

Jeg er s'gu Superman

– En analyse af rolleleg

Christian Pedersen

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)

Med denne artikel præsenteres en måde til iagttagelse af og forståelse for børns rollelege. Inspirationen kommer dels fra en gren af litteraturvidenskaben, dels fra et spændende arbejdsforløb, hvor jeg som led i et filmprojekt om danske og tyrkiske børnehavebørn i flere måneder studerede børns rolleleg med kameraet over skulderen.

Det er to forskellige områder at sammenstille. Det er temmelig sparsomt, hvad der kan refereres til af tradition for disse felters samarbejde, men det er min overbevisning, at den litterære læsemetode – Tekstuel analyse – overført på rollelegen giver adgang til nye perspektiver og indsigt i rollelegens væsen.

Hvad, det drejer sig om, er en måde at se på. Mit mål er ikke at oprette teser for, hvad legen er udtryk for eller symptom på hos barnet. Det drejer sig snarere om at se, hvordan betydninger opstår i legen. Jeg vil så at sige genlege legen – bevæge mig inden for legens egne betingelser – i et forsøg på at spore de mekanismer og bevægelser, der sker i legen.

Børns rolleleg er ikke en autonom mekanisme, der er uafhængig af de elementer og fænomener, der ligger uden for den pågældende legs univers – tværtimod. Børn er som sugende svampe, når det gælder betydninger og fænomener i dén verden, de færdes i. Disse erfaringer optræder med stor mangfoldighed og i forklædning i legen. Netop derfor vil jeg sætte spørgsmålstejn ved dén del af småbørnsvidenskaben – det være sig

pædagogisk, psykologisk eller sociologisk – der har som overordnet matrice at betragte rollelegen som et middel for bearbejdning af konflikt, som tryghedsskabelse over for nye fænomener eller som træning i sociale færdigheder.

Rollelegen er også en leg med temaerne. Leg rimer på labyrint. Det labyrintiske mønster er netop et mønster med et væld af gange, der fører i uforudsigelige retninger, og hvor man vanskeligt kan tale om et overordnet system. Jeg opfatter legen som en labyrint. Den er uden centrum, og jeg vil her forsøge at betragte legen inde fra labyrintens gange. Ikke for at se hvad der er for enden af gangen, men for at se hvad der sker undervejs. Legen er en lyst til at afprøve elementer, figurer og temaer, der fascinerer – også ved at forurolige.

For børnene selv har labyrinten intet centrum – legen ingen løsning eller kerne. Var det således, måtte man konkludere, at børn er utrolig dårlige til at lege. Mener man, at rollelegens mål er at bearbejde, forstå eller overvinde bestemte konfliktfyldte oplevelser, må man også synes, at rollelegen indeholder et væld af irrelevante sidespor og afvigelser. Skulle rollelegen så være et udtryk for en mangel hos børnene til at »holde sig til emnet« eller et udtryk for, at børnene netop bearbejder noget i legen, og at diverse fortrængningsmekanismer får dem til at gå som katten om den varme grød?

Hvornår slutter en leg? Den slutter, når den holder op. Legen afsluttes ikke i dén forstand, vi er vant til at snakke om diskursive forløbs afslutning. Legen har ingen konklusion og ingen løsning. Legen holder simpelthen op, som oftest p.g.a. ydre årsager: én skal hjem, vi skal spise, man bliver voksen!

Eller sagt på en anden måde: Legen holder i princippet aldrig op; den bliver bare af og til afbrudt.

Rollelegen som tekst

Ser man fænomenologisk på rollelegen, mener jeg, at man især finder, at den opfylder de egenskaber, der definerer et kulturelt fænomen som tekst:

For det første er rollelegen ikke virkelighed. Den er som enhver anden fiktionstekst fyldt med fiktive figurer og hændelser.

For det andet er rollelegen indlejret i en udsigelse, der er forskellig fra 1. persons real-jeg. Rollelegen betjener sig med andre ord både af et fiktivt fortæller-jeg og et fortalt-jeg (aktanter, protagonister).

For det tredje er der visse narrative strukturer i rollelegen. Man kan indvende, at al kulturel, sproglig udfoldelse indeholder narrative strukturer, men i rollelegen er tilstedeværelsen af en narrativ dimension eksplicit udtrykt. Rollelegen boltrer sig således også i forskellige fiktive fortalt- og fortælleperioder – forskellige fra den reelle kommunikations nutid.

Og endelig – for det fjerde – opererer rollelegen med et fiktivt rum forskelligt fra (om end til en vis grad fysisk begrænset af) det reelle legerum – indeholdende steder og landskaber, som børnene og deres fiktive »fordoblinger« (aktanterne) bevæger sig rundt i.

Vi kan altså med god grund betragte rollelegen som en tekst.

Barthes og tekster

Den franske semiotiker Roland Barthes har med sit syn på tekster og hans tilsvarende analysepraksis, som den fremstår i *S/Z* (1975) og *Tekstuel analyse af en Poe-novelle* (1984), været en inspirationskilde for mig i mine bestræbelser på at beskrive rollelegens fænomenologi. Det følgende vil derfor i væsentlighed trække på disse værker.

Den bedste måde at gøre rede for Barthes' position på (og rollelegens position i forhold til Barthes) er ved at ridse nogle af de modsætninger op, som han opererer med.

Overordnet opererer Barthes med begreberne om det læsbare versus det skrivbare, som ikke skal forstås som absolut komplementære størrel-

ser, men snarere som forskellige egenskaber ved tekster.

