. *B. Sutton-Smith*, se note 9. (s.299)
23. *L. Meringoff* har vist dette i sin doktorafhandling, som er sammenfattet i artiklen »Influence of the Medium on Children's Story Apprehension«. *Journal of Educational Psychology*, val 72, 1980.
24. Se *B. Sutton-Smith & Diana Kelly-Burne*: »The Idealization of Play«, *Play in Animals and Humans*, *Red: P.K. Smith*, Oxford & New York, 1984. (s.307 ff)«
25. Se *Grant Noble*: »Social Learning from Everyday Television«, *Learning from Television*, *Red. M.A. Howe*, London, 19_. (s.121)