

Flemming Mouritsen

Børnekultur - legekultur

Børnekultur er ikke noget entydigt begreb. Det bruges både i specielle betydninger f.eks. om de forskellige kulturprodukter, der er lavet for børn, og i mere omfattende betydninger om børns livssammenhænge. Flere forskellige typer kulturelle udtryk og mindst to forskellige kulturbegreber er på færde. Derfor kan der være god grund til, som det vil ske i det følgende, at indkredse nogle begreber om børnekultur og karakterisere forskellige typer børnekultur.

Børnekultur - kultur?

Begrebet børnekultur er som kulturbegrebet selv en størrelse, som er vanskelig at afgrænse, for ikke at sige definere. Ordet "kultur" anvendes i alle mulige sammenhænge om alt muligt. Ofte får det karakter af en slags signalord, der kan besvære hvad som helst. Det er blevet et in-ord. Og det er ikke sundt for et ellers livskraftigt ord. Dermed taber det i betydning, bliver udflydende. Det kan nok trænge til et eftersyn. Et sådant er nu ikke ærindet. Men nødvendigt er det under de givne omstændigheder at indkredse, hvad der tales om.

Kulturbegrebet anvendes i store træk på to forskellige måder. Det bruges til at betegne det særegent menneskelige i forhold til naturen og det naturlige. Kultur betyder her de menneskelige aktiviteter, frembringelser, udtryksformer, adfærd og sociale institutioner - frembragt gennem "kultivering" af et råstof, et "natur"-grundlag. Det er underforstået, at talen er om det forarbejdede, det, som er givet form, er indlejret i en særlig formation, der er karakteristisk for en bestemt tid, en bestemt gruppe, et bestemt samfund. Kulturen forstås som en overindividuel

størrelse, der produceres og reproduceres af en given gruppe, som dens medium. Børn f.eks. overtager, vokser ind i en given kultur gennem en såkaldt enkulturationsproces (til forskel fra socialisation, der handler om den måde samfundet indoptages i individet). Man taler om dansk kultur, lokal kultur, subkultur, virksomhedskultur, institutionskultur osv. osv.

I denne sammenhæng er fokus imidlertid ikke på dette brede kulturbegreb, som dog er en nødvendig ramme og perspektiveringshorisont. Børnekulturbegrebet er opstået inden for et snævrere kulturbegrebs rammer. Her er vi ved den anden overordnede anvendelse af begrebet, hvor kultur henviser til den sammenhæng, kunstarter og kunstneriske udtryk indgår i, og hvor "kulturen" udtrykker sig om sig selv i symbolsk form. Her har kulturbegrebet historisk set et tæt familieskab til begrebet, dannelse - at være kultiveret, som man siger (dvs. at have tilegnet sig den borgerlige dannelse, hvori kunstarterne spillede en hovedrolle).

Skulle man forsøgsvis afgrænse, hvad kulturbegrebet dækker, når det anvendes her, ville det blive noget i retning af: kunstneriske og andre symbolsk æstetiske produkter og udtryksformer samt deres kontekst og reception. Men samtidig må man tilføje, at beskæftigelsen med sådanne fænomener implicerer det bredere kulturbegreb som en ramme for beskrivelse og forståelse af dem.

Børneliv som sådan, og børns liv med de voksne, deres gøremål og netværk er alt sammen børnekultur i den brede forstand, og alt kan betragtes, beskrives og fortolkes som kulturudtryk. Når man taler om børnekulturstudier, taler man om at anlægge en særlig (kulturorienteret) synsvinkel til forskel fra f.eks. en sociologisk, biologisk, medicinsk, psykologisk eller pædagogisk, for at nævne de hidtil mest fremtrædende synsmåder, når talen er om børn og børneliv.

Det er en sådan kulturanalytisk synsvinkel jeg her anlægger på børnekultur, ikke børnekultur i al almindelighed, men i den snævre betydning af begrebet, koncentreret om en særlig del af børnekulturfeltet: Børns æstetisk symbolske udtryksformer eller deres legekultur.

En uddybende bestemmelse af børnekulturen og dens hovedtyper kan være formålstjenlig. Også for at fastlægge og karakterisere legekulturen - i det følgende også kaldt *børns kultur* - i forhold til *børnekulturens* andre typer.

