

Medialiseret legepraksis i børns hverdagsliv

Hvad betyder det at være ”digital native”?

Stine Liv Johansen

Sammendrag

Nutidens børn har aldrig kendt til et liv uden digitale medier, teknologisk legetøj, medieformidlede fortællinger og adgang til internettet. Derfor færdes de i dagens medialiserede samfund helt uden at trække grænser mellem digitalt og analogt, mellem offline og online venskaber og mellem computerspil og ”rigtig leg”. De er digitalt indfødte, med andre ord. Deres tilgang til medier og teknologi er derfor grundlæggende anderledes end de fleste voksnes, hvilket giver anledning til undren, frustration og misforståelser, når voksne overfører deres normer og forståelser på børnenes praksis med afsæt i netop grænser mellem det digitale og ”det virkelige liv”. Gennem to empiriske, praksisnære eksempler er det denne artikels formål at præsentere et teorikompleks, der kan begribe betydningen af medier og teknologi i børns hverdagsliv, set fra børnenes synsvinkel og med et legekulturelt udgangspunkt. Teoretisk tages afsæt i medialiseringsteori (Hjarvard 2008, Lundby 2009) samt i et praksisteoretisk (Frykman & Gilje 2003, Reckwitz 2002) greb i forhold til at beskrive konkrete, empiriske legesituationer som de udspiller sig med og uden teknologi.

Indledning

”Danske børn visner foran skærmen”¹. Sådan lyder endnu en overskrift, der udtrykker bekymring over at børn i dag tilbringer mere tid foran tv og

¹ Avisen *Politiken*, 6. april 2011

(<http://politiken.dk/tjek/sundhedogmotion/livsstil/ECE1246451/danske-boern-visner-foran-skaermen/>)

computer og mindre tid sammen med deres venner, ude i virkeligheden, optaget af ”rigtig” leg. Denne artikel ønsker at sætte fokus på børns legeaktiviteter uden at foretage en sådan skelnen mellem det analoge og det digitale, det virkelige og det virtuelle og uden at rangordne og vurdere om børns leg er mere eller mindre ”rigtig”, blot fordi den indebærer brug af medier og teknologi. På den anden side er dette ikke et forsvar for stillesiddende børn og unge – på ingen måde. Derimod er det artiklens formål at forsøge at beskrive funktionen og betydningen af medier og teknologi i børn og unges hverdagsliv og legekulturer for at bidrage til en mere nuanceret og konstruktiv diskussion om hvad et godt børneliv er – primært set fra børnenes egen synsvinkel og med legens rammer og muligheder som omdrejningspunkt.

Dette vil ske gennem to konkrete eksempler på legeuniverser, der på forskellig vis kan siges at være *medialiserede* og hvor legen udspiller sig med, igennem og med afsæt i forskellige medieprodukter. Eksemplerne bygger på en forståelse af leg som en social og kulturel praksis, der bærer sit formål i sig selv, og som tilstræbes af børn såvel som af voksne (Johansen & Karoff 2010). Teoretisk vil de empiriske eksempler forsøgt begrebet gennem et overordnet medialiseringsperspektiv, og konkretiseret gennem et fokus på legens specificitet i form af genre og begrebet kulturelle ankre, der henviser til særlige elementer, praktikker eller artefakter, der antager en særlig forklaringsgrad i forhold til et givet kulturelt fænomen. Således finder jeg det relevant at analysere legepraktikker med afsæt i den mening, de tilskrives af de legende selv, frem for med afsæt i bestemte medieprodukter eller bestemte stykker legetøj. Tingenes betydning træder således først frem igennem den kontekstualiserede brug og kan derfor ikke bestemmes på forhånd. Ikke desto mindre finder jeg et bredt og åbent medialiseringsbegreb relevant for at forstå betingelserne for børns leg i det 21. århundrede.

Fra den allertidligste barndom præsenteres børn for medier, medieprodukter og medieinspireret legetøj og merchandise (Johansen 2008, 2010). Selv før børnene er i besiddelse af et eksplicit talesprog er de bekendte med trailere og punchlines fra kendte børneprogrammer, film og reklamer og en dominerende del af legetøjet på hylderne i børneværelset er knyttet til samme medieprodukter. Også digitale medier retter sig i stigende grad mod de alleryngste børn med særlige spillekonsoller og computerspil, der kan kontrolleres før øje-hånd koordinationen og dermed kontrollen af computerens mus er helt på plads. Børnene præsenteres for medier og legetøj gennem familien, både via den mediebrug, der i

forvejen er etableret blandt forældre og søskende og via de aktive tilvalg af produkter, legetøj, fortællinger og oplevelser, barnets forældre og bedsteforældre foretager på barnets vegne. For de små børn, der vokser op i dag, er udbuddet af kulturprodukter på en lang række platforme derfor i udgangspunktet meget stort – og der er skelnes sjældent mellem de forskellige medier. Det betyder at barnet prioriterer medier og legetøj ud fra et perspektiv om hvor den bedste oplevelse kan opnås og ikke ud fra en på forhånd fastlagt forestilling om nogle mediers privilegerede kulturelle position i forhold til andre. Bøger er derfor ikke ”finere” end computerspil, teater er ikke ”bedre” end tv, og det betyder i udgangspunktet ikke noget for kvaliteten af en leg om legetøjet er analogt eller digitalt, hvis det opfylder det formål, det skal, i forhold til legens formål, logik og nødvendighed (Johansen & Karoff 2010).

Legens medialisering

Den grundlæggende præmis i denne artikel er at leg, læring og medier er tæt sammenknyttede i et moderne børneliv. Børns adgang til legekulturen er i dag betinget af kendskab og adgang til medier, både i form af konkret legetøj (for eksempel spillekonsoller) og i form af råstof og inspiration til leg (for eksempel fortællinger, figurer, sange osv.).

