

# BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur

Nr. 62 2018 • Årgang 35 • ISSN 0907-6581 • ISBN 978-87-999363-1-1 • [www.buks.dk](http://www.buks.dk)

Herdis Toft

## Leg som ustyrlig deltagelseskultur – eller fortællingen om det demokratiske æsel

### Resumé

I denne artikel præsenteres den franske filosof Jacques Rancières teoretiske forståelsesramme for det direkte demokrati, og med afsæt heri argumenteres der for, at legekultur som fænomen repræsenterer en »ustyrlig«, deltagelseskultur, der bygger på direkte demokrati og dermed er et livsnødvendigt fundament under vort samfund. Der trækkes tråde fra slogans for det anarkistiske, anti-autoritære oprør i maj 1968 til børns legekultur i dag, og det vises, hvordan regelforhandlinger og -forvandlinger er nøglebegreber for at forstå, hvori forskellen mellem liberalistisk »fri« leg og socialt »forpligtet« fælles leg består. En observation af børnehaverbørns kamp om at erobre et legeredskab, en lommelygte, er et eksempel på vekslingen mellem »lodtrækning og listighed« som manøvrer, der benyttes af børnene. Endelig diskuteres den trussel mod leg, som udgøres af dens inddæmning i institutioner som har andre mål for leg end legen selv.

### Nøgleord

*leg; demokrati; deltagelse; ustyrlighed; regler; transgression; Rancière*

»Demokratiet er hverken et samfund, der skal styres, eller et styre af samfundet. Det er selve dette ustyrlige, som ethvert styre, når alt kommer til alt, må opdage som sit eget fundament«.

(J. Rancière: Hadet til demokratiet)<sup>1</sup>

### Indledning

Denne artikel er skrevet som reaktion på en stadig stærkere og stadig mere politisk styret inddæmning af børn og unges leg inden for især daginstitutions- og folkeskoleområdet. På den ene side sætter man leg som nødvendigt »frirum« eller »pause« fra læreplansliv, på den anden side som en »motivationsfaktor«, der kan fremme læring. Vel at mærke i afmålte doser. For »overdreven« leg fx på digitale medier menes at udgøre en trussel mod »kompetenceudvikling«. Men det er i stedet sådanne misforståelser af leg, sådanne former for inddæmning af leg, der er en trussel. Truslen er nemlig ikke, at børn leger for meget, men at de – og for den sags skyld alle vi samfundsborgere – leger for lidt.

Med afsæt i den anarkistisk inspirerede franske filosof, Jacques Rancières demokrati-forståelse argumenterer jeg for, at legekultur er en »ustyrlig«, demokratisk deltagelseskultur og dermed et livsnødvendigt fundament under vort samfund. I en Rancièresk optik skal den ustyrlige leg hverken tæmmes eller inddæmnes. Tværtimod skal leg, på samme måde som den ustyrlige kunst, anerkendes for sine overskridende eller transgressive potentialer både i politisk, æstetisk og deltagelseskulturel henseende. Dette er sagt med adresse til de neoliberale reformbestrebelse, der i disse år kendetegner styret af daginstitutioner og folkeskoler med henblik på netop at inddæmme og skolificere den ustyrlige leg og tæmme vores børns legekulturelle adfærd. Børn, der får »frit spil« ses i en neoliberal optik som de »demokratiske æsler«, Platon i sin tid ville have fjernet fra det offentlige rum.

Rancières filosofiske tænkning er radikal (af lat. *radicalis*, af *radix* »rod«), idet han spørger ind »til roden« af eksempelvis vores demokrati- eller læringsforståelse, og hans svar afvises af nogle som utopiske. Hans teoretiske tilgange er desuden ikke lettilgængelige. Ikke desto mindre kan de medvirke til at forklare legens betydning i dannelsesmæssig og demokratisk henseende.

Jeg vil allerførst præsentere de dele af hans begrebsapparat, som er relevante for en forståelse af legens betydning. Rancière når frem til sine begreber gennem en kritik af de eksisterende forhold. Det drejer sig for det første om en kritik af den moderne vestlige forståelse af begrebet demokrati, nemlig som næsten synonymt med repræsentativt demokrati; for det andet om en kritik af den i hans optik udemokratiske skoleform, der grundlæggende er baseret på ulighed i adkomst, fordi vi tilkender dem, der har opnået visse kompetencer, fx professionelle pædagoger og lærere, en »mesterlig« adkomst til at styre andre, fx daginstitutionsbørn og skoleelever.

Rancière præsenterer i stedet en tidligt-antik og anarkistisk forståelse, som sætter demokrati fri af, hvad han kalder et *politistyre*. Vi skal, siger han, i stedet forstå demokrati som en ustyrlig *politik*, hvor alle og enhver har lige adkomst til at styre og blive styret, jævnfør det indledende citat. Hermed har han også defineret et begreb om deltagelse som en faktisk praksis, en udøven eller gøren demokrati, der får os til at se børns legekultur som en grundstamme i udviklingen af demokratiske deltagelseskulturer. I legekulturen har ingen mere adkomst til at være og gøre end andre – i al fald ideelt og principielt set.