Børnekulturområdet

Børnekulturbegrebet og med det børnekulturforskningen har undergået en relativiseringsproces, som svarer til det kulturbegreb barndommen har været udsat for i de senere årtier. Stabile defineringer, afgrænsninger og synsvinkler er en saga blot. Genstandsfeltet er mangfoldigt, selv når man afgrænser det til det felt, som blev skitseret ovenfor, kunstneriske og andre symbolsk æstetiske udtryksformer. Tilmed er det langt hen udforsket. Der kan derfor være god grund til yderligere at indkredse og beskrive det. Dette vil ske i det følgende. Som optakt skitseres det område som i denne fremstilling betragtes som børnekulturforskningens genstandsfelt. Dernæst karakteriseres børnekulturens hovedtyper.

Forskningsfeltet

Der kan skitseres to komplementære tilgange eller felter som rammer for børnekulturforskning i bred forstand: a. en vertikal kulturhistorisk orienteret - og b. en horisontal, orienteret mod de livssammenhænge, som de kulturelle ytringer indgår i.

Til det første felt hører f.eks. udviklingen af barndomshistorie, institutionernes og pædagogikkens kulturhistorie, de forskellige mediers og kunstarters historie og legekulturens historie.

Til det andet hører f.eks. studier i børns sociale og kulturelle aktiviteter og netværk i og uden for institutionerne. F.eks. de måder medierne tages i brug på i disse netværk.

I praksis forudsætter de to tilgange gensidigt hinanden. Her er snarere tale om to forskellige optikker. Den første er orienteret mod strukturer og medieprodukter, æstetik, funktion og kulturhistorie. Den anden er orienteret mod livsform, selvudtryk og reception og er af antropologisk tilsnit.

Børnekulturforskningen har traditionelt æstetisk symbolske udtryk som sit genstandsområde. Forstået i bredere forstand (dvs. så både kunstarterne, kulturhistorien, kulturelle aktiviteter og børns mundtlige traditioner, deres legekultur omfattes) er dette felt en børnekulturforsknings kerneområde. Den overskrider

denne ramme i tværfaglige relationer til fagområder som antropologi, sociologi og pædagogik/psykologi. Dens forskellige stofområder kan betragtes som specialiseringer inden for forskellige humanistiske "moderfag" som litteratur-, medie- og teatervidenskab, kunsthistorie og folkløristik og er som sådan knyttet til disses udvikling teoretisk, metodisk og historisk på de etablerede "voksen"-områder. F.eks. kan børnelitteraturen ses som element i den almene litteraturhistorie.

Børnekulturens typer

Man kan skelne mellem tre hovedtyper af børnekultur:

1. Den kultur, som er produceret *for* børn af voksne. Dvs. både klassiske medier som børnelitteratur, teater, musik, og nyere medier som film, tv, video computer-spil, men også fænomener som f.eks. legetøj, slik, reklamer.

Denne type kulturprodukter falder i mindst to undertyper: En *dannelsesorienteret* produktion af "kvalitets"-kultur for børn. Den kan være af overvejende pædagogisk observans, eller den kan have en kunstnerisk selvforståelse.

Dens modstykke (eller måske snarere dens siamesiske tvilling) er en decideret *markedsorienteret* og underholdningspræget produktion af børnekultur. I dag og specielt med de elektroniske medier er grænserne flydende. Men opdelingen kan være praktisk som karakteriseringsbegreb, fordi den stadig spiller en central rolle i opfattelsen af børnekultur og i debatterne om den, og fordi den spiller en endnu større rolle som kulturhistorisk pejlemærke. Begge disse typer er elementer i konstruktionen af børnekulturen som "institution" i samfundet.

2. Kultur *med* børn, hvor voksne og børn sammen tager forskellige kulturteknikker og medier i brug. Denne type kulturproduktivitet er livskraftig og har en lang tradition her i landet. Den falder ligeledes i to arter med glidende overgange. I den ene ende af spektret er den institueret i form af specialiserede fritidsaktiviteter - alt det børn kan "gå til" (såsom sport og musikskoler). Den indgår i en art arbejdsdelingsforhold til skolen. I den anden ende af spektret er der tale om uformelle projekter, som børn og unge selv forvalter eller arbejder sammen med voksne om (f.eks. såkaldte "Prøv selv"-projekter eller skriveværksteder og brug af medieværksteder).