Far from the shut-in behavior that gave rise to the most familiar forms of anti-media rethoric, this media mix of children’s popular culture is wired, extroverted and hypersocial, reflecting forms of sociality augmented by dense acts of technologies, signifiers and systems of exchange. (Ito 2005: 6)

Forandringer i måden, hvorpå legen organiseres, betyder, at regler og organiseringsformer i højere grad end tidligere er materialiseret i legeredskaberne (Jessen 2001, Jessen & Karoff 2008). Undersøgelser viser at teknologi- og mediebaserede legeredskaber er blevet en nødvendighed som inspiration for og udøvelse af legeaktiviteter. Det medfører, at deltagelse i legeaktiviteter ikke længere er det eneste, som sikrer adgang til legekulturen – nu bliver adgangen til leg et spørgsmål om at kunne forbruge teknologi og medier, samt at have viden om de medier, der tilkendes betydning i en børnegruppe (de Block & Buckingham 2010 Gulløv & Bundgaard 2008). Med andre ord er legen blevet medialiseret

(Johansen & Karoff 2009, Hjarvard 2008), hvilket vil sige at legen, ligesom samfundets øvrige sfærer og institutioner, fungerer i forhold til en (eller flere) medielogik(ker). Medier kan således ikke tænkes som adskilte fra andre kulturelle sfærer og fænomener – heller ikke legekulturen. Medialisering skal forstås som en proces hvorigennem mediernes institutionelle og produktionsmæssige logikker influerer samfundets sfærer på makroniveau og vores indbyrdes interaktion på mikroniveau (Hjarvard 2008, Lundby 2009).

Børns brug af teknologi og nye medier i hverdagslivet skal derfor ikke forstås som erstatning for tidligere kendt eller traditionelt legetøj, men netop som et supplement, der udvider og forskyder legen til nye arenaer og muliggør nye interaktionsformer. Tidligere blev viden om legens regler, rutiner og rytmer overleveret fra især ældre til yngre børn (Balslev Nielsen & Jessen, 2003). Betingelserne for sådanne overleveringer er ændrede fordi børns hverdagsliv i dag i meget høj grad er institutionaliseret og fordi børn primært tilbringer tid sammen med andre børn på samme alder som dem selv (Ibid., Johansen & Karoff 2009). Disse ændringer betyder ligeledes at børns muligheder for deltagelse i de legekulturelle fællesskaber i høj grad defineres og betinges af adgang til legetøj og legemedier samt af børnenes kendskab til mediernes fortællinger, figurer og universer.

...media today can be said to structure our awareness of time, shape our intentions and emotions, and provide us with the means for forming and expressing thought itself. Media, in slightly different terms, become epistemology: the grounds for knowledge and knowing itself. (Norm Friesen & Theo Hug in: Lundby 2009: 66)

Hjarvard (2008) skelner mellem en direkte og en indirekte medialisering af legen. Den direkte medialisering kommer til udtryk i den leg, der finder sted ved hjælp af og igennem medier – for eksempel computerspil – mens den indirekte medialisering betegner den proces, hvorigennem legen som fænomen påvirkes af mediernes logik – for eksempel ved at mediernes narrativer fungerer som inspiration for legen. I denne artikel fokuseres på, hvordan disse medialiseringer gensidigt influerer hinanden og hvordan den medialiserede leg har og får betydning i børns hverdagsliv. Hvor man tidligere kunne analysere samfundets forskellige sfærer og institutioner som relativt uafhængige af hinanden må man i et medialiseret

samfund først og fremmest se på hvordan disse sfærer og institutioner influerer og determinerer hinanden med mediernes logik som den overordnede sammenhæng (Livingstone 2008). Samtidig giver det ikke længere den samme mening at se isoleret på forskellige medier og deres eventuelle indbyrdes relation. Derimod drejer det sig om at anerkende at ”social and technological changes are transforming the dual centerpiece of the communication field (...) resulting in diversifying and hybridizing processes of mediated communication” (Livingstone 2008).

Det er kendetegnende for legetøj og legetøjsprodukter til børn at de som hovedregel bevæger sig på et væld af platforme og materialiteter og/eller indskrives i et intertekstuel kredsløb, hvor de indbyrdes henviser til hinanden (Jansson 2002, Johansen 2008). Som et eksempel på det første ses eksempelvis et univers som Star Wars. At lege ”Star Wars” kan foregå både fysisk og virtuelt og ved hjælp af film, udklædningsstøj, figurer, lyssværd, bøger mm. ”At spille fodbold” er på samme måde en aktivitet – en æstetisk og kulturel udtryksform – der ikke blot handler om at sparke til en bold, men i høj grad også om at samle på fodboldkort, se fodbold i tv og live og spille FIFA på computer eller Nintendo Wii. De medialiserede legeredskaber er således blandt andet kendetegnede ved at legens regler er indbygget i deres struktur, hvorved nutidens børn er mindre afhængige af overlevering af legekultur og -kompetencer fra ældre børn.

Samtidig indtager børn og unge ikke-fysiske, medierede legearenaer, især på nettet. I denne optik kan de online fællesskaber, som børn og unge i høj grad benytter sig af, ses som en pendant til gaden eller gården i gamle dage, idet de også fungerer som fora, hvor børn i forskellige aldersgrupper kan møde hinanden. Det er derfor rimeligt at antage, at den overlevering af legekultur, der tidligere i højere grad antog konkret, fysisk form, nu også finder sted i og med virtuelle fællesskaber. At lære at spille fodbold finder således, som vi skal se i det følgende, både sted fysisk – på fodboldbanen eller græsplænen – og igennem medier af forskellig art. Legen finder således sted som æstetiske, legekulturelle udtryk i processer af fortolkende reproduktion, hvor børnene trækker på både medierede og kropslige erfaringer. Som Livingstone opsummerer det: ”...there is a mutual renegotiation of meaning – nonlinear, unpredictable – that alters the children, their play, and the cultural meaning of the game itself” (Livingstone 2008).