Dernæst præsenterer jeg den grundlægsforståelse af leg, som er givet af de klassiske lege- og spilteoretikere Johan Huizinga og Roger Caillois. Deres teorier og begrebsdannelser har været brugt til at påpege leg dels som et æstetisk baseret betydningssystem, dels som et affektivt og stemningsbaseret oplevelsessystem samt endelig som et socialt baseret relationssystem. I artiklen her vælger jeg dog at fokusere på leg som et socialt baseret relationssystem og yderligere zoome ind på et af legens systemiske væsenstræk, nemlig brugen af regulerbare regelsæt, som legerne uden »politi« forhandler sig frem til både før, under og efter legen. Fælles for Huizinga og Caillois er, at de knytter leg uløseligt sammen med frihed og frivillighed. Så hvad sker der, hvis man i stedet anskuer leg ud fra Rancières princip om lighed og ligeværdigt fællesskab? Hvordan forstår man da regelsætninger og regelbrud? Svaret på dette spørgsmål betyder blandt andet, som jeg skal vise senere, at vi må revidere vores forståelse af de to legekategorier *alea* og *agon*.

Leg som deltagelseskultur bliver realiseret igennem en praksis, hvor deltagerne, altså legerne, sammen gennem sociale og æstetiske læreprocesser oplever, erfarer og reflekterer over, hvordan det at overholde de i fællesskab forhandlede regler kan gå i spænd med det at overskride selvsamme regler og grænsedragninger. Jeg gengiver dele af en konkret leg i en børnehave som et analytisk eksempel på de problemstillinger, der rejser sig. Jeg lader Rancière hjælpe os med at begribe, hvordan vi kan forstå fx den listighed, hvormed legerne erobrer adgang til en lommelygte og dermed til at styre legens fortælleforløb.

At lege kræver legekompentence hos og blandt udøverne. Opøvelse i legekompentence er samtidig opøvelse i at gøre demokrati. Dette anerkendes ikke i tilstrækkelig grad af de statsligt og kommunalt styrede institutioner, som danner ramme om børns leg. Tværtimod forsøger man ofte at sætte ind med faste regler, som ikke står til forhandling, når man oplever løssluppen eller ustyrlig legeadfærd, hvorved man snarere modarbejder end fremmer demokratiseringsprocesser.

Maj 68 – Det er forbudt at forbyde



Maj 68 slogan: Det er forbudt at forbyde<sup>2</sup>

Den franske filosof Jacques Rancière er født 1940, og sammen med bl.a. kollegaen Michel Foucault studerede han under den nymarxistiske filosof, Louis Althusser's ledelse. Rancière undsagde dog sin lærer og mentor, da denne lagde sig på linje med det franske kommunistparti og kritiserede de »infantile« studerende, som deltog i det antiautoritære og anarkistiske studenteroprør i Paris, maj 1968. Studenter- eller ungdomsoprørerne benyttede slogans som »Vær fornuftig – kræv det umulige«, »Det er forbudt at forbyde«, »Under stenbroen ligger stranden« og »Al magt til fantasien«. De agerede med andre ord ud fra den tænkning, at politik bedst udøves på legens præmisser.

I sit opgør med kommunistpartiet var Rancière på linje med bl.a. Foucault, Alain Badiou og Pierre Bordieu (Davis, 2006). Han udviklede sin egen tilgang til æstetiske, pædagogiske og politiske spørgsmål ud fra en forståelse af, at det drejede sig om at (gen)oprette »gadens parlament«, at fremme det direkte demokrati som et styre baseret på ustyrlighed. Rancière udpeger senere i sin produktion en række fællestræk mellem studenteroprøret dengang og ustyrlige bevægelser i det 21. århundrede som fx *Occupy Wall Street* og *Det Arabiske Forår*. At denne ustyrlighed også kan anskues som »infantil« i positiv betydning, vil jeg redegøre for i afsnittet om børns legekultur.

Hverken at styre eller lade sig styre

Et andet slogan fra maj 68 lød: »Naturen skabte hverken tjenere eller herrer. Jeg ønsker hverken at styre eller at blive styret«. <sup>3</sup> I forlængelse af den anarkistiske tænkning bag ikke mindst dette slogan opstiller Rancière sine teser om politik (Rancière 2001), som kan inspirere os til at se leg i et politisk perspektiv. Hans teser baner vejen for den forståelsesramme, han

videreudvikler i et af sine hovedværker, nemlig *Hadet til demokratiet*, udgivet i 2005 og oversat til dansk i 2013.