I de seneste 20 år har sådanne projekter haft en kraftig opblomstring både inden for institutioner og i mere uformelle sammenhænge. Intentionen i nogle af disse er at åbne udtryksmedier for børn og deres kulturelle udtryk og at etablere fora for dem som kulturaktører. Perspektivet er at formidle forholdet mellem de voksnes børnekultur og medier og børnenes uformelle kultur, som udgør den tredje type:

3. *Børns kultur*. Hermed menes de kulturelle udtryk, børn frembringer i deres egne netværk, d.v.s. hvad man med en samlebetegnelse kunne kalde deres *legekultur*. Den består af en bred vifte af udtryksformer og genrer: lege, fortællinger, sange, rim, remser, gåder, vitser, og hvad der i øvrigt falder inden for den klassiske børnefolklore, men den rummer også en lang række mindre definerede udtryksformer, punktvis æstetisk organiserede udtryk knyttet til øjeblikket såsom rytmisk lyd, pjat, plagerier, gangarter og lydarter, og hvad det nu ellers kan være. Også deres måder at tage diverse medier og "steder" i brug på hører til i denne kategori, f.eks. skrift, video, computer og de måder, de indoptager disse medier i deres kultur som redskaber for udtryk, eller den måde, de indgår i receptionen og organiseres som et særligt forum for samvær og udtryk, der er i familie med legeaktiviteter: f.eks. "spille computerspil", "se video" eller for mindre børn "lege barbie", "tegne", "lave skrift" osv. De frembringer eller omformer sådanne situationer til særlige arenaer.

Et siamesisk tvillingepar

Før legekulturen omtales skal kulturen *for* børn karakteriseres for at få nogle profiler frem i forholdet mellem de to forskellige typer.

Børnekulturen er i sin oprindelse en del af det, der her er kaldt det pædagogiske projekt med børnene. Den blev ikke kaldt børnekultur, da den blev opfundet. Dette begreb hører en senere tid til. Barndommen blev i moderne forstand sat i scene i 16-1700 tallet. Man har kaldt den en moderne konstruktion for dermed at sige, at barndom ikke blot er en naturgiven størrelse, men at barnelivet har fået en særlig udformning i samfundet, og at der er et afgørende historisk skel.ⁱ Livsomstændighederne specielt for børn i borgerlige miljøer ændres på afgørende vis på den tid, hvor også en lang række andre fænomener, som er karakteristiske for et samfund som vores, har deres oprindelse. De moderne tider indtræffer og kommer i løbet af det næste par hundrede år til at gennemtrænge samfundet. F.eks. således at alle børn i dag er gået i barndom.

Børnekulturen er på alder med barndommen. Den er ligeledes jævnaldrende med pædagogikken som fagområde. Og den er et resultat af hele det store projekt med opdragelse og institutioner, borgerskabet konstruerer for at sikre, at børn vokser op til brugbare og ordentlige voksne. Børnekulturen sættes i scene, produceres og udvikles som et sidestykke til skolen og i en slags arbejdsdeling med den. Hvor skolen primært tager sig af den mere instrumentelle side af børneopdragelsen, dér er børnekulturen orienteret mod fritid og familie og orienteret mod den psykisk moralske prægning af børnene. Kulturprodukterne er overvejende moraliserende og belærende. Børnelitteratur er det centrale medium. Den fremstilles og betragtes som et instrument til kultivering og påvirkning af børnene. Det er dens grundlæggende funktion, også i dag. Selv om en række andre intentioner og orienteringer for den udvikler sig, f.eks. kunstneriske. Undertiden bliver børnekulturelle produkter medium for opposition og kritisk holdning til opdrageriet. Efter anden verdenskrig slår et afgørende skift i synsvinkel igennem, især i den reformpædagogiske og kunstnerisk orienterede del af børnekulturen. Synspunktet skifter fra den voksnes, opdragerens til barnets. Pippi Langstrømpe er et af de tidlige eksempler herpå, og et af de mest markante. Den vakte da også et voldsomt røre, da den udkom, men den satte en retning, som nu er main stream.ⁱⁱ

På den ene side er børnekulturen en dannelsesinstitution og opretholdes som sådan til i dag ligesom skolen af det offentlige. På den anden siden er store dele af den fra starten markedsorienteret. I dag er denne markedskultur, eller massekultur, i offensiven og ekspanderer voldsomt. Dette modsætningsforhold, disse stridende interesser: Opdragelse, "det gode", kvalitet, kunst over for økonomi, omsætning, underholdning, udløser heftige debatter. I dag handler de f.eks. om børn og tv, video og anden kulturel junk-food. De to typer børnekultur hører sammen som siamesiske tvillinger, skønt lidenskabelige slagsmål har udspillet sig imellem dem - the good guy and the bad guy.