I den læsbare tekst har teksten allerede på forhånd tilrettelagt et læse- og forståelsesforløb. Det berøver læseren hans mulighed for at være aktivt medproducerende på tekstens mening og indhold. Der er ingen løse ender i teksten. Elementer, der først syntes overflødige, bliver senere taget op igen og får deres betydningsfulde plads i sammenhængen, således at teksten samler sig om sig selv. Læseren bliver en passiv modtager, der i læsningen blot refererer teksten for sig selv. Hans eneste aktive mulighed over for teksten er valget mellem at godtage eller forkaste tekstens holdning. Den dominerende effekt af disse tekster er kedsomhed.

I den skrivbare tekst er det læseren selv, der i læsningen producerer meningen. Betydningen er der så at sige ikke på forhånd, men i læsningens proces sker der en strukturering – en betydningsdannelse. Læseren er således aktivt medskabende. Tekstens udtryksmateriale henviser ikke til et fast indhold af afkodificerbare betydninger, men til et spind af betydninger – et spil mellem læser og tekst. Dén logik, der styrer teksten, er således heller ikke en fortolkningens logik. Teksten føres ikke hen mod et facit, men er en konstant glidende forskydning af betydning. Mellem de enkelte elementer i teksten hersker der brud, paradokser, men også sammenhænge og associationer. Teksten er åben; den sender betydningsspor ud i mange retninger. Tilsvarende hidrører elementerne i teksten ikke fra én bestemt samlet udsigelse, men fra et kor af stemmer, der ikke har éntydig oprindelse, men som dog er markante i teksten. Effekten, som disse tekster producerer, er en læsningens lyst. Skematisk kan man opstille det således:

Læsbare tekster:	Skrivbare tekster:
læseren refererer teksten	læseren producerer teksten
lukkede	åbne
determinerede	polysemiske
orden	kaos
samler betydningen	spreder betydningen
kedsomhed	lyst

Det er disse karakteristika ved den skrivbare tekst, jeg i høj grad mener at genfinde i rollelegen, og som har inspireret mig til at forsøge en tekstuel analyse på rollelege.

Analytikeren

Vi har altså noget, vi med god grund kan kalde en tekst. Og vi har et analyseværktøj, der kan se på tekstens forskellige dele. Men hvordan er analytikerens position i forhold til rollelegen?

I den »klassiske« analysetradition gælder det om at »oversætte« teksten – fortolke hvilket budskab, teksten har til læseren. Det vigtige er, hvad teksten udtrykker om verden. Mødet med teksten bliver gjort til et spørgsmål om at bryde tekstens »hemmelighed« og finde den skjulte mening frem. Når prinsen og trolden slås i eventyret, er det reelt set en kultur/natur-konflikt, der beskrives. Analysen må:

”... indkredse den manifeste konfigurations omfang, kvalitet og funktion i tekstuniverset for derigennem at afsløre, hvad den dækker over«.
(Folkeeventyr. Fascination og pædagogik, 1982)

Denne fortolkningspraksis medfører, at analysen fokuserer på et sted, der ligger uden for teksten selv – at den har sin egentlige interesse uden for teksten. Fortolkningen ser ikke teksten som en bestemt form for liv, men blot som en allegori på f.eks. en social eller psykologisk diskurs.

På en sådan symptomatisk facon bliver rollelegen ofte tolket: Psykologen ser således legen som et bearbejdningsprojekt (Bettelheim), sociologen ser den som et socialiseringsprojekt (Cosaro) og pædagogen ser den som et udviklingsprojekt (Piagét).

I den tekstuelle analyse (Barthes) er fortolkningsfeltet mere åbent. Man ser på dén mening, tekst og læser skaber sammen i én fortløbende proces. Men den analytiske tilgang til rollelegen er stadig problematisk af dén simple grund, at i rollelegen eksisterer der ingen modtager uden for legen. Når børn leger, sker det jo ikke med én eller anden bevidst-

hed/forventning om, at der sidder en (voksen) tilskuer uden for legen og venter på budskabet. Tværtimod er børn jo temmelig blufærdige med deres rollelege, og de virkelig gode rollelege får vi voksne nok aldrig at se, da de trives bedst i små lukkede rum – væk fra voksnes blikke. Måske skyldes denne blufærdighed hos børnene en bevidsthed om, at rollelegen ikke helt kan leve op til de voksnes krav om stringens og mening i vores sproglige udfoldelser.

Dette gør naturligvis analytikerens rolle til en problematisk rolle. Dét – at en psykolog placerer sig med sin notesblok foran de legende børn – gør jo ikke automatisk legen til et udtryk for, hvilke konflikter barnet er belastet med, og som det derfor skal bearbejde i legen. Er der i denne situation ikke snarere tale om, at analytikeren læser nogle teorier ind i legen, end at hun læser nogle bestemte betydninger ud af legen?

Min tese er, at rollelegen ikke har noget indhold – i hvert fald ikke i traditionel forstand. Den er – som Barthes' tekster – et væv af betydningsspor og betydningsproduktioner, der går på kryds og tværs gennem teksten uden at pege mod et samlende centrum for udsigelsen eller meningen.¹⁾

Man kunne selvfølgelig indvende, at børnene – uden at de ved af det – producerer et udtryk for ubevidste processer, interesser og konflikter, men denne synsvinkel er farlig. Den tenderer mod at overse legens bevidste processer.