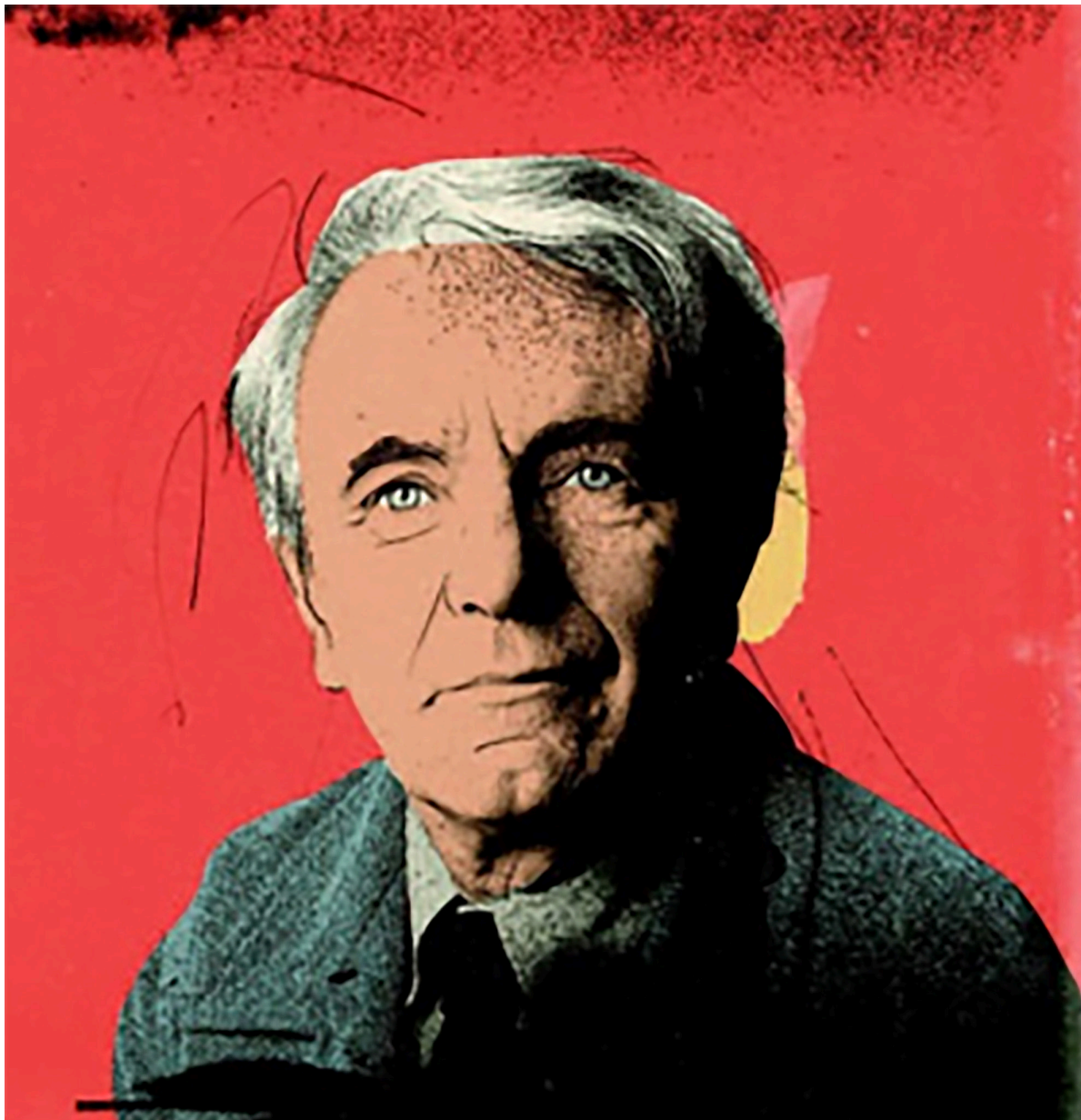
Med afsæt i Aristoteles karakteriserer Rancière det sandt politiske styre som forskelligt fra al anden form for styre. Det sandt politiske styre varetages nemlig ikke af politisk (ud-)valgte, men af enhver samfundsborger. En borger er et subjekt, som på lige fod med alle andre borgere både deltager i at styre og i at lade sig styre.

Der er her tale om en særlig relation, som han benævner *deltagelse*. Hans politiske definition af, hvad et subjekt er, består af to kontradiktoriske begreber, nemlig at styre og at blive styret. Rancière taler om »avoir-part«, der på fransk kan betyde både »deltagelse« og »deling«. Subjektet deltager i og deler med. Med-deler sig så at sige. Man kan hverken sprogligt eller politisk adskille *del-tagelse* og *med-deling*. Hvis man spørger: hvem styrer, og hvem bliver styret? ja, så vil svaret være, at den, der styrer, også er den, der lader sig styre. Skønt termerne at styre og at blive styret er kontradiktoriske, er de sameksisterende i begrebsforståelsen, fordi de sættes ind en dialektisk og processuel forståelsesramme.

Direkte demokrati er baseret på *anarki*, et græsk ord, der betyder »uden styre« og »fravær af autoritet«. Filosoferne Platon og Aristoteles anså det direkte demokrati som en forfaldsform. Rancière mener, at vi alt for længe har ladet især Platons aristokratiske forståelse bestemme vores demokratiopfattelse. Han gør op med Platons vrangforestilling om, at nogle få subjekter på en eller anden måde skulle kunne kvalificere sig til eller opnå adkomst til at være ledere for mange andre subjekter. I stedet fastholder han en lighedsforestilling, der indbefatter en grundlæggende lige adkomst for alle subjekter, uanset hvilke kvalifikationer, kompetencer eller ved fødsel givne særrettigheder de i øvrigt måtte have. Alder, køn, etnicitet, status osv. giver ikke særrettigheder for demokratiske deltagere. Demokrati er altså en *selvstyreform* som forudsætter, at det ikke kræver særlige kvalifikationer at styre, og at der ikke er forudbestemte principper for magtens til- eller fordeling.