Disse debatter er gamle, og de nye er langt hen gentagelser af de tidligere. Før og omkring 1800 var det den mundtlige folkekultur, eventyrene og legen, der blev betragtet som giftige for den opdragelse og de værdier, som man ønskede at bibringe børnene. Problemet var at ungerne hellere gik ned i køkkenet eller ud i stalden for at høre på tyendets saftige og sørgelige skrøner og sange end de pænt holdt sig til den moralistiske pligtlæsning, som dengang var børnelitteraturens hovedtype.

Senere blev fjendebilledet knyttet til triviallitteratur og film. I 1950'erne udløste tegneseriernes og den amerikanske kulturindustri sejrstogt den heftigste debat, som

nok er set, når det drejer sig om børnekultur. Voldsomme lidenskaber udløstes. Der var ikke grænser for, hvad de kulørte serier kunne påvirke i særdeleshed drengene til.

I dag udløser video, computerspil og "splatter"-produkter lignende debatter omend i mere afdæmpet form. Synspunktet er, at de utøjlede markeds kræfter underminerer den ideelle prægning af børn. Medierne er uden for institutionernes og opdragernes kontrol og formidler tvivlsomme værdier. Bataljerne er slagsmål inden for de voksnes børnekultur, og et udtryk for en grundlæggende splittelse og interessemodsatning. I begge tilfælde er børn genstand for projekterne og de voksnes konfliktfyldte interessemodsatninger, hvad angår kontrol med børn, barndom og kultur.

I begge disse typer kulturprodukter er der et skel mellem producenter og konsumenter, og der er indskudt et formidlingsled af store tekniske og økonomiske apparater og institutioner. I dag er tendensen at multinationale kulturindustrier overtager produktionen. Selv i et lille land som Danmark er omsætningerne enorme. Til eksempel er legetøjsmarkedet på ca. 1,5 milliarder kroner. Få store multinationale firmaer tegner størstedelen af omsætningen. Der sælges o. 300.000 Barbie-dukke pr. år i Danmark (ca. 1 mill. børn fra 0-18 år, heraf halvdelen piger, af disse ca. 1/3 i barbierelevante alder). Det er en uhyre udbredelse disse produkter har. Lego findes f.eks. i 75 % af vesteuropæiske familier. TV, video, computerbrancherne har endnu større omsætninger. Den del af reklamen, som er børnerettet udgør sikkert, hvad der svarer til børns andel af befolkningen, dvs. mindst et par milliarder årligt. (Jeg har set et tal på 100 milliarder kroner årligt alene for omsætningen af computerspil på verdensplan, men det må vel være inklusive spillemaskinerne?) Det betyder, at børn og barndom er uhyre "interessante" for kulturindustriene og ikke blot dem. Og at der drives en omfattende og målrettet forskning, produktudvikling og markedsføring på området i det regi.

Samtidig går denne medieindustri bagom den klassiske opdragelse og dens institutioner og formidler sig direkte til børnene. Kultivering af børn gennem dannelses- og skriftkulturen opleves som truet, bl.a. derfor slagsmål og talen om ny-analfabetisme.

Medier, institutioner og legekultur

Man har hævdet, at disse medier lever som parasitter, der suger næring af manglerne i det moderne barneliv. Hvor legen går ud og kammerater og "mødesteder" forsvinder, går underholdningen ind. Aktiv udfoldelse og selvudtryk erstattes af passivt konsum.

En dimension, der ofte overses i debatten er, at børn ikke blot er ofre for påvirkning og udnyttelse. Børn tager disse produkter i brug, de forholder sig aktivt til dem. De bruger dem som råstof i deres legekultur, den bibringes også nye dimensioner, medier og situationer. Legekulturen og dens rum er på sin side en betingelse for, at børn kan omformulere kulturprodukterne.