Empiriske eksempler

I det følgende vil jeg gennem en præsentation og efterfølgende analyse af to empiriske eksempler vise, hvordan dette kan begribes i en dansk kontekst. Eksemplerne stammer fra et længerevarende studie blandt en gruppe børn fra de var cirka seks år til de var cirka ni år – altså fra perioden lige omkring deres skolestart og til et tidspunkt i deres liv, hvor de havde veletablerede kammeratskabsrelationer og i øvrigt var godt i gang med at mestre skriftsprog og så småt også det engelske sprog. Alt sammen faktorer, der har haft betydning for hvilke medier, tekster og artefakter, de har interesseret sig for. Studiet er gennemført som et semistruktureret observationsstudie kombineret med medie- og tekstanalytiske nedslag i de produkter, drengene har brugt på givne tidspunkter. Medieanalyserne har særligt haft til hensigt at undersøge hvilke muligheder for leg de enkelte medier tilbyder og hvordan de indskrives sig – og lader sig indskrive – i et samlet mediekredsløb, der både kan siges at være tilrettelagt af feltets kommercielle aktører, men som også struktureres og tilskrives mening af brugerne selv. Der er i det aktuelle studie ikke tilstræbt nogen form for repræsentativitet i forhold til sociodemografiske variable, ligesom eksempelvis en ellers meget relevant kategori som køn ikke er medtaget som variabel i undersøgelsen. De undersøgte børn er således alle drenge². Kommende studier vil således i højere grad tage hensyn til sådanne variable, ligesom de analytiske variable, der præsenteres i det følgende, vil skulle udvikles yderligere med henblik på en større præcision vedrørende betydningen af eksempelvis ”nye” og ”gamle” medier³.

Star Wars

Det første empiriske eksempel, jeg vil beskrive er Star Wars. Lige netop dette univers af medierede fortællinger har været genstand for andre forskeres interesse også (Aarsand 2010, Jenkins, 2006), om end med lidt

² Det er meget sandsynligt at et kønsperspektiv kan vise sig både interessant og relevant i forhold til medialiseret leg. I grove træk kunne det handle om at drenges leg ofte er mere udadvendt og fokuseret på kamp og konkurrence, hvilket gør de medialiserede arenaer tydelige og offentligt tilgængelige – eksempelvis for en observatør. Pigers leg, derimod, er ofte mere domestificeret og rettet mod nære relationer, hvorfor de betydningsfulde legemedier og –arenaer kan være mere subtile og mindre tilgængelige (Kearney 2011).

³ Således vil bl.a. de i denne artikel beskrevne emner blive udforsket yderligere i projektet ”Legens medialisering” – et delprojekt under ”Kulturens medialisering” (2011–2014), et projekt støttet af det danske Forskningsråd for Kultur og kommunikation (FKK).

andre tilgange end den praksisteoretiske og æstetisk inspirerede tilgang, jeg vil præsentere i det følgende. Den store interesse for Star Wars universet ikke blot blandt fans, men også blandt forskere, må siges at have sin begrundelse i den ekstraordinært store udbredelse i tid (fire årtier) og geografi og ikke mindst i den betydning de senere års medieudvikling har haft for netop dette univers. Om noget har Star Wars universet vist sig betydningsfuldt og levedygtigt på en lang række platforme, der strækker sig langt ud over de oprindelige film. Dette skyldes dels en intensiv udviklings-, licensings- og markedsføringsstrategi, men også at universets grundfortællinger er af en karakter, der formår at appellere på mange forskellige måder til mange forskellige modtagergrupper. I denne sammenhæng vil jeg tage afsæt i den ovenfor beskrevne drengegruppe og se på, hvordan deres Star Wars leg konkret udspiller sig. Mit ærinde er ikke så meget at fokusere på gruppen og deres indbyrdes relationer (som i Aarsand, 2010), men derimod at undersøge hvordan den medialiserede leg kommer til udtryk indenfor den ramme, drengene selv definerer som ”Star Wars”. I mit perspektiv er det altså her, børneperspektivet kommer til udtryk, da jeg antager at børn i den kammeratskabsgruppe altid vil søge legen som en grundlæggende udtryksform og måde at være til stede på. Jeg vil derfor beskrive de forskellige legemedier, redskaber og platforme, der tages i anvendelse og derudfra se på hvilke typer af leg, der finder sted og som sådan lade legen være omdrejningspunkt frem for andre typer af sociale, kulturelle eller psykologiske processer.

I centrum for beskrivelsen er en dreng, der i denne sammenhæng kaldes William. Da han er fire år begynder han at vise interesse for Star Wars universet. Indtil da har mange af hans lege været centrerede omkring temaer som kamp og krig – eksempelvis har han i perioder været meget optaget af riddere. Over en periode på fem år – og særligt i perioden fra han er fire til han er seks-syv år – får og anskaffer han sig en mængde ting og sager, der relateres til Star Wars: Lego Star Wars spil til hhv. GameBoy, Play Station 2, Nintendo DS og Nintendo Wii, Lego byggesæt til forskellige rumskibe, elektriske lyssværd og udklædningstøj – så han kan klæde sig ud som Darth Vader og Anakin Skywalker. Desuden ser han i løbet af perioden alle seks film i dobbelttrilogien, han tegner figurerne herfra samt farvelægger dem i malebøger og relaterer sig derudover til et væld af andet merchandise. Men først og fremmest leger han Star Wars. Sammen med adskillige forskellige kammerater leger han rollelege, spiller computerspil og bygger med Lego. Hertil kommer at han på adskillige måder – med sig selv, med sine kammerater og sin familie –

diskuterer, forsøger at begribe og forhandler karakterer og plotstrukturer, både i de tilgængelige fortællinger og i legeaktiviteterne, der fortolker og reproducerer disse.