Børn, der leger rolleleg, udstråler en stor begejstring for legens udtryksmæssige substans – figurernes og fortællingens uanede udfoldelsesmuligheder. Det er vel kun rimeligt, at en analyse af disse lege tilsvarende denne begejstring for det udtryksmæssige. Analysen må så at sige blive på overfladen. Det er i det synlige, legens fascination findes – ikke i hvad den på et dybere plan eventuelt kan tænkes at repræsentere. Selvfølgelig kan/skal man ikke totalt afstå fra at læse betydninger ud af legen, men det interessante er som sagt, hvordan legens betydninger og diskurs opstår og udvikler sig. En analyse af rollelegen må blive nede på legens niveau – fange dens liv – fremfor at betragte den ovenfra som en ubevæge-

lig afsluttet struktur. Håbet er at komme lidt nærmere en oplevelse af legen.

Koderne

I det følgende vil jeg bringe nogle udpluk fra en rolleleg, jeg har set på gennem (mine) Bartheske briller. Selve analysen udformer sig praktisk som en langsom »nærlæsning« af legens forløb. Det gælder om at have øje for detaljerne fremfor det overordnede og om at følge de forskellige spor, børnene lægger ud til hinanden, fremfor at søge et gennemgående tema.

Til denne analysepraksis opsætter Barthes – men for hans vedkommende altså skrevne tekster – begrebet om koderne. Koderne er forskellige planer i teksten – et forsøg på at inddele teksten i forskellige områder, der vedrører forskellige fænomener i teksten. Ikke så meget for at strukturere teksten som for at strukturere analysen. Hos Barthes finder man seks hovedkoder, som kan anvendes på rollelegen. Dertil kommer en »selvopfundne« kode, som jeg mener udtrykker noget særligt karakteristisk ved rollelegen. De syv koder benævnes:

- Den hermeneutiske kode (sandhedens, gådens)
- Handlingskoden (den narrative)
- Den semiske kode (person- og stedkarakteristikken)
- Kommunikationskoden (udsigelsen)
- Den symbolske kode (metaforen)
- Fascinationskoden (effekten)

Udover disse koder kan der være en række underkoder, der dukker op – eller snarere opstår – undervejs i teksten. Koderne er et værktøj snarere end en teori. De udfoldes bedst undervejs i teksten, og sådan vil jeg også præsentere dem her – ved eksemplets magt (af pladshensyn vil kun de vigtigste koder blive gennemgået i denne artikel).

Dén rolleleg, jeg i det følgende vil bringe eksempler fra, er en rolleleg

mellem fire børn – Maria (M.), Casper (C.), Thomas (T.) og Kenni (K.) – i alderen 4 1/2 til 5 år. Legen er optaget på video i 1987 og indgår i kortfilmen Skal vi lege sammen? (1988). Med sig til rollelegen har børnene nogle Barbie-dukke.

Hvornår starter en leg?

De fire børn sidder på og omkring et bord med Barbie-dukke og et lille legehuse. I begyndelsen sker der ikke meget; børnene sidder længe og studerer dukkerne, bøjer dem og klæder dem af og på:

C.: – Jeg vælter

(C. taler med rollestemme. Han vælter dukke)

K.: – Jeg vælter også

(Han vælter sin dukke)

M.: – Se hvad for en jeg her taget

(Holder sin dukke frem)

K.: – Det er moren

Hvornår begynder en leg? Hvornår kan man sige, at børns aktivitet er rolleleg? I denne leg er der en lang forberedelsesfase, hvor børnene i tavshed undersøger dukkerne, indtil C. pludselig markerer, at nu er legen – i hvert fald for hans vedkommende – igang. Den forvrængede stemme angiver, at det er figuren – ikke C. – der taler. Vi er her inde på udsigelsens – altså kommunikationskodens – område.

Ved at nævne moderen, afslører K. et solidt kendskab til dét, man kunne kalde rollelegens konstituerende triade: far, mor og barn. Vi er her inden for den kulturelle kodes område. Alle koder er naturligvis kulturelle, for så vidt at sproget er kulturelt. Men med den kulturelle kode gælder de elementer, der specifikt afspejler en kulturel erfaring. Barthes kalder den også visdommens kode, idet den reflekterer de vidensautoriteter, vores kultur er fuld af.

I dette tilfælde er det bemærkelsesværdigt, at K. – ligesom de andre

børn i legen – ikke stammer fra en komplet »far, mor og barn«-familie. Der findes altså kulturelt erfaringsmateriale, som bæres oppe – traderes – inden for rollelegens egen diskurs. Små børn lærer gennem lege med større børn, at rollelegen næsten altid begynder med far, mor og barn, uagtet at de reelle familiemønstre ikke længere er helt så stabile. ²⁾

Dette understreger endnu engang det problematiske i at tale om, at legen optræder som repræsentant for noget andet, at børnene blot »... efterligner den virkelige verden og de voksnes handlinger«. ³⁾

T.: – Og så så du, han fløj derover?
(Ingen af børnene ser på hinanden)

Enhver tekst – også verbal – er forankret i udsigelsesinstanserne: jeg (afsender), du (modtager), tid og sted. I dét, man kunne kalde den reelle kommunikationssituation – hvor to reelt tilstedeværende personer taler sammen – er talen indlysende forankret i »... jeg siger til dig her og nu at...«. Enhver udsigelse forskellig fra denne »udsigelsens grundfigur« vil indeholde et element af fiktion eller imaginaritet. Denne sproglige »lov-mæssighed« er meget central for børns måde at strukturere rollelegen på. T.'s replik indeholder et eksplicit »du«, men ikke et eksplicit »jeg«. »Jeg« er imidlertid tilstede som implicit fortæller – et fortæller-jeg – der samtidig med, at det fortæller en fortælling, henviser aktanterne deres plads i fortællingen (»... du så«, »... han fløj«). »... Han« er identisk med et fortalt »jeg« – T.'s rolle-jeg – men gestaltet i en 3. person – dukken.