Legekulturens formidling sker uden om de voksnes projekter og institutioner. Den formidles i uformelle netværk børnene imellem og fra den ene generation af børn til den næste, fra større til mindre - og i mange dele også med voksne som formidlere. Der kan argumenteres for, at medierne og moderne livsforhold svækker visse sider af denne formidling. Til gengæld kan det påvises, at andre styrkes.

Betingelserne for børns kultur er ikke ligegyldige kulturpolitisk set og måske mere betydningsfulde end de felter, der vanligvis diskuteres i offentligheden. Det er nu engang det voksne samfund, der lægger rammerne. Men debatten går ofte skævt og retter bager for smed. Det moderne liv leverer ikke blot viderværdigheder. Til eksempel har børnehaverne måske, når det kommer til stykket, en vigtigere kulturel funktion som mødested for børnene (og for børn og voksne), som forum for legekulturen end som formidler af "pædagogik".

Legekulturens (og hverdagslivets) uformelle måder er grundlag for, hvad børn tilegner sig i det pædagogiske system, inklusive skolen, ligesom man kan sige, at disse strukturer og institutioner har en grundlagsfunktion for legekulturen.

Legekulturen og medierne er ligeledes uadskillet infiltreret i hinanden. Medierne er i dag et nødvendigt grundlag for børnenes udøvelse af denne kultur. De er en råstofkilde af materiale, former og måder, som børnene overtager og omsætter til egen brug i lege og fortællinger f. eks. Og de udgør en fælles referenceramme for dem. På samme vis er denne kultursammenhæng et nødvendigt grundlag for medierne. Dette betyder ikke, at man blot kritikløst skal lade disse medier og produkter overgå børnene og os selv. Tværtimod er der brug for at udvikle en mere gennemgribende kritisk position og kvalitativt orienterede produkter. Men adressen har ofte fået budskaberne til at ramme forkert.

Bag dette syn på medier og institutioner, som noget der truer legen og børnenes barnlige kvaliteter, ligger en opfattelse af leg som noget næsten éntydigt positivt. Sådan har det ikke altid været. Det har været et hundrede år, før det blev selvfølgelig.

Forståelsen af lege og deres betydning har i høj grad været bestemt af udviklings-tænkningen. Først (i 1700 tallet) blev de betragtet som gift for hensigterne med børneopdragelsen - de blev mere eller mindre en forbudsbelagt aktivitet for pæne børn.

Et af de klassiske børnekulturmedier, legetøjet, spillede en rolle i overgangen til en integration af legene i det pædagogiske projekt. Legetøj og deslige var ikke blot til for børnenes skyld eller havde til formål at stimulere deres leg. Det fungerede snarere som et redskab der kunne disciplinere og bringe de vildere lege under kontrol. De flotte dukkehuse, man kan se på museerne, var ikke alene til for pigernes udfoldelse og blå øjnes skyld. De sirlige og skrøbelige tableauer var ikke til fri afbenyttelse, men indgik i sindrige gavegivnings- og belønning/strafritualer. Selve den finmotoriske stilfærdige leg, de krævede, var et modstykke til udfoldelserne i de vilde kropslige legeformer og indgik i kønsopdragelsens disciplinering af pigerne, deres adfærd, kropslige og verbale udtryk. På lignende måde udvikles andre typer lege og legetøj til redskaber for opdragelsens intentioner. Det nyttige og det lystige blev bragt til at gå hånd i hånd.

Men samtidig blev harmonien brudt af den markedsorienterede produktion af diverse former for underholdende og oplevelsesorienteret legetøj. De første stærke manifestationer af senere tiders børnekulturindustri bryder igennem i perioden o. 1800 og overtager fjendebilledet.

I 1800 tallet omfunktioneres en række legetyper til redskaber, der også var anvendelige for opdragelsen. Strategien skiftede fra forbud og forkastelse til tæmning af såvel "vilde" lege og fiktioner som af "vilde" børn. I nutiden betragtes både leg og eventyr som principielt positive. Fantasi, spontanitet og initiativlyst betragtes som centrale barnlige og menneskelige kvaliteter. Dette var en ændring, som satte ind i 1800 tallet med romantikken. Samtidig etableres den opfattelse, at leg er noget der specielt hører barndommen til. Tilsyneladende er holdningen skiftet 180 grader, men det beror blandt andet på, at disse udtryksformer og kompetencer udvikles i instrumentel retning, og specialiseres til redskaber for det pædagogiske projekt - hvis ikke for det kommercielle.