Rancières demokratibegreb rummer også anerkendelse af *dissens* eller uenighed. Når vi stræber efter at opnå konsensus, at »hygge os sammen«, så betyder det ifølge Rancière, at vi forvrænger snarere end realiserer demokrati. Lighed indebærer dissens eller uenighed mellem deltagere.<sup>4</sup> Opgøret med forestillingen om konsensus peger fremad mod det opgør med forestillingen om en national enhedskultur, som han tager i bogen *Hadet til demokratiet*. Dersom man misforstår fænomenet legekultur og tror, den skal fremme en slags en(ig)hedskultur, så vil det betyde, at man ikke ser dissens blandt legende som et demokratisk kendetegn, tværtimod. Men leg er ikke »for sjov«, leg sker ikke for »hyggens skyld«. Leg giver netop rum for uenighed, for konflikt – og for konfliktløsninger.

Det demokratiske æsel



*Jacques Rancière*<sup>5</sup>

I *Hadet til demokratiet* tager Rancière afsæt i den kritik af demokratiet, som Platon fremfører i sit værk *Staten*, hvorfra Rancière også gengiver Platons æselmetafor. Platon beklager sig over, at selv det dummeste æsel på grund af den omsiggribende frihed i demokratiet bliver så selvsikkert, at det bare maser sig frem og skubber til dem, der ikke får flyttet sig i tide. Gadens parlament hersker. Platon foretrak som nævnt aristokrati frem for demokrati<sup>6</sup>, og Rancière påpeger, at der går en lige linje fra hans demokratikritik til mange nutidige debattørers kritik af den omsiggribende individualisering og egocentrering, som ifølge disse kendetegner nutiden og især nutidens børn og unge. Rancière opsummerer det udbredte had til direkte demokrati, som udtrykkes gennem klagesange over:

»...de onder, som den demokratiske ligheds triumf har bragt os her ved indgangen til det tredje årtusinde: bazarens herredømme og dens spraglede varer; ligheden mellem skolelærere og elev, autoriteternes resignation, ungdomskulturen; ligheden mellem mænd og kvinder, mindretallets, børnenes og dyrenes rettigheder. Denne lange klagesang over masseindividualismens ugerninger i indkøbscentrenes og mobiltelefoniens tidsalder gør intet andet end at tilføje et par moderne uvæsentligheder til den platoniske fabel om det utæmmelige demokratiske æsel«. (Rancière 2013: 74)

Dersom man anser sig selv for at være en (mere) kvalificeret magthaver, bliver det et problem, hvis lighed ikke kun ideelt, men også faktisk breder sig til masserne – hvis også børn, unge, kvinder, fattige, indvandrere... æsler vil kræve og praktisere lighed. Op imod klagesangerne definerer Rancière demokrati som direkte demokrati, som anarki:

»Demokrati betyder først og fremmest dette: Et anarkisk 'styre', hvis eneste grundlag er fraværet af enhver adkomst til at styre«. (Rancière 2013: 81)

og senere med en lidt anden drejning:

»...den anarkiske adkomst – den adkomst, der tilfalder dem, som ikke har større adkomst til at regere end til at blive regeret«. (Rancière 2013: 88)

Hos Rancière beholder *anarki* sin etymologiske betydning, nemlig »uden styre« og »fravær af autoritet«. Anarki er på ingen måde lig med en kaotisk tilstand, men med det, at ingen har mere adkomst til at styre end andre. I modsætning til hvad man skulle tro, så medfører *ustyrlighed* ikke nødvendigvis et større samfundsmæssigt kaos, end fx det repræsentative demokrati kan gøre det.

Lodtrækning er bedre end listighed

Ifølge klagesangere i både fortid og nutid fører anarki/direkte demokrati dog netop til kaos, og især hvis man benytter sig af *lodtrækning* som et tilfældighedsprincip for afgørelser. Lodtrækning er egentlig en antik græsk demokratisk metode, som også i dag praktiseres i varierede former i lege- og spilkultur, fx ved tælleremser som *ente bente fedteklente*, valg af hvem der skal være *den* baseret på, hvilken hånd, hvilket lod, hvilken tændstik, hvilket strå osv., du trækker. Lodtrækning er forbundet med en anerkendelse af, at det kan være hvem-som-helst's *tur* til at være *den*. Klagerne indvender heroverfor, at man ved lodtrækning risikerer, at et ukvalificeret »æsel« vinder det lod, som giver ret til at lede én, der snarere selv burde lede. Resultatet bliver da, at vi får en »inkompetent« ledelse, et æsel-regime. Men ifølge Rancière foretrak de antikke grækere inkompetent ledelse frem for det, han kalder »listig« ledelse:

»...lodtrækningen var midlet mod et onde, der var både mere alvorligt og mere sandsynligt end et herredømme af inkompetente ledere; nemlig et herredømme af dem med den særlige kompetence at tage magten ved listige manøvrer«. (Rancière 2013: 82-83)