En nærlæsning af børns rollelege afslører altså hurtigt, at udsigelsesforholdene er mildest talt komplicerede, og at børnenes leg faktisk forgår på et sprogligt meget avanceret plan. Jeg vil om lidt forsøge at opstille et skema for fortællerforholdene i legen.

En anden central sproglig mekanisme er anvendelsen af forskellige tidsmodus. De fysiske kropshandlinger vil som udgangspunkt nødvendigvis altid betragtes som her-og-nu handlinger udført af dén person, krop-

pen tilhører. I verbalsproget er der derimod mulighed for at markere en forskel fra den reelle her-og-nu verden. Børn bruger således datidsformen til at markere, at dét, der omtales, tilhører en fiktions diskurs – legen. Derfor følges de konkret fysiske handlinger i legen ofte af en datidsfortælling, der refererer handlingen, men samtidig markeres en fiktiv fordobling af kroppen, der udvider kroppens muligheder («... han fløj»). Det er ikke T., der flyver, men et rolle-jeg, der låner T.'s krop. Datidsformen er den mest markante legefiktionssmarkør, rollelegen har. ⁴⁾

Handlingskoden vedrører aktanternes konkrete handlinger og bygger på antagelsen om, at der er en vis logik – årsag/virkningsammenhæng – i menneskets handlingsmønstre og i verden i det hele taget. Vi følger det såkaldte senso-motoriske skema: påvirkning -> affekt -> reaktion (han så ulven, han erkendte den var farlig, han flygtede).

I rollelegen er denne reaktionskæde ofte brudt. Ofte bliver et »... og så løb han sin vej« eller »... og så blev hun så bange« pludselig bragt på banen uden nogen synlig årsag. Til gengæld bruger børnene næsten konstant vendingen »... og så« som angivelse af en form for narrativitet. Der er ikke tale om en logisk kausalitet, men simpelthen dét forhold, at den ene handling kommer efter den anden:

M.: – Nej, det hér det var køleskabet

(M. har taget legekøleskabet på bordet)

M.: – Moren var til gymnastik, det er derfor, jeg gør det hér med hende

(M. bevæger sin Barbie; den har benene i spagat)

M.: – Nu skulle hun stå på hoved

(M. stiller dukken på hoved)

T.: – Så går han... Jeg var herovre og lave gymnastik

(T. har ryggen til M.)

M.: – Ja, og så sagde hun: 'Nej, du skal ikke være dér; du skal være omme på den anden skole'

(M.'s stemme ændres til rollestemme)

T.: – 'Du skal være omme på den anden skole'

(T. bruger rollestemme)

M.: – Så gik hun afsted, og hun fløj bare afsted. Hun satte sig ned, og så tog hun derover

(M. flyver lidt med dukken, men sætter den på sofaen igen)

C.: – Og så var der én, der flyvt ind igennem... flyvt henover taget.

Mnnnnn krash...

(C. flyver med sin dukke som et fly, der styrter ned i dukkehuset).

M.: – Så så du, at jeg fløj ned igennem; så så du, at jeg fløj igennem

(M. flyver lidt med dukken)

C.: – Og så så du, hvor høj jeg var

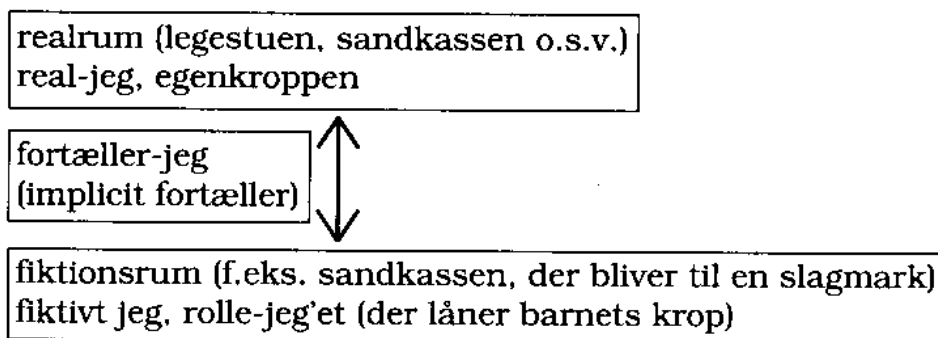
(C. kikker på sin dukke)

Denne sekvens illustrerer de forskellige udsigelsesmodaliteter, der er i rollelegen: rolle-jeg'et, fortæller-jeg'et og det reelle jeg.

Rolle-jeg'et er selve rollen – aktanten. Det er en figur, der optræder i legen, har forskellige egenskaber, udfører forskellige handlinger, er bærer af en bestemt stemme – rollestemmen – og som omtales ved 3. person – her »... moren« – af:

Fortæller-jeg'et: Den implicite jeg-fortæller – legefiktionens iscenesætter. Eller med andre ord: Fortæller-jeg'ets diskurs er fortællingen og dens tid og rum, hvilket markeres med datidsformen. Det er et andet »jeg« end det reelle, som omtaler noget andet end det reelle. Fortæller-jeg'et kan ikke udsige noget direkte om det reelle rum, men dét kan derimod:

Det reelle jeg: Barnet selv – egenkroppen. I M.'s anden replik dukker real-jeg'et op til sidst: »... det er derfor, jeg gør det hér med hende«. Vi har altså at gøre med et realrum, hvortil der hører en egen-krop og et reel-jeg, og i modsætning hertil et fiktionsrum, hvortil hører et fiktivt jeg – et rolle-jeg. Fortæller-jeg'et bliver således bindeleddet – formidleren – mellem disse to instanser: mellem egen-kroppen og rolle-jeg'et, mellem realrummet og fiktionsrummet. Fortæller-jeg'et »beretter« kroppen og rummet:



Sekvensen viser også, at rollelegen ikke har en samlet udsigelse, men består af en kollektiv udsigelse – et kor af stemmer. Gennem handlingsmodaliteten »... og så« skiftes børnene til at være fortællere – til at fortælle legens videre forløb. Måske kan det udtrykkes således: Legen har en fælles diegese (fortællingsunivers), hvori rolle-jeg'erne (rollerne) optræder. Samtidig er der flere fortæller-jeg'er, der dels fortsætter den fælles diegese, dels har en individuel diskurs, som de forsøger at få investeret i fællesdiegesen og få gjort til »hovedfortælling«:

(C. T. og M. folder dukkerne lidt. C. stiller sin dukke foran M.'s)

C.: – Og så så du... bing

T.: – Nu gik han... gå, gå, gå

(Syngende går T. med dukken hen til de andre)

M.: – Så så du, at jeg satte mig ned, så så du...

(M. sætter sin dukke ved C.'s.; T. afbryder)

T.: – Hej, Batman

(T. stiller sin dukke foran C.'s. Hans afbrydelse af M. virker lidt voldsom)

C.: – Hej

(C. bevæger dukken)

T.: – Hej, Batman. Hej, Batman

M.: – Så så du, jeg tog mine arme ud. Så så du, jeg fløj

(M. folder dukkens arme, men flyver ikke)

(C., M., og T. er nu samlet omkring bordet på meget lille plads)

C.: – Ved I hvad? Batman og Superman, de leger

(C. ser på T.)

T.: – Ja, errrrrn, så fløj Superman

(T. flyver med sin dukke)

C.: – Ja, og Batman

(C. flyver efter T.)

T.: – Superman han ku'...

Fascinationskoden – rollelegens kode par excellence – beskæftiger sig med rollelegens forskellige fascinationselementer – dét, der gør rollelegen værd at lege. Jeg foreslår tre hovedelementer, der er væsentlige drivkræfter i legen: bruddet, effekten og udtrykspotentialitet:

Bruddet har at gøre med genkendelighed og afvigelse, lighed og forskel. Simpelt udtrykt handler det om, at barnet i mødet med teksten – rollelegen – oplever noget kendt – lighedsrelation – tilskrevet noget nyt og uventet – forskelsrelationen, bruddet. Tekstens fascination opstår kun i spillet mellem ligheds- og forskelsrelation. Er der udelukkende en lighedsrelation mellem barnets bevidsthed om verden og legen, opstår ingen spænding. Legen vil være uendelig triviell. Og er der udelukkende en forskelsrelation mellem barn og leg, vil ingen genkendelighed og identifikation være mulig, og resultatet vil blive nonsens. Af fascinationsbrud, der ofte ses i legen, kan nævnes:

Den kvalitative tilskrivning: et velkendt element tilskrives et fremmedelement (f.eks. Drengen med Guldbukserne).

Funktions-»metamorfose«: en velkendt genstand får ny funktion (sofaen bliver til skib)

Rutinebrud: en fast, velkendt struktur brydes (rollerne i far, mor og barn legen brydes). ⁵⁾

Effekt: Visse elementer i en leg synes at have større »udstråling« end andre. Det er som om, at elementer, hvortil der knyttes store mængder af symbolsk og kulturelt konnotationsmateriale, har en særlig gennemslagskraft. Således er det – som regel – altid mere fascinerende at tale om døden end om telefonregningen (med mindre den er uventet stor). Når bør-

nene bruger disse elementer i legen, er det således snarere med en bevidsthed om, at der er noget fascinerende, mystisk, noget »stort« knyttet til disse elementer – at de »sælger« godt i legen – end det er med en egentlig bevidsthed om de konventionelle konnotationer, der knytter sig til begrebet.

Udtrykspotentialitet rummer elementer, der, når de introduceres i legen, åbner et stort udfoldelsesfelt. F.eks. kan begrebet »skudduel« åbne op for et væld af rulle-, løbe-, gemme- og faldehandlinger.

Det er disse elementer, der »sælger« en god leg, og børn, der er gode til at finde på dén slags elementer, vil oftest dominere legen.

Batman og Superman er oplagte fascinationselementer. De er moderne eventyrskikkelser hentet fra TV- og tegneseriekulturen. Det bemærkelsesværdige er, at det ikke er Batman's ideologiske funktion, der fascinerer børnene. I TV-serien repræsenterer Batman den lille ener (eller rettere toer: The Dynamic Duo), der ved forskellige eventyrlige egenskaber og redskaber bekæmper den onde talstærke overmagt. Men i legen er det udelukkende Batman's egenskaber og korporlige udfoldelse, der fascinerer.

M.: – Og nu satte jeg mig på én af bjørnene nede i Zoologisk Have
(M. sætter sin dukke på den store bamse, der er i stolen)

M. introducerer her en helt ny diskurs med tilhørende nyt diegetisk rum og nye aktanter. Zoo-temaet er fascinerende p.g.a. dets store legepotentialer – farlige dyr, mærkelige bevægelser og lyde o.s.v. M. forsøger på dén måde at genvinde sin position som hovedfortæller.

T.: – At Batman...

M.: – Far... Ja... vi går lige hen til far igen

(M. bruger rollestemme; fører dialog med sig selv – dukke/far. M. går hen til C. i sofa)

M.: – Far...