Legene ses nu som en særegen og nødvendig barnlig aktivitetsform. De forstås i dag f. eks. som faser i den cognitive udvikling, som gennemgangsled på udviklingens vej, som forformer for tænkning, som børns måde at lære på, som redskaber, der kan stimulere forskellige sider af personlighedsudviklingen cognitivt, sprogligt, motorisk, socialt osv. Bestemte lege hører til bestemte aldre og udviklingsfaser.

I dag forbinder vi umiddelbart leg og børn. De hører sammen som voksne og arbejde. Leg betragtes som en særlig barnlig aktivitetsform. Den opfattelse er et historisk og kulturelt fænomen. Man skal ikke særlig langt tilbage i historien (eller ud i verden), før det ser anderledes ud. Almuens mundtlige kultur for omkring 150 år siden var en art legekultur med et spektrum af forskellige kropsligt og mundtligt traderede udtryksformer (fortællinger, danse, sange, fester, lege osv. osv.). Det danske ord "leg" betød oprindeligt sådanne æstetiske udtryksformer. Der er belæg for at hævde, at det projekt, også voksne folk havde med deres liv, ikke mindst gik ud på at lege.

Lige såvel som man kan tale om en udvikling i visse specialiserede retninger, kan man tale om en afviklingsproces i forhold til barnlige kompetancer. Afvikling af leg er en faktor i det, vi forstår ved børns "udvikling". Dette betyder ikke, at voksne ikke leger eller kan lege. Det både kan og gør de. Mere end vi almindeligvis ved af. Men det betyder, at den måde, begrebet om det voksne er konstrueret på i kulturen, ikke implicerer leg, som projekt, som meningsbærende i det voksne liv. Andre værdier har prioritet. Her sættes det voksne i modsætning til barndom, hvor legen ses som et primært medium og projekt for børnene.

Legekultur - typologisk skitse

Hvor børnekulturen formidles gennem formelle strukturer, apparater og institutioner i form af produkter, specialiserede og måldefinerede aktiviteter og læreprocesser, dér formidles legekulturen via uformelle sociale netværk, gennem overlevering (trading) fra børn til børn (og i nogle tilfælde fra voksne til børn). Den afhænger af børnenes *deltagelse* og *udøvelse* og beror på deres tilegnelse af *færdigheder* m.h.t. udtryksformer, æstetiske teknikker, organisationsformer, iscenesættelse og performance.

Denne kultur eksisterer ikke i fast form (som produkt), den kommer til eksistens gennem børnenes frembringelse i *situationer*. Den er situationsafhængig, hvor kulturen for børn i princippet er situations-*u*afhængig - i produktionen, omend ikke i receptionen.

For at leg kan iværksættes kræver det, at børnene har et beredskab tilegnet fra traditionen i form af færdigheder og et disponibelt lager af udtryk, genrer, æstetiske og organiseringsmæssige teknikker osv. Dens grundlagsbetingelse er eksistensen af et overindividuel kulturrelt rum, som tilegnes af de enkelte, og som kan fungere som et lager, der er disponibelt for de aktuelle brugere.

Leg er ikke bare noget børn kan. Mange af disse udtryksformer og specielt iscenesættelsen af dem kan kræve årelang daglig øvelse. Det gælder f.eks. de artistiske klappesange, som flourer i pigernes sangkultur i 6-10 årsalderen. Øvelserne har ikke form af specialiseret træning som det kendes f.eks. i sport eller i skolens læreprocesser, hvor udøvelsen, brugen af færdigheden, er adskilt fra optræningen af de tekniske færdigheder. Lege øver man ved at lege, ved at deltage. Fortæller bliver man ved at fortælle osv. Det, man kan på et vist niveau, er brugbart i sig selv.