For eksempel bruger William og hans venner ofte lyssværd i deres lege. Flere af dem har elektroniske, batteridrevne lyssværd med lyde eller mulighed for farveskift. I løbet af observationsperioden er netop lyssværd noget, flere og flere af drengene i børnehavegruppen og senere klassen får, efterhånden som Star Wars slår an som et dominerende tema i deres lege. Drengene slæber derudover rundt på ikke ubetydelige mængder af træpinde og –kæppe af forskellig form og størrelse, der hver især repræsenterer de mest eftertragtede våben i Jedi'erne og Sith-kejsernes arsenal. Elektriske legetøjs lyssværd og træpinde kan noget forskelligt – de har forskellige ”affordances”⁴. Det er klart at de elektriske lyssværd tydeligt simulerer de lyssværd, man ser i filmene. Ikke alene kan de lyse, flere af dem mimer også den karakteristiske lyd, de ”rigtige” lyssværd har. Pindene, derimod, er altid til at regne med. De løber ikke tør for batteri og hvis man skulle have lyst til at besidde et blå lyssværd i stedet for et grønt er det meget lettere ”at skifte farve” end med plasticlyssværdene. De særligt velegnede pinde er skatte, der vogtes over og som slæbes rundt mellem institution, skole, hjem og kammeraternes hjem. I løbet af perioden finder yderligere et raffinement sted i drengenes leg, da de – i stedet for at bruge lange pinde – begynder at anvende korte, tykkere kæppe, der kun skal repræsentere håndtaget på et lyssværd. Selve lyset er jo ikke – det har de set i filmene – et fast stof, men er let at forestille sig. Desuden gør denne ændring det lettere at slæbe ”sværdene rundt” ligesom det har betydning for den praktiske og æstetiske udførelse af legens kampscener, da risikoen for at ramme og potentielt skade sin kammerat er minimeret med de nye lyssværd. En jul er det helt store legetøjshit et særligt saml-selv lyssværd, hvormed man kan bygge og selv kombinere sit lyssværd, alt efter hvilken figur fra de forskellige film, man ønsker at ligne. William får sådan et sæt og er i en periode meget optaget af at bygge de ”rigtige” lyssværd til de forskellige karakterer han vil ”være” i legen.

⁴ Begrebet ”affordance” bruges i denne sammenhæng i Normans (1990) definition, som ”percieved affordance”. Begrebet henviser til relationen mellem en artefakt og brugeren af dette, og artefaktens affordance er således de muligheder eller det tilbud tingen giver til en konkret bruger, med dennes baggrund, erfaringer og fysiske formåen som udgangspunkt. En bold har således forskellige affordances for en ældre kvinde, en dreng, der elsker fodbold og en mand med kun ét ben.

Da William i løbet af observationsperioden – som seks et halvt årig – begynder i skolen møder han mange ligesindede Star Wars fans blandt de andre drenge. Hans legepraksis tager form alt efter hvem, han leger med. Hans ene ven, Jacob, er særligt dygtig til og optaget af at bygge fly og rumskibe af Lego og det bliver en aktivitet, der er omdrejningspunkt for mange af deres lege. Hidtil har William udelukkende bygget sine Lego modeller nøje efter anvisningerne, men sammen med Jacob får han mod på også at bygge mere fantasifulde modeller. En anden ven, Thomas, er særligt god at lege rollelege med, lege hvori de ikke bare trækker på Star Wars universet, men også inddrager figurer og fortællinger fra andre film og computerspil, de kender. Det er en praksis, der stadig finder sted, også i dag, hvor de to drenge er 9 og 10 år. De fabulerer over narrative, diskuterer relationerne mellem de utallige karakterer, de kender fra film og spil, og forhandler hvordan disse fortællinger og relationer kan udleves i deres leg (Mouritsen, 1996, Sutton-Smith, 2001). ”Hvis jeg nu var Anakin, så kunne du være...” lyder deres diskussioner. De er også optaget af hvor onde de forskellige karakterer egentlig er. Dette er netop et grundtema i Star Wars universet; er det muligt for en person, der oprindeligt var god (Anakin Skywalker) at blive grundlæggende ond (Darth Vader)? Drengene både spejler og forhandler dette spørgsmål og bruger det til at begribe essentielle spørgsmål om godt og ondt og om hvad essensen er i en person, der forandrer sig over tid. Store, men relevante spørgsmål for en 6–8 årig dreng. Det er åbenlyst at denne forhandling kan ses som et spørgsmål om identifikation og identitetsdannelse, men i dette perspektiv handler det også om en leg med det forhåndenværende narrative materiale, der scannes for potentiel betydning (Corsaro 2002). Når de indledende forhandlinger er gennemført og regler og roller er blevet defineret og justeret begynder den faktiske kamp. Drengene løber gennem haven, klatrer op i træerne og udkæmper slag med lyssværd og pinde. Måder, hvorpå man kan bevæge sig rundt med disse våben og bestemte måder at bruge dem på angreb og forsvar er inspireret af både film og computerspil og igen er det vigtigt at ”gøre det rigtigt”. Det er dog ikke nødvendigvis sådan at ”rigtigt” er givet på forhånd, idet drengene lægger vægt på forskellige elementer af Star Wars universet alt efter hvad de finder relevant og vigtigt i en given leg.

Fodbold

Også det ”at spille fodbold” er en aktivitet, der ikke med rimelighed kan afgrænses til det fysiske spil med en bold, to mål og 11 mand på hvert hold. Fodbold er – lige som sport i det hele taget – medialiseret og indtager samtidig en særlig status som den mest udbredte sportsgren i Danmark og i store dele af resten af Verden. At drenge spiller fodbold, taler om fodbold og drømmer om at blive fodboldspillere er således ikke noget nyt fænomen. Det nye består i at deres leg med fodbold som fænomen manifesterer sig på så mange forskellige medieplatforme og med så mange forskellige kulturelle, sociale og æstetiske udtryk. Igennem deres første skoleår er fodbold blevet den helt dominerende aktivitet for William og hans kammerater og jeg vil i det følgende beskrive hvordan dette kommer til udtryk.