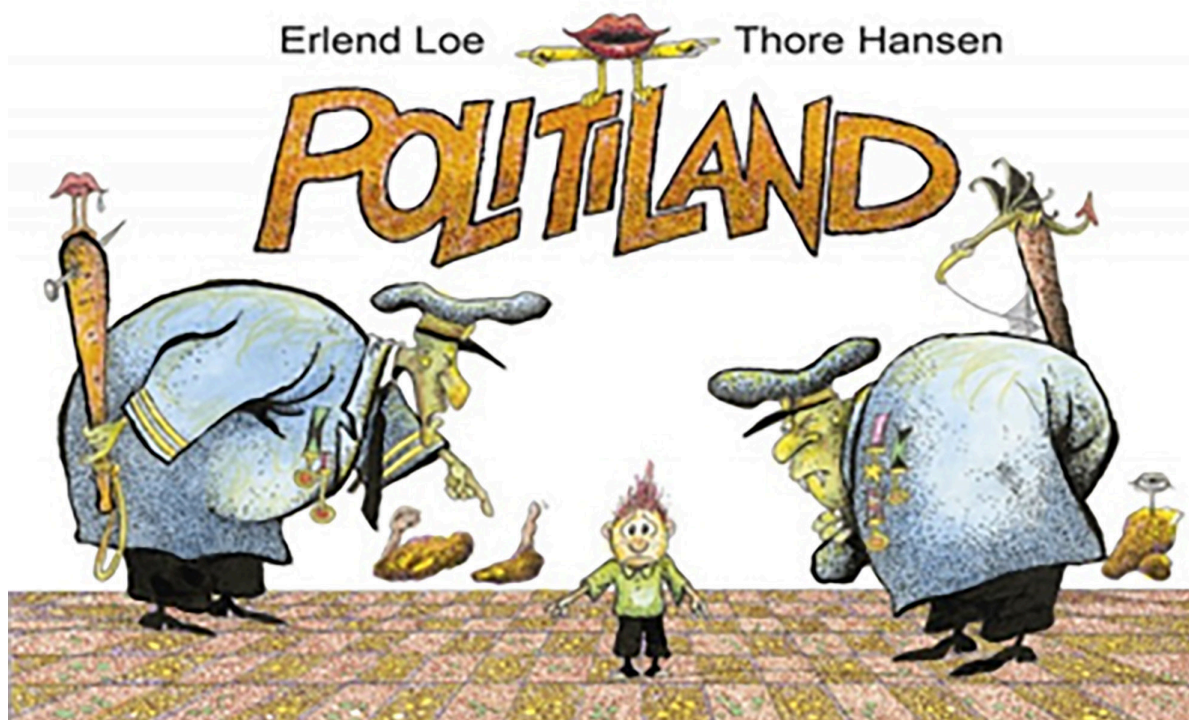
Valget af metode stod og står altså mellem lodtrækning og listighed. Man kan ifølge Rancière forstå det repræsentative demokrati som en listig manøvre.<sup>7</sup> Eftersom demokrati i al fald i de vestlige stater forbindes med en forestilling om repræsentativitet, sættes der listigt en udemokratisk, men legaliseret forskel mellem dem, der taler for andre, og dem der bliver talt for. Ingen taler tilsyneladende for sig selv. Rancière kalder den repræsentative styreform for *politi*, som står i modsætning til *politik*, hans betegnelse for den ustyrlige demokratiske form. *Politi* betegner således styreformer og autoritetspraksisser, der er baseret på den form for logik, som tilkender nogle magt i kraft af, at de er enten aristokratiske, ældre, rigere, mere veluddannede osv. Selv om man i det repræsentative demokrati fastholder lighed som et erklæret ideal, så er den faktiske praksis baseret på ulighed. Der er tale om et paradoksalt forhold.<sup>8</sup> Rancière afslutter *Hadet til demokratiet* med følgende passus:

»Demokratiet er nøgent i sit forhold til rigdommens såvel som til slægtskabets magt, der i dag kommer for at understøtte eller udfordre det. Det er ikke grundlagt på en naturlig orden eller garanteret af en institutionel form. Det føres ikke frem af nogen historisk nødvendighed, og det medfører heller ikke selv nogen nødvendighed«. (Rancière 2013: 164)



Ingrid Vang Nyman: Pippi-illustration<sup>9</sup>





Forside til (Loe og Hansen 2016)

Det direkte demokrati, altså også den form for ustyrlig deltagelseskultur som findes i leg, er ingen selvfølge. Hvad mere er: de institutionelle former og formater yder på ingen måde beskyttelse mod listige manøvrer. Tværtimod kan man argumentere for, at den omfattende institutionalisering af børns hverdagsliv er (endnu) et redskab for inddæmning af det direkte demokrati. Som man ser det hos fx legebørnene Pippi i børnebogen *Pippi Langstrømpe* og Kim i Erlend Loes billedbog *Politiland*, så tager voksne ofte *politi* til hjælp, når de vil forhindre børn i at lege eller vil undgå selv at blive draget med ind i deres leg. Brug af *politi* er håndhævelse af den herskende orden og opretholder en magtfordeling mellem børn og voksne. Med *politi* følger hierarkiske mønstre, mens direkte demokrati gennem fx leg opererer med horisontale strukturer. Samfundets institutioner har oftest hierarkisk strukturerede styreform, mens Rancière taler for horisontale strukturer.<sup>10</sup>

Skiftende regeringer har gjort mange forsøg på at sammenføre daginstitutioner og folkeskolelærers vertikale, hierarkiske struktur med legekulturens horisontale struktur i form af leg-og-læringskoncepter, senest med begrebet om »en legende tilgang«.<sup>11</sup> Det giver uundgåeligt store problemer. De aktører i feltet (»staten«, »kommunen«, »de voksne«, »lærerne«...), der opererer ud fra en forestilling om konsensus som ideal, vil ifølge Rancières politisk-filosofiske tænkning støde sammen med andre aktører (»børnene«, »eleverne«), der gør det modsatte.