Det handler ud fra børnenes synsvinkel om at blive "god". Der er status knyttet til at være en god leger eller en kunstfærdig spytter f.eks. Det man er god til, kan være noget som ud fra en opdragelsessynsvinkel kan synes ligegyldigt: God til elastikhop? God til at snakke som Anders And? God til "pjat"?

Et grundlag for at en sådan kultur kan eksistere er, at den er bygget på et grundlag af enkle *formler*. Det er et forhold, som gælder enhver mundtlig traderet kultur, således f.eks. eventyrdigtningen. Skabelonen i et eventyr kan være: "Der var engang en fattig mand, der havde tre sønner". Vi ved allerede nu, hvordan det eventyr vil køre i hovedtræk. Et andet eksempel kan være færingernes kædedanse. Grundformlen er et skridt til højre, to skridt til venstre. Det er alt. Trinene gentages og gentages i timer og døgn. Stort set enhver kan gå ind i dansen og være med uden forudsætninger i øvrigt. Alligevel siger færingerne, at det kræver 30 års vedholdende øvelse at få det lært ordentligt. Og det er nok ikke det halve løgn, hvis man skal kunne få dansen til at svinge.

Hvad de "gode" kan, er ikke blot trinene og sangene, men det er at få dem til at svinge og organisere dansen løbende. De skal kunne det så godt, at de kan

improvisere. Dette er disse kulturere og børnelegens andet hovedprincip. Det er færdigheden heri, som tager de 30 år. Forholdet er det samme, som man finder i f.eks. jazzmusik. Også her har man enkle grundrytmer og en kompleks, artistisk improvisation. At kunne improvisere, fange øjeblikket, kræver øvelse. Det er ikke blot himmelsendt spontanitet, det er *gennemøvet* spontanitet.

Vi opfatter ofte disse udtryk som uoriginale barnlige, eventuelt ligefrem som støj, kaos. Men ser man nærmere efter, er børns lydige, kropslige og sociale bevægelser næsten altid organiserede og formede, rytmiske f.eks. De sætter deres samvær, deres situationer, deres omgivelser i form. Legekulturen og dens æstetiske teknikker er grundlag og redskaber herfor. Det kan enten forme sig som større samlede organiserede udtryk som lege, rollelege, fortællinger eller sange, men det kan også give sig udtryk i punktaktioner som lyd, rytmer, gangarter og lydarter. Legekulturen er et medie, hvorigennem børn sættes i stand til at "kultivere" sig selv og deres omgivelser, de skaber form, mønstre, former materiale (sprog, krop, bevægelser, hinanden) æstetisk. Enkle former er det nødvendige grundlag for en kompleks og artistisk performance.

Legens kulturgeografier

I ovenstående er mere almene træk ved legekulturen i fokus, mens nogle specifikke træk til gengæld er underbelyst. Det drejer sig om alders- og kønsmæssige samt sociale dimensioner i legekulturen. Man kunne måske få det indtryk af fremstillingen, at aldersforholdet nærmest er en størrelse, der hører til det pædagogiske systems instrumentarium. Slet så enkelt er det selvfølgelig ikke. Der er forskelle også i legekulturen, som er aldersbetingede. Der er forskel på, hvad større og mindre børn gør og kan gøre. Der er aldersbestemte udviklinger, som sætter særlige rammer, også ud over hvad den sociale og pædagogiske opdeling af børn i alderssvarende grupper afstedkommer. Små børns legerpertoire og måder at lege på er forskellige fra større børns. Det er derfor vigtigt at forholde sig til dette - også når man undersøger børns kulturelle udtryksformer. At man kritiserer den form, alderstænkningen har fået i den pædagogisk psykologiske tradition og praksis, betyder ikke, at det ikke er en central dimension i undersøgelse og forståelse af denne kultur.

Det kønsmæssige aspekt i legekulturen har ligeledes været underbelyst i det foregående. Man kan, hvis man anlægger den synsvinkel, tale om forskellige

kønskulturer. Piger og drenge har forskellige legetraditioner og udfoldelser - ved siden af en fællespulje. Det kønsspecifikke er en central dimension, også i deres egen bevidsthed som den bl.a. kommer til udtryk i legenes organisering, i legetyperne og i måderne at lege på. Ser man ud fra den synsvinkel, vil man finde mange udtryk for at børnene bruger bl.a. legene til at frembringe kønsidentificeringer. Pigerne har ofte klare opfattelser af, hvordan drengene leger og hvordan ikke, hvordan piger leger og ikke leger. Drengene har tilsvarende deres. Går man ned og analyserer legenes mikroniveauer, vil man finde udtryk for sådanne forskelle ned i de mindste detaljer og æstetiske former.