Fodboldlegen både ligner og adskiller sig fra Star Wars legen. Det kan således hævdes, at Star Wars er et traditionelt kulturprodukt, der tilbydes loyale fans med det endegyldige mål at få dem til at investere i så mange produkter som muligt over så lang tid som muligt. Fodbold, derimod, er en langt mere kompleks industri, der er konstrueret omkring mere komplicerede logikker og med en lang række aktører, der ikke entydigt kan kategoriseres som producenter og/eller konsumenter. Pointen i denne sammenhæng er dog, at for de børn, der deltager i legen, er lighederne større end forskellene. Således indgår begge universer på lignende vis i børnenes leg og de tilgængelige produkter anskaffes og bruges på sammenlignelige måder. Hertil kommer dog, at fodbold som aktivitet er langt mere omfattende end eksempelvis Star Wars og i langt højere grad afspejles i fritids- og familielivet, som vi skal se herunder.

Først og fremmest har interessen for fodbold betydet en stor udvidelse af Williams kammeratskabskreds. Udover klassekammerater er fodbold forbindelsesled til hans gamle kammerater fra børnehaven, hans ældste ven – som han har kendt siden vuggestuen – og til et bredt udsnit af drenge på samme alder i byen, hvor han bor. I den lokale fodboldklub spiller op imod 100 drenge fra hans årgang (2002) fodbold. Endelig er fodbold også i høj grad en interesse William deler med sin far og med andre voksne i familien og vennekredsen. Det betyder at fodbold er en yderst legitim interesse, der vækker stor og bred genklang hos mange. Netop dette forhold er naturligvis også en afgørende faktor i forhold til den store medialisering og ikke mindst kommercialisering af fodbold generelt.

Derudover passer fodbold, på samme måde som Star Wars, ind i i forvejen etablerede sociale, organisatoriske og legekulturelle praktikker, dels i kraft af ovenfor nævnte genklang – at spille fodbold kan næsten opfattes som værende en ”naturlig” aktivitet for en ”rask dreng”, men også i kraft af de legepraktikker, der eksempelvis handler om at lege udendørs, at spille computerspil, at se tv og at samle på forskellige ting. Endelig, og dette kan på ingen måde underkendes, understøttes og opfordres drenge i Danmark til at spille fodbold gennem et yderst veletableret foreningsliv. Et foreningsliv, der under Dansk Boldspils Union markedsfører sig under sloganet ”Fra leg til landshold” og dermed ikke kun understreger deres interessefelt, men også peger på drømmen om at blive professionel fodboldspiller.

Men rundt omkring dette udspiller fodboldlegen sig på et væld af medieplatforme. I Williams legeunivers har især fodboldkort, fodboldmagasiner og fodboldspil haft betydning. Omkring fodboldkortene – samlekort med spillere fra forskellige ligaer med angivelse af deres relative styrke i forsvar og angreb⁵ – har et væld af samle-, bytte- og spillepraktikker foldet sig ud. Drengene har købt og fået snesevis af pakker med seks fodboldkort, som de har struktureret i dertil indrettede mapper, byttet med hinanden gennem sindrige validerings- og regelsystemer og spillet ”kampe” mod hinanden ud fra de angivne regler og med deres egne modifikationer af disse. Men først og sidst har fodboldkortene fungeret som afsæt for utallige diskussioner og dermed opbygningen af en kolossal viden hos drengene om fodboldspillere i forskellige europæiske ligaer, deres styrker og svagheder, klubsifter, rivaliseringer, nationale tilhørsforhold og meget mere. Kortene er blevet slæbt rundt mellem drengenes hjem, skolen, SFO’en og kammeraters hjem og har været brugt både til fokuserede legeaktiviteter og som tidsfordriv i mellemrum og pauser – lettilgængelige, som de er, nemme at fingerere med og justere på.

Viden om fodbold har drengene også i nogen grad fået fra magasiner, særligt bladet GOAL. Dog er det ikke faktastof og featureartikler, der har været den primære attraktion ved dette blad, blandt andet betinget af at ingen af drengene på observationstidspunktet endnu var særligt gode læsere. Derimod er GOAL-bladet hovedleverandør af plakater med fodboldspillere og –hold, lige til at hive ud og hænge op på væggene i

⁵ I observationsperioden har drengene interesseret sig for forskellige ligaer, primært den engelske Premier League og den europæiske Champions League samt i høj grad for VM i sommeren 2010.

drengenes værelser. Her er altså tale om et kulturelt udtryk, præsenteret og tilrettelagt på en måde, hvor det næsten umærkeligt – igen fordi relationen dreng-fodbold er nærmest naturaliseret – kan glide ind i den enkelte drengs identitetsudviklende projekt, idet han udsmykker sit private rum med de særligt elskede fodboldstjerner (jf. Sparrman 2007). Legens struktur er således direkte indskrevet i medieteksterne. Noget af det samme kan siges at være på spil i forhold til beklædning, hvor drengene ikke blot ønsker sig, køber og får fodboldtrøjer og andet udstyr fra deres yndlingsklub, men også med navn og nummer på deres yndlingsspiller eller allerbedst deres eget navn og yndlingsspillerens nummer. Her leves drømmen om en dag at optræde i Danmarks eller FC Barcelonas trøje ud helt konkret.