C.: – Ja...

(C. vender sig mod M.)

M.: – Jeg kom til at lande ovre i Zoologisk Have

T.: – Så sidder jeg her, så sidder jeg her

(Syngende. C. flyver over til bordet)

M.: – Nej, vi flyver over til Zoologisk Have

(M. får C. med over til stolen)

Det lykkes M. at få C. med på Zoo-diskursen ved at tildele ham far-rollen. M. er igen det centrale fortæller-jeg. Dette illustrerer et aspekt ved rollelegen, der kunne kaldes kontraktindgåelsen: Når en legediskurs – legefortælling – »købes« af de andre børn, forpligter dét dem i første omgang til at indgå i dén rolle, fortæller-jeg'et anviser dem.

M.: – Det var bare min bedste ven, så sagde du: 'Pas på, den er farlig!'

(M. bruger rollestemme)

C.: – Men jeg er også dens bedste ven

T.: – Ooh, flyver Superman, nu flyver Superman!

(Syngende)

M.: – Nej, du sagde: 'Pas på, den er farlig!'

(Bruger rollestemme)

C.: – Jeg er s'gu Superman!

T.: – Jeg er Superman. Han hér er Superman. Han var her, så fløj han igen, ham Superman

(T. flyver væk igen)

M.: – Nej, du sagde: 'Pas på, den er farlig!'

(Rollestemme. Alle børnene råber deres replikker i munden på hinanden nu)

M. og C. er noget uenige om C.'s rolle i Zoo-diskursen. C. vil gerne være med i M.'s leg, men han vil beholde sin Superman-rolle og dennes egenskaber – flyvefærdighed, styrke og frygtløshed. Igen er det vigtigt at forstå disse egenskaber som væsentlige i forhold til legen selv og ikke til et –

uden for legen liggende – »dagligdags« univers. I dette tilfælde repræsenterer styrken og frygtløsheden nemlig en rolle, der ikke er underlagt fortæller-jeg'ets tvang. Et fortalt-jeg, der ganske vist bliver fortalt som faren, men som ikke er underlagt dé egenskaber – frygt – og dermed ikke behøver at følge dé handlinger, som fortæller-jeg'et (M.'s) pålægger det.

T.: – Superman... de er ikke gode venner

M.: – Så så du nu...

T.: – Ved du hvad? Superman, de er ikke gode venner. Superman er ikke (T. er gået hen til C. og henvender sig direkte til ham)

M.: – Så så du...

C.: – Jo...

(M. holder øje med C., men C. ser kun på T.)

T.: – Har du set det i fjernsynet?

C.: – Nej, det har min mor fortalt mig

(Denne replik afføder lang pause)

De kulturelle koder er indlejret i de kulturelle institutioner – skole, familie, medier o.s.v. – og rummer således nogle udsigelsesinstanser – »visdommens autoriteter«. Det er to sådanne autoriteter – fjernsynet og forældrene – C. og T. holder op mod hinanden i deres diskussion af supermændene.⁶⁾

T.: – Jeg kan se... de er gode venner, Superman

T. refererer til en ikke nærmere angiven (fiktiv) erfaring. Leg er ikke underlagt virkeligheden. Virkeligheden kan bruges som råstof til legen, men legen har intet autenticitetsansvar over for virkeligheden. Legens formål er nemlig ikke primært at skildre, forstå eller undersøge virkeligheden.

C.: – Nej, er Batman vel gode venner med dem?

M.: – Så så du, jeg mødte... så så du nu, at det var bare en lille babybjørn

(C. springer ned fra stolen og løber hen til T. og sætter sin dukke ved siden af T.'s på legehuset)

T.: – Skulle vi ikke flytte det længere her hen, Casper?

(T. prøver at flytte legehuset ud i rummet)

M.: – Casper, prøv lige og kom

(C. løber hen til M. og tilbage til sin dukke, som han bevæger lidt)

C.: – Så så du, at din far var død

(C. løber hen til sofaen, som han stiller sig på hoved i, mens han gentager replik)

Retorisk eller symbolsk død? Et er at tale om døden, noget ganske andet at være det! Dén far, C. refererer til som død, er hans eget rolle-jeg – som han jo altså fik anvist af M. Man kunne sige, at C. påfører sig sin egen død. Men at referere sin egen død, det er også at ophæve grænsen mellem liv og død. Sætningen »... jeg er død« er jo ikke mulig – udsigelsen og udsagnet står i et uforeneligt modsætningsforhold til hinanden. Men netop i legen – ligesom i drømme og fantastiske fortællinger – sker der en overskridelse af disse grundlæggende paradigmer.

Men dén rolle, døden har i dette tilfælde, er nok snarere et retorisk greb end et fantastisk element. Ved at benytte én af narrationens absolutte endestationer afvikler C. sit rolle-jeg – dén rolle, han ikke var så begejstret for – inden for diskursens egne rammer. Han bevarer en plads som fortæller-jeg i M.'s diskurs, men slipper af med sit rolle-jeg.

Når børn taler om døden i en rolle-jeg, behøver det således ikke at være tegn på en bearbejdningsproces, hvor børnene forsøger at internalisere et abstrakt og skræmmende begreb i en kendt kontekst. Det er snarere, fordi døden har nogle udtrykssubstanser, der kan anvendes i legen. F.eks. kan børn også vælge at dø i en leg for at få en pause – uden at ekskludere sig selv fra legen – eller simpelthen for at få en lejlighed til at smide sig.