#### Den uvidende lærer

Rancière har på samme måde som nogle af legeteoriens store tænkere, nemlig John Dewey og Gregory Bateson, samt til en vis grad Lev Vygotsky, kombineret sin filosofisk-politiske tænkning med en selvstændigt udviklet lærings- og æstetisk teori. Da han i 1987 udgav *Den uvidende lærer – fem lektioner i intellektuel emancipation* (Rancière 2007), tog han

afsæt i den franske revolutionære underviser, Joseph Jacotot (1770-1840), som kaldte sin antiautoritære undervisningsmetode for »intellektuel emancipation«. Metoden bygger på en række indbyrdes forbundne aksiomer eller grundantagelser, nemlig (1) at alle mennesker står lige i intelligens; forskelle beror alene på viljen til at bruge denne intelligens, (2) at alle har fået en gudgiven evne til at lære sig selv og (3) at alt er i alt, og derfor kan man fx lære sig et helt sprog ved at studere nogle få linjer m.ht brugen af ord, bogstaver, grammatik og mening. Hvis en sådan undervisningsmetode skal lykkes, må der imidlertid etableres et minimalt link til noget, der er fælles for Jacotot som underviser og hans elever, de lærende.<sup>12</sup> Rancière bruger – og udvider – Jacotots aksiomer, fordi de bygger på det politiske princip, at lighed er en forudsætning snarere end et mål for menneskeligt fællesskab.<sup>13</sup> Stræben efter at opnå lighed er det fælles udgangspunkt for forandring, og ligheden ligger i alle subjekters evne til »selv-læring«.

Samtidig understreger han med Jacotot, at vi tager fejl, når vi tror, at det er en forskel i videns- eller kvalifikationsniveau mellem underviseren og den lærende, der fører til den lærendes emancipation. Underviseren er ikke en (vidende) fårehyrde, som skal lede de (uvidende) fåreelever som flok frem mod det rette sted for dem at finde næring. I stedet drejer det sig om at erkende og finde frem til den videns-lighed, der er dem imellem. Ifølge Rancière kan ikke-uddannede derfor undervise andre, selv om de ikke som en »lærer« eller udlært »mester« i undervisning har formel adkomst til positionen. I den typiske form for undervisning vil den uddannede lærer tage instruktion og *forklaring* i brug som metode med det resultat, at der sættes et tydeligt skel mellem den »vidende« lære-mester og den »uvidende« elev eller lærling. Den sokratiske metode er et eksempel på en mester-lig metode, der snarere end at fremme elevens videndannelse udstiller elevens uvidenhed.

I stedet må den lærende selv konstruere sin *afklaring*, og det sker bl.a. ved at besvare sådanne spørgsmål som: »Hvad ser du?«, »Hvad tænker du om det, du ser?«, »Hvad vil du gøre ved det?« og så videre. Her finder vi tydelige fællestræk med det, vi har kaldt hhv. legekulturens og designkulturens grundspørgsmål, nemlig »Hvad nu hvis?« og »Hvordan kan vi?« (Toft og Nørgård 2016).

Hverken Jacotot eller Rancière afviser, at pædagoger og lærere kan indgå i afklaringsprocessen. Hvad de afviser, er tanken om lære-mestre. En ikke-uddannet, en såkaldt uvidende, kan understøtte elevarbejdet med at finde frem til egne svar på samme måde, som forældre ofte gør. »*Viden udgøres ikke af en given mængde kundskab, det er en position*«, siger Rancière i et andet værk (Rancière 2014). Den lærende både må og kan tilegne sig fx nye sprog på samme måde, som hun tilegner sig sit modersmål, nemlig gennem positionen iagttagelse, imitation og korrektion. Sådanne midler virker langt mere læringsfremmende end instruktion og forklaring. På dette centrale punkt er Rancière en efterkommer af Jean Jacques Rousseau, der skrev bogen om en ikke-mesterlig opdragelse af drengen Émile. Han er også en forløber for den type læringsteori, som en James Paul Gee og andre forskere i digitale spil har fremført efter at have iagttaget, hvordan computerspillere forkaster detaljerede manualer til fordel for netop at iagttage, efterligne, tage ved lære af fejl og korrigerer sig frem til succes i den slags lærende praksisfællesskaber som bl.a. også Jean Lave og Etienne Wenger har undersøgt (Lave and Wenger 1991; Wenger 1998).

Den hollandske uddannelsessteoretiker, Gert Biesta, er stærkt inspireret af Rancière, når han beskriver relationen mellem demokrati og læring på denne måde:

»Demokrati er således ikke en proces, hvorigennem vi kan maksimere vores ønsker, men derimod en proces, der stiller kritiske spørgsmål til og forstyrrer vores ønsker. Den læring, der er involveret heri handler ikke om tilegnelse af viden, færdigheder og holdninger, der skal til for at være en 'god' borger. Det er en langt vanskeligere proces, hvor vi undersøger, hvor meget vi er nødt til at give afkald på og give efter overfor for at muliggøre et fælles liv med plads til mangfoldighed og forskellighed«. (Biesta 2014: 110)

Biesta skelner mellem det herskende socialiseringskoncept for dannelse, hvor læring måles og vurderes i et fremtidsperspektiv i forhold til, hvor fremskreden barnets tilretning til den herskendesamfundspolitiske orden er. Heroverfor stiller han et såkaldt subjektiveringskoncept for dannelse, hvor den lærende engagerer sig i demokratiske eksperimenter i et her-og-nu-perspektiv. (Biesta 2014: 117).