Endelig er der mere end én måde at ”spille fodbold” på. Drengene spiller nemlig også fodbold på Nintendo Wii eller som iPhone app, særligt spillet FIFA (10/11). Her er der tale om en fysisk lege- og spillepraksis, der flyttes ind i computerspillet og som udøves gennem de materielle betingelser for fortælling og navigation denne måtte have⁶, med kontinuerlige referencer til det fysiske fodboldspils organisering og regler. Der er altså her tale om en modsatrettet proces i forhold til den tidligere nævnte, hvor Star Wars medieteksterne blev leget med i den fysiske verden. I virkeligheden er pointen, når disse eksempler sammenholdes, at bevægelserne går begge – måske alle – veje og at legen udspiller sig de steder, med de ting og i de sociale sammenhænge, hvor den giver bedst mening i en bestemt sammenhæng. Der er altså tale om medialiserede manifestationer af sociale og kulturelle praktikker, der tilskrives mening igennem processer af fortolkende reproduktion (Reckwitz 2002, Frykman & Gilje 2003, Corsaro, 2002). Det betyder at begrebet fodbold, såvel som begrebet leg som sådan, må forstås som en ”participatory” eller ”remix” kultur (Jenkins 2006, Willett m.fl. 2008). Legen er altså en emergent praksis, der udvikles i forhold til tid, rum og sociale relationer og det er denne emergens, der er interessant at undersøge, snarere end mere eller mindre kausale sammenhænge mellem en given medietekst og et korresponderende legekulturelt udtryk.

⁶ Der er eksempelvis stor forskel på navigationen på en Nintendo Wii og en iPhone/iPod.

Analyse – et praksisteoretisk perspektiv

Det praksisteoretiske perspektiv trækker i sin grundform på klassiske teorier om kultur og socialisering – Wittgenstein, Bourdieu, Giddens, Lyotard og Foucault blandt mange andre (Schatzki m.fl. 2001, Reckwitz 2002). Perspektivet har som omdrejningspunkt at det sociale er et felt, der er sammenvævet af en lang række sammenhængende praktikker, båret af materielle omstændigheder og delte praktiske forståelser – altså viden om *hvordan* man gør *hvad* med *hvad*. Reckwitz skelner mellem praksis (det gørende, udøvende, eksempelvis som modsætning til teori) og praktik (en bestemt udførelse af en bestemt handling). Praktik definerer han som: ”a routinized type of behavior which consists of several elements, interconnected to one another: forms of bodily activities, forms of mental activities, ’things’ and their use, a background knowledge in the form of understanding, know-how, states of emotion and motivational knowledge” (Reckwitz 2002: 249). Pointen er at en praksis ikke kan reduceres til sine enkeltelementer, men netop må forstås som sammenhængende.

Netop børns leg – og i denne sammenhæng den medialiserede leg – kan, som vi har set i det foregående med fordel beskrives og forstås som en sammenhængende praksis, der består af en række materielle og symbolske artefakter, sociale og materielle strukturer og måder at lege på og være barn på, der tilsammen skaber legen som et socialt, kropsligt og æstetisk udtryk. Ingen af disse enkeltelementer kan siges at have privilegeret betydning i forhold til andre, deres mening skabes i praksis. De enkelte elementer kan på samme måde siges at være gensidigt betingede af hinanden, ikke alene er legen inspireret af medier og legetøj, i medierne og i legetøjet er indskrevet en forestilling om modtageren, hvad det vil sige at være barn og hvad leg er. Som det er beskrevet i det ovenstående kommer dette til udtryk på forskellig vis og nogle legeuniverser er mere stramt strukturerede og tilbyder nogle mere oplagte legemønstre end andre – computerspil er et eksempel på dette. Ligeledes byder det praksisteoretiske perspektiv på værktøjer, der på samme tid forsøger at begribe kropslige og mentale praktikker. Igen er dette et afgørende punkt, når det handler om at forstå legens udtryk, der netop typisk viser sig kropsligt, som bestemte måder at hoppe på, måder at sparke til en bold på eller måder at udføre drabelige kampkunster på. Også selve forhandlingen af legens mening viser sig både mentalt, verbalt og kropsligt. Individet er således både bærer og udøver af praksis og indgår

som sådan i interaktion med andre individer og med tekstlige, sociale og materielle strukturer.

Ito m.fl. (2010) præsenterer i et meget omfattende studie en række eksempler på hvordan børn og unges praksis med medier udspiller sig i en række hverdagslivssfærer. I deres etnografiske tilgang ser de ikke medier og teknologi som havende en determinerende funktion i forhold til sociale og kulturelle praktikker, men derimod som ”embodiments of social and cultural relationships that in turn shape and structure our possibilities for social action and cultural expression” (Ito m. fl. 2010: 4). Som sådan tages et mindre medieorienteret afsæt end for eksempel Livingstone, Hjarvard og Lundby gør det, hvorved et praksisorienteret perspektiv træder frem; et perspektiv hvor medierne – teksterne, platformene og teknologien – tilskrives mening gennem den praksis, hvori de tages i anvendelse.

Bagsiden ved at anlægge et helhedsorienteret, praksisteoretisk perspektiv er at det kan synes uoverskueligt at forsøge at forstå og begribe ”alting”. Det er end ikke muligt, når det handler om leg, at afgrænse en enkelt praktik, da legepraktikker netop er kendetegnede ved at være vævet ind i hinanden på godt og på ondt. Jeg skal i det følgende forsøge mig med et bud på, hvordan der alligevel kan skabes en form for analytisk orden, dels gennem et begreb om kulturelle ankre og dels ved hjælp af et tekst- og medievidenskabeligt inspireret genrebegreb. Swidler (2001) introducerer begrebet ”anchoring”, som et forsøg på at rangordne eller strukturere forskellige praktikker, idet nogle praktikker kan siges at have større udsigelseskraft i en bestemt praksis end andre og dermed er med til at forankre andre praktikker, diskurser og handlinger. I forhold til medialiseret leg kan man således hævde at netop medieprodukter og – tekster har en forankrende betydning i forhold til en bestemt leg. Man leger således ikke bare med sværd, der kan lyse, man leger ”Star Wars”. Her fungerer bestemte fortællinger og objekter som ”ressourcer” for den legende praksis og selvom disse objekter er udskiftelige har de alligevel definerende funktion for legen. Netop dette er et af de helt afgørende kendetegn ved den medialiserede leg, hvor viden om leg ikke længere nedarves igennem børnegenerationer, men netop er indskrevet i de til legen hørende produkter.