På samme vis forholder det sig med forskelle i børnenes sociale eller geografiske baggrunde. Her er også traditions- og udtryksforskelle, der betyder noget. De leger ikke rolleleg på samme måde i forskellige miljøer. Middelklassens parcelhusbørn leger ikke helt de samme lege på helt de samme måder, som børn fra betonbyggerierne.

Der vil være geografiske forskelle; for en jøde er det tydeligt, at de leger anderledes i København. Det er ikke sikkert, at en svensker ville se det, til gengæld ville han kunne observere forskelle mellem danske og svenske børn. I en større skala ville dette gøre sig gældende mellem forskellige kulturer. Mellem det nordlige og det sydlige Europa f.eks. Lege er ikke bare lege, børn er ikke bare børn, de er også del af den kultursammenhæng, de tilhører.

Dette modsiger ikke, at man kan tale om legekultur som sådan på tværs af disse forskelle - ligesom man kan tale om børn som børn. Legene i forskellige kulturer har nogle grundlæggende fællestræk. Legekultur er på engang fuldstændig lokal og yderst global. De leger alle steder, det er en karakteristisk menneskelig ytringsform, og de leger forskelligt alle steder.

Dette viser sig også på andre leder. Noget af det slående ved lege og andre udtryk er, hvor meget de tilsyneladende ligner hinanden overalt. Dette er samtidig en overflade, der snyder, af typen: for en kineser ser danskerne ens ud. De samme lege, de samme rytmer osv. har udbredelse over uhyre områder og i forskellige kulturelle kontekster. Avra-for-laura-rytmen er således udbredt mindst i hele det indoeuropæiske sprogområde. Engang mente man, at den nok nærmest var noget medfødt - artskaraktetisk. Men det holder ikke. Også den er kulturelt formateret.

Ikke desto mindre er dette mundtlige formidlingsnetværk uhyre omfattende og effektivt. Lege og udtryksformer overføres over store afstande, og det sker relativt

hurtigt. Nogle gange kan man få det indtryk at en ny bølge af en særlig type vitser (f.eks. "Alle børn"-vitserne, som kørte over landet for nogle år siden, eller en sjofel omsyngning af en grand prix melodi) er formidlet simultant over hele landet. Det popper tilsyneladende op i børns munde landet rundt på én gang.

Nogle af de senere års bølger af vitser og gåder har vist sig at have deres oprindelse i USA. Det er også tilfældet med de artistiske klappesange, som har været en central del af pigernes sangkultur siden 1950erne. De kom oprindeligt også derovrefra. Deres spredning har kunnet følges fra land til land. Alle-børn-vitserne vandrede fra Danmark til Norge og Sverige og siden til Finland og havde forskellige kulminationstidspunkter. Hvor de kom fra står stadig hen i det uvisse. Måske blev de opfundet her i landet.

Denne hurtige ofte næsten globale udbredelse er ikke uafhængig af de moderne trafik- og kommunikationsmidler. Men ofte giver disse kun en fælles baggrund, mens den aktuelle form spredes uden om medierne i det mundtlige kredsløb, som er overraskende effektivt og omfattende. Hvad angår fænomener som grafitti, break dance, hiphop og lignende, er der oftere tale om en vekselvirkning, hvor også de nyeste tiders internet er taget i brug. Gennem legekulturens medie står også den tre-årige i den lokale børnehave i forbindelse med den vide verden.

Noter

i. Denne opfattelse af barndommen som en social konstruktion, der hører de moderne tider til, har sit udspring i Ph. Ariés bog: *Barndommens historie*. Da. udg. 1984. Børnekulturen kan betragtes som en kulturel institution, der er element i denne konstruktion.

ii. Se Fl. Mouritsen: *Childrens Litterature*. In Sv. H. Rossel: *A History of Danish Litterature*. Seattle. 1993. Dansk version af 1. del i *Tidsskrift for børne- og ungdomskultur*. Nr. 31. Årh. 1994.