Inden for forskningen i legekultur er den samme modstilling kendt som modstillingen mellem et pædagogisk / undervisningskulturelt syn og et legekulturelt syn på børn. I det undervisningskulturelle syn sættes børn som *becomings*, der går i skole (og efterhånden også i dagtilbud) for at kunne blive anerkendt som fremtidige medborgere. I det legekulturelle syn ses børn som *beings*, som medborgere i deres egen ret her-og-nu (Allison 1998; Toft 2016).<sup>14</sup>

Allerede i 2001 problematiserer Nick Lee denne dualistiske modstilling, idet han anlægger et postmoderne og derfor mere processuelt perspektiv. Som han ser det, er *beings/becomings*-konstruktionen baseret på en alderstænkning, en kronologisering, som overser, at alle altid er under konstant tilbliven som netværksafhængige aktører (Lee 2001). Børn i leg eller undervisning viser gennem deres gøren, hvad og hvordan de er, og hvad og hvordan de kan, og for hver visning ændrer deres praksis sig.

### Demokrati bygger på anarkistisk disciplin

Rancièr er i de oven for resumerede værker inspireret af bl.a. filosofkollegaen Friedrich Nietzsche, der annoncerer nødvendigheden af en »*Umwertung aller Werte*«. Ved at trække tråde fra den antikke og klassiske tradition op til nutiden, omvurderer han »negative« værdier eller begreber som ustyrlighed, uvidenhed, uenighed og infantilitet til »positive« begreber knyttet til demokratisk deltagelseskultur, mens begreber som repræsentativitet, konsensus og mesterlære konnoteres negativt til listige manøvrer beregnet på magtovertagelse og -udøvelse. Hans politiske filosofi viste sig velegnet til at forstå og understøtte demokratiske bevægelser som *Det Arabiske Forår* og *Occupy Wall Street*. Sådanne bevægelser er netop ikke kendetegnet ved en stræben efter at indføre repræsentativt demokrati, men agerer og forstår sig i stedet som direkte demokratiske i Rancières betydning. Bevægelserne er hverken præ- eller apolitiske, men netop politiske i deres afvisning af det vestlige repræsentative demokrati som brugbar model (Lorey 2014).

Demokrati – direkte demokrati – er ikke en varig tilstand, men en *sporadisk* tilstand (jfr. Bingham and Biesta 2010: 85). Demokrati »findes ikke« som fænomen, medmindre den enkelte *gør* eller praktiserer det.

I denne artikel har det været nødvendigt at fravælge en introduktion til den del af Rancières produktion, der fokuserer på æstetik og kunst, som fx *The Politics of Aesthetics*, udgivet på fransk i 2000. Imidlertid udgav tidsskriftet *Theory, Culture & Society* i 2014 et særnummer

om Rancière, som omhandler både hans politiske og æstetiske filosofi, og nogle få pointer herfra bliver i det følgende anvendt for at skabe overgang til den nærmere behandling af leg.

I indledningen til det nævnte tidsskriftnummer beskriver den australske professor Nikos Papastergiadis, hvordan Rancière skelner mellem tre regimer eller forståelsesrammer for æstetisk erfaringsdannelse: (1) det etiske eller platoniske regime, (2) det repræsentationelle eller aristoteliske regime og (3) det æstetiske regime, som er det nyligt tilkomne; alle tre koeksisterer i samtiden.<sup>15</sup>

Det æstetiske regime rummer en række parametre, som dels lader kompasnålen vibrere mellem »kunst« og »ikke-kunst«, dels gør det muligt for os at sige: »*This is art*« (Rancière 2014: 30). Regimets kunstnere og forfattere er fx kendetegnet ved, at de ser kunsten som situeret og kontekstualiseret, at de nedbryder eller overskrider grænserne for, hvad der hører til det kunstnerisk-æstetiske felt, og at de har kapacitet til at blande forskellige medier og nedbryde konventionelle kategorier, som det fx sker i collagen og samplingen. Sammenlign denne tilgang til kunsten med Gregory Batesons statement: »*This is Play*« (Bateson 2000) – og sammenlign også gerne collagen og samplingen med de legendes mixning af råstoffer hentet fra ofte vidt forskelligt fortælle- og mediemateriale. Endelig tillægger Rancière det æstetiske regime en emancipatorisk kraft på baggrund af en »distribution of the sensible«, som kommer til udtryk i både æstetisk og politisk henseende, når kunstnere blander sig med andre i en ustyrlig demokratisk deltagelseskultur båret af princippet om horisontal (videns)distribution (Papastergiadis 2014: 13-16). Når kunstnerne rykker ud og bliver en del af »gadens parlament«, som det også skete i maj 68 i Paris, så kan de æstetisk realisere et slogan som det oven for nævnte »*Under stenbroen ligger stranden*«. De kan visualisere og dramatisere, de kan lege utopien frem som en sporadisk tilstand. Vi andre, som ikke deltog, kan så være med via YouTube og andre sociale medieplatforme.