Også begrebet genre kan med fordel bruges til at ordne og kategorisere forskellige typer af leg. ”Genre” er et omdiskuteret begreb

inden for blandt andet medievidenskaben⁷, men som overordnet koncept for en fælles forståelse af en gruppering af tekstuelle eller æstetiske udtryk giver det mening at anvende i forhold til leg. Nyere legeteori (Karoff 2010) peger på begrebet stemning som et tilsvarende kategoriseringsbegreb, men jeg mener at genre giver udmærket mening i denne sammenhæng. Pointen med at anvende genrebegrebet er at give rum til den genreforventning, der knytter sig hertil og den forhandling af samme, der nødvendigvis må udspille sig som en del af forhandlingen om legen.

Gennem brugen af genre som strukturerende begreb løftes analysen også ud over en skelnen mellem materielle og virtuelle artefakter, der tages i brug i leg og omfatter dermed både den direkte og den indirekte medialiserede leg, jf. Hjarvard. Fordelen ved dette er at det bliver sammenhængene snarere end forskellene, der sættes fokus på. Cross (2009) undersøger, hvordan råstof fra eksempelvis computerspil overføres eller mimes i ”off-screen play”. Her skelner hun mellem skærbaserede spil (game) og ikke-skærbaseret leg (play). Om end jeg har stor respekt for hendes ambition om at inddrage flere af hverdagslivets legesfærer i sin analyse – og hendes generelt meget interessante beskrivelser af empirien – mener jeg at en sådan skelnen kan synes ufrugtbar i forhold til at forstå nutidens medialiserede leg i sin fulde udstrækning. Der er nemlig ikke udelukkende tale om en lineær mimetisk overførsel fra et medie (computerspillet) til et andet (kroppen, legefællesskabet). Derimod er legetøj og legemedier i dag – og den praksis, de tages i anvendelse i – netop kendetegnet ved at sådanne skel i høj grad ikke længere eksisterer. Det ses i de to beskrevne eksempler, når det at ”lege” eller ”spille” hhv. Star Wars eller fodbold ikke er knyttet til en specifik platform eller artefakt, men netop til en bestemt stemning eller genre, der overskrider sådanne rumlige, udtryksmæssige eller teknologiske skel.

Derimod finder jeg et afsæt i eksempelvis Corsaro’s begreb om fortolkende reproduktion mere brugbart, idet det netop kan rumme dels legens formålsbærende natur (leg bærer sit formål i sig selv) og dels giver et mere konstruktivt greb på bevægelsen og forhandlingen af og om genre, indhold og performance på tværs af platforme og sfærer – og for den sags skyld på tværs af kammeratskabsgrupper. Corsaro begrundet begrebet fortolkende reproduktion således:

⁷ ...og utvivlsomt inden for andre videnskabelige traditioner, herunder litteraturvidenskab. Det ligger dog væsentligt uden for denne artikels ærinde at komme nærmere ind på disse diskussioner.

Ordet fortolkende rummer de innovative og kreative aspekter af børns deltagelse i samfundet. (...) Betegnelsen reproduktion afspejler den tankegang, at børn ikke nøjes med at internalisere samfundet og kulturen, men også aktivt bidrager til kulturel produktion og forandring. (Corsaro 2002: 40)

Det væsentlige er her at den fortolkende reproduktion er knyttet dels til sprog (eller symbolske systemer) og dels til kulturelle rutiner. At Corsaro's begreb er udviklet til at beskrive børns reproduktion i relation til voksensamfundets strukturer og normer finder jeg mindre væsentligt i denne sammenhæng, hvor (endnu) en sådan ret rigid skelnen ikke tilføjer noget væsentligt til analysen. Tværtimod viser de to empiriske eksempler at legeuniverser af denne type er karakteriserede ved at samle børn og voksne snarere end at adskille dem. Som sådan er begrebet brugbart også i forhold til en bredere kulturel kontekst, hvor man blandt andet taler om at forbrugeren er blevet "prosumer" og at kulturen som sådan er "remixed" eller "participatory" (Bruns 2008, Bechman 2010, Markham & Baym 2009, Jenkins 2006). Der er tale om at barnet udøver sin agency igennem nye kombinationer af medialiserede og sociale bevægelser (Ito 2005), hvor bestemte genrer kommer til udtryk på mange forskellige måder, der både kan initieres fra afsender- og fra brugerperspektivet: "Childhood agency can be performed as well as imagined through the new combination of digitally-inflected media mixes and peer-to-peer forms of cultural and financial trafficking" (Ito 2005: 12).

Konklusion

De to eksempler har vist at leg i dag uspiller sig på tværs og igennem både digitale og analoge redskaber, virtuelt og kropsligt, men med mediernes tilbud som strukturerende ankre i legens praksis. Den medialiserede leg kan således siges at være direkte medialiseret (som når fodboldspillet flytter ind på computeren) og indirekte medialiseret (som når den enkeltes legende identitetsprojekt tilrettelægges i relation til mediernes fortællinger). De to former for medialisering er dog i praksis så tæt sammenvævede at det måske ikke giver mening med andet end en analytisk skelnen imellem dem. Til gengæld vil et fokus på legegenrer og legepraktikker give et bud på hvordan legen kan forstås på tværs af

traditionelle dikotomier. At spille fodbold på græs og FIFA på Nintendo Wii er to måder at spille fodbold på, der deler stemning, fortælling, rytme, vokabularium og meget mere, men det er samtidig to forskellige praktikker, der tilfredsstiller forskellige behov i forskellige situationer.