M.: – Nej, det var min far ikke

C.: – Jo, han var

M.: – Ellers ringer jeg til min far, og han... Og jeg har bare en flot kjole derhjemme, og dén skal jeg have på, og dén kommer jeg aldrig med. Og jeg er bare født, jeg er rigtig født i Skorpionen

M. opgiver at fastholde positionen som fortæller-jeg og forsøger i stedet at »true« C. tilbage til livet (!).

Selvom døden bruges retorisk hér, er den i kraft af sine metafysiske egenskaber et klart fascinationselement. Astrologien rummer de samme egenskaber, og M. forsøger således at konkurrere med døden.

Leg for legens skyld

En tænkelig indvending mod den ovenstående analyse ville være, at den fremstiller børnene altfor avancerede: »Så udspekulerede er børn da ikke i deres leg«.

Men hvorfor ikke? Dén tolkning af legen, der udlægger den som et sociologisk eller psykologisk udviklingsprojekt, fremstiller jo i virkeligheden legen som langt mere udspekuleret end min fænomenologiske tilgang.

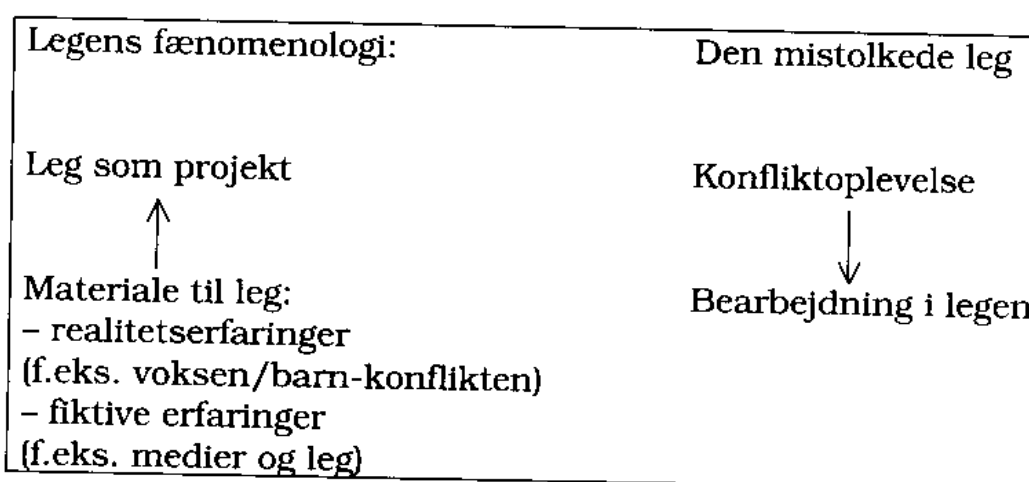
For mig at se er der visse helt uomgængelige forhold at tage hensyn til, når man arbejder med børns udtryk:

Legen er en »her og nu« praksis – en interaktion bundet til udfoldelsen – hvilket problematiserer en efterfølgende tolkning. Det er meget vigtigt, at det er i selve legesituationen som kontekst, at analysen henter sin forståelse for legen og ikke i en uden for legen liggende sociologisk, pædagogisk eller psykologisk kontekst. Enhver tolkning, der tenderer mod at »oversætte« legen til – ubevidst eller bevidst – at være udtryk for ét eller andet »højere« mål – det være sig udvikling, socialisering eller bearbejdning – tenderer samtidig mod at overse nogle – for legen selv – væsentlige mekanismer.

Rollelegen har nemlig sig selv som projekt. Børn leger ikke for at udvikle sig, for at bearbejde eller for at tilegne sig viden om verden. (At dis-

se ting kan være et resultat af legen, er noget ganske andet). Børn leger for at lege. Det kan synes at være en banal iagttagelse, men pointen er, at mange af dé fænomener, man kan iagttage i børns leg, må forstås som handlinger, der primært har til formål at skabe leg og holde den igang. (At stor/lille konflikten virker dominerende i rolleleg, skyldes snare- re, at barn/voksen konflikten er godt legeråstof).

Et sidste lille skema:



Rollelegens fænomenologi

Afslutningsvis vil jeg forsøge at uddrage nogle grundlæggende karakteri- stika ved rollelegen. Man kan opfatte det som det første spæde forsøg på at skabe en rollelegens fænomenologi.

Rollelegen er uden central mening eller udsigelse. De forskellige børns stemmer fletter sig ind i hinanden – medspiller og modspiller hinan- den – i en konstant skiften af tema og udsigelse og i et væv af diskurser. Mange steder peger »trådene« på en realitetserfaring hos barnet, men selve vævet er centrumløst, for trådene samles ikke i et bestemt overord- net tema.

Rollelegen er en deskriptiv – snarere end narrativ – praksis. En rolle- leg kan sjældent genfortælles som ét langt sammenhængende forløb. Snarere er der tale om små associative handlingsforløb eller passager,

hvor handlingsforløbet er helt suspenderet til fordel for en kredsen om ét eller andet fænomen – eksempelvis at flyve. Rollelegen er heller ikke bundet af handlingens logik. Som før omtalt vælger børnene ofte ét element ud af det senso-motoriske skema. Den narrative logik er brudt op til fordel for affekt og fascination. I tekstteorien forklares den klassiske fortælling som menneskets forsøg på at skabe orden og sammenhæng i verden gennem narrative strukturer. Rollelegen er med sin ekstremt fragmenterede fortælling en bevægelse i den modsatte retning.⁷⁾