Pointen er således at børns omgang med teknologi ikke er praktikker, der finder sted uden om eller ved siden af den rigtige leg (eller det rigtige liv), men at teknologi og medier er integreret i alle sociale og kulturelle processer i børns liv. At være ”digital native” handler altså i sin yderste konsekvens om at bevæge sig ubesværet – faktisk slet ikke at skelne – mellem teknologi og ikke-teknologi, digitale og analoge legeredskaber og at lade legens kvalitet være afgørende for hvilke legeredskaber eller medier, der tages i brug til understøttelse af den sociale og kulturelle praksis. Den danske forsker Søren Schultz Hansen (2011) har for nylig benævnt nutidens unge ”Generation 2012” (med henvisning til årgang 1994, der fylder 18 år i 2012). Det væsentligste karakteristika ved disse unge mennesker er at de ikke skelner mellem det liv, de lever i og med medier og det liv, de lever udenfor – for de lever aldrig uden medier. Ligeledes giver begrebet ”sociale medier” ikke mening for de unge, alle medier er for dem sociale og omdrejningspunkt i deres relationer og praktikker. Det er oplagt at disse karakteristika i om muligt endnu højere grad kan knyttes til de efterfølgende generationer, ikke mindst drengene i de ovenfor beskrevne eksempler, der er født efter år 2000, som lærer at skrive via SMS’er og som ikke har erindringer om Star Wars før Lego.

Litteratur

- Aarsand, Pål. 2010. Young boys playing digital games: From console to the playground. *Nordic Journal of Digital Literacy* 4(1).
- Balslev Nielsen, Camilla & Carsten Jesse. 2003. *The Changing Face of Children’s Play Culture. Children’s Play, Learning and Communication in a Technology Driven World*. Lego Learning Institute.
- Bechmann, Anja. 2010. Brugerproduceret underholdning? I: Hanne Bruun og Kirsten Frandsen, red. *Underholdende tv*. Aarhus Universitetsforlag.
- de Block, Liesbeth & David Buckingham. 2010. *Global Children, Global Media: Migration, Media and Childhood*. Palgrave Macmillan, Basingstoke.
- Bruns, Axel. 2008. *Blogs. Wikipedia. Second Life. and Beyond. From Production to Produsage*. Peter Lang.
- Corsaro, William. 2002. *Barndommens sociologi*. Socialpædagogisk bibliotek.

- Cross, Beth. 2009. Mimesis and the spatial economy of children's play. I: Willet m.fl., red. *Play Creativity and Digital Cultures*. Routledge.
- Frykman, Jonas & Gilje, Niels. 2003. *Being There' – New Perspectives on Phenomenology and the Analysis of Culture*. Sweden: Academic Press.
- Gulløv, Eva & Susanne Højlund, red. 2008. *Feltarbejde blandt børn. Metodologi og etik i etnografisk børneforskning*. Gyldendal.
- Hjarvard, Stig. 2008. *En verden af medier. Medialiseringen af politik, sprog, religion og leg*. Samfundslitteratur.
- Ito, Mizuko m.fl. 2010. *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*. John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning.
- Ito, Mizuko. 2005. Technologies of the childhood imagination: Yugioh, media mixes, and everyday cultural production. I: Joe Karaganis & Natalie Jeremijenko, red. *Structures of Participation in Digital Culture*. Duke University Press
<http://www.itofisher.com/mito/archives/technoimagination.pdf>
- Jansson, André. 2002. The mediatization of consumption. Towards an analytical framework of image culture. *Journal of Consumer Culture*. 2(1).
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Jessen, Carsten. 2001. *Børn, leg og computerspil*. Odense Universitetsforlag.
- Jessen, Carsten & Helle Skovbjerg Karoff. 2008. New play culture and playware. In: Beth Juncker, red. *Det æstetiskes betydning i børns hverdagspraksis*. BIN Norden.
- Johansen, Stine Liv. 2008. Young Children as Media Users and Consumers. Paper præsenteret på Child and Teen Consumption.
- Johansen, Stine Liv. 2010. Medier i hele kroppen. Når små børn bruger medier. *Barn* 1.
- Johansen, Stine Liv & Skovbjerg Karoff, Helle. 2009. Materiality, Body and Practice. Paper præsenteret på IDC 2009.
- Johansen, Stine Liv & Skovbjerg Karoff, Helle. 2010. What is Play Media? Upubl. arbejdsrapport. Aarhus Universitet.
- Karoff, Helle Skovbjerg. 2010. *Leg som stemningspraksis*. Ph.d. afhandling, Danmarks Pædagogiske Universitetsskole, Aarhus Universitet.
- Kearney, Mary Celeste, red. 2011. *Mediated Girlhoods – New Explorations of Girls Media Culture*. Peter Lang.
- Livingstone, Sonia. 2008. On the mediation of everything: ICA presidential address 2008. *Journal of Communication* 59(1).
- Lundby, Knut. 2009. *Mediatization. Concepts, Changes and Consequences*. Peter Lang.
- Markham, A. & Baym, N. 2009. *Internet Inquiry: Conversations About Method*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Mouritsen, Flemming. 1996. *Legekultur, essays om børnekultur, leg og fortælling*. Odense Universitetsforlag.
- Norman, Donald A. 1990. *The Design of Everyday Things*. New York: Doubleday.
- Reckwitz, Andreas. 2002. Toward a theory of social practices. *European Journal of Social Theory* 5(2).
- Schatzki, Theodor R., Karin Knorr Cetina & Eike von Savigny, red. 2001. *The Practice Turn in Contemporary Theory*. Routledge.
- Schultz Hansen, Søren. 2011. *Generation 2012*. Informations Forlag.
- Sparrman, Anna. 2007. Up the walls! Children's talk about visuality in their own rooms. I: Karin M. Ekstrom & Birgitte Tufte, red. *Children, Media & Consumption. On the Front Edge*. Nordicom.

- Sutton-Smith, Brian. 2001. *The Ambiguity of Play*. First Harvard University Press.
- Swidler, Ann. 2001. What anchors cultural practices. I: Schatzki, Theodore R., Karin Knorr Cetina & Eike von Savigny, red. *The Practice Turn in Contemporary Theory*. Routledge.

Stine Liv Johansen
Aarhus Universitet
Helsingforsgade 14
DK-8200 Aarhus N, Danmark
e-mail: imvslj@hum.au.dk