Vi er hermed fremme ved spørgsmålet om rollelegens fascinationskraft. Man kunne nemlig til ovenstående punkt hævde, at rollelegens fragmenterede diegese var et udtryk for børnenes manglende evner for – men utrættelige bestræbelser på – at organisere verden i overskuelige, sammenhængende forløb. Men i så fald måtte man forvente, at børn hurtigt blev trætte af rolleleg og tyede til historier eller voksenstyrede lege, hvor verden – som oftest – på forhånd serveres ordnet og forklaret. Når dette ikke er tilfældet, må det skyldes, at legens fascinationskraft ligger et andet sted. Jeg mener, der i legen kan iagttages to meget væsentlige drivkræfter:

Rollelegen er brud. I forhold til den »reelle« verden er den en bevægelse fra orden mod kaos. Legens udgangspunkt er de velkendte ordnede former – far, mor og barn. Legen har et sæt regler for udsigelse og lege-måde, som børnene må lære at følge. Men i legens forløb er dét, der produceres, og dét, der fascinerer, netop uorden og brud – kaos. I legen kombineres elementer fra diskurser og paradigmer, som vi er vant til at opfatte som umiddelbart uforenelige.⁸⁾

Men jeg tror ikke, at rollelegen skal opfattes som et eksplicit opgør med den symbolske organisering verden, som autoriteten – familien, skolen og selve sproget – indskriver barnet i. Snarere er legen et alternativ til denne orden – en »livssfære«, hvor der gælder andre regler, og hvor orden, faste former, kaos og ny orden, nye former, indgår i et konstant spil med hinanden. Rollelegen er ikke konsoliderende, men derimod opsøgende det ukendte – det uforudsigelige. Legen bringer det fantastiske ind i

det trivielle.

Vil man sige, at rollelegen er barnets forsøg på at begribe en fremmed og uoverskuelig verden, vil jeg sige tværtimod: Netop et barneliv i forholdsvis trygge og faste rammer giver barnet det nødvendige overskud til at blive en god rolleleger – en god fortæller.

Hvilket bringer os til legens andet store fascinationselement – nemlig at rollelegen tilbyder en rolle som fortæller – som subjekt.

I vores kulturs pædagogik og opdragelsesmønstre gøres børnene i høj grad til objekter for bestemte normer og rammer bestemt af autoriteter: subjekter. I rollelegens fortælle-jeg har børnene en mulighed for at indtage en subjektposition.

Således mener jeg, at det kan siges om legen, at den er et særligt tydeligt og kreativt udtryk for dén dualisme, der grundlæggende eksisterer mellem individet og verden: at individet skabes i verdens billede, men at individet også skaber verden i sit billede.

Noter

1) Barthes opfatter tekster som netop dét, de benævnes, som: Væv (den etymologiske betydning af tekst, tekstur = væv). Han ser teksten som et udsnit af et tredimensionelt – uendeligt – væveri, hvor de forskellige tråde – koder, diskurser – går på kryds og tværs og somme tider knyttes, somme tider løber parallelt. Men der er intet centrum for trådene; de samles ikke, men stritter og peger ud mod andre dele i tekstens væv.

2) De fire børn – Maria, Thomas, Casper og Kenni – kommer alle fra »enlig forsørger« familier.

3) Som Anja Dallhoff så sent som i 1989 udtrykker det i sin BUPL-financerede film »Vi leger lige«.

4) At Thomas i dette tilfælde bruger en Barbie-dukke er egalt; børn bruger altid egenkroppen som matrice, hvilket også ses ved, at barnet mimer dé bevægelser, dukken gør.

5) »Far, mor og barn«-legen er ofte meget anarkistisk, og det er ikke kun barnet i legen, der gør oprør mod rollerne.

6) Den lange tavshed efter diskussionen er interessant. Thomas er tydeligvis målløs over Caspers refereren til moderen som Batman ekspert. Hans reaktion kan have flere grunde: Han er overrasket over, at man kan forestille sig en autoritet over fjernsynet. Eller: Han er overrasket over at finde Superman og Batman omtalt i en anden sammenhæng end fjernsynets – nemlig familien.

7) En – fremherskende – opfattelse blandt socialantropologer og pædagoger (se Cosaro, 1986) går på, at børnene i legen skaber sig en fortrolighed med nye og abstrakte begreber. At det ukendte gennem legen gøres fortroligt og kendt:

»... Groups or individuals faced with the apparent diversity of behaviours and phenomena that they view as unfamiliar or unpredictable, create a relatively stable order in which these become familiar and predictable«. (Cosaro, 1986).

Min pointe er altså, at rollelegen beskriver den modsatte proces.

8) Et klassisk eksempel er blandingen af elementer fra et »menneskeparadigme« og »dyreparadigmer«. Således mødte jeg i en anden leg både en prinsessekanin, en gammelmandkanin og en koldkanin (?).

Litteratur

Barthes, Roland: »Fra værk til tekst«. In: Kultur og Klasse nr 40, 1981.

Barthes, Roland: »S/Z«. Lund, 1975.

Barthes, Roland: »Tekstanalyse af en fortælling af E. A. Poe«. In: Tid-Skrift, 1984.

Bateson, Gregory: »A theory of play and Fantasy«.

Bettelheim, Bruno: »The use of enchantment«. London, 1976.

Cosaro, William A: »Childrens worlds and childrens language«. Berlin, 1986.

Mouritsen, Flemming: »Fortællerrollen i børns fortællinger«. In: BUKS nr. 9, 1988.

Pedersen, Ole: »Folkeeventyr. Fascination og pædagogik«. Gyldendal, 1982.

Sonne og Grambye: »Grundbegreber i nyere tekstvidenskab«. In: Meddelelser fra Daneklærerforeningen. Marts 1980.

Sontag, Susan: »Against interpretation«. New York, 1983.