Så enkelt går det dog ikke altid for sig. I det interview med Rancière, som er trykt i samme tidsskrift, inddrager han sine egne politiske erfaringer med, hvordan »professionelle«, der ønsker at blive »magtfulde fårehyrder«, ofte ved hjælp af »listige manøvrer« har held til at overtage styret af ideelt set ustyrlige demokratiske deltagelseskulturer. Han siger, at sådanne professionelle dukker op inden for den første time af ustyrlige forsamlinger, og at det højst tager 20 minutter før det står klart, at de kan overlste en forsamling af principielt ustyrlige. De er endda ofte på forhånd trænet netop i magtovertagelse. Derfor ser han det også som positivt, når der stilles forslag om at revitalisere lodtrækningsprincippet fra det antikke Athen, altså at bruge det at trække lod som et aleatorisk, dvs. tilfældighedspræget modtræk mod de professionelles manipulationer (jfr. Lorey 2014: 52). Man finder også sådanne listige »professionelle« blandt legedeltagere, hvad enten de er børn, unge eller voksne.

Legen karakteriserede jeg ovenfor som et kulturelt fænomen, der kan anskues både som et relations-, et betydnings- og et oplevelsessystem. Jeg er nemlig enig med Rancière i umuligheden af at skelne klart mellem et fænomens politiske, æstetiske og etiske dimensioner. I leg deltager du i et fællesskab, som er både affektivt og æstetisk funderet. Hensigten med min artikel her er dog primært at lade Rancières filosofi tilføre synet på legekultur en politisk dimension, eftersom der ikke er tradition for at tænke leg og politik sammen inden for legeforskningen. Jeg erkender samtidig, at der på sigt må ske en viderebearbejdning af alle perspektiverne.<sup>16</sup>

I en ikke-ideal, faktisk praksis er det en udfordring for deltagerne at opfinde »...*a kind of anarchic discipline of the assembly*« (Rancière 2014: 41), altså at udøve en paradoksal praksis, nemlig forsamlinger båret af »anarkistisk disciplin«. Jeg vil hævde, at en sådan paradoksal form for praksis kan man se blive opfundet og udøvet gang på gang blandt deltagere i legeprocesser.

### Huizingas frie liberalistiske leg

Inden for forskningen i leg og spil anses Johan Huizinga og Roger Caillois for at være centrale teoretikere som leverandører af en vesteuropæisk legeforståelse. Det er som oftest deres klassiske værker, man tager afsæt i, uanset om man i dag anlægger et perspektiv på leg som æstetisk baseret betydningssystem, som affektivt og stemningsbaseret oplevelsessystem eller som socialt baseret relationssystem. Fælles for Huizinga og Caillois er, at de knytter leg uløseligt sammen med forestillinger om frihed og frivillighed.

Den hollandske kulturteoretiker Huizinga udgav 1938 *Homo ludens – om kulturens oprindelse i leg*, en bog som har haft varig indflydelse på vores konceptuelle forståelse af leg. Huizinga oprettede en modernistisk definition af leg, som stillede den i modsætning til arbejde. Leg har ingen nytteværdi. I hans liberalistiske rammesætning er legens allerførste kendetegn frihed. Leg er en fri og frivillig handling, som kan afbrydes af den legende, hvis hun ikke finder den morsom længere. Man leger for legens egen skyld, og netop ved at gøre dét, kultiverer man både sig selv og samfundet.

Huizinga skelner i et kulturhistorisk perspektiv mellem fire legeformer: Den første, *alea* eller tilfældighed som ved terningkast eller lodtrækning, er sammen med den anden, *ilinx* eller vertigo / perceptionsforstyrrelse, udbredt i primitive lavkulturer. Den tredje, *agon* eller konkurrence er sammen med den sidste, *mimicry*, imitation eller rollespil, hans idealtyper for leg i højkulturer (Huizinga 1971: 22).<sup>17</sup> *Alea* i form af fx terningspil med tilfældigt resultat er i hans optik ufrugtbar for kulturen; leg som kappestrid har derimod en kulturskabende funktion, idet konkurrencen styrker både individet og gruppen. Det skyldes, at de legende eller stridende begynder i legen som lige, men slutter legen med en ulighed mellem vinder og taber, og den overlegne vinders succes kan overføres til gruppen, samtidig med at legens stræben efter orden resulterer i en gavnlige samfundsfølelse hos alle deltagere. Huizinga advarer dog imod sportsudøvelse, der adskiller professionelle og amatører og lader agonale instinkter ytre sig uhæmmet gennem tvangsmæssig systematisering og disciplinering. Hans legeteori er også et kulturpolitisk manifest udsendt mellem afholdelsen af De olympiske lege 1936 i Berlin og 2. verdenskrigs udbrud:

»Først på anden hånd, og fordi legen bliver en kulturfunktion, kan man sætte den i forbindelse med begreber som tvang, opgave og pligt«. (Huizinga 1971: 16)

Huizinga benytter ikke begrebet ustyrlighed, men hans brug af begreber som frihed og frivillighed implicerer den form for ustyrlighed, der består i en grundlæggende ret til at sige fra og træde ud af legens tryllekreds, dens magiske cirkel.

### Caillois' lege- og spillkategorier

Da franskmanden R. Caillois i 1958 udgiver *Les jeux et les hommes* (eng. *Man, Play and Games*), bygger han videre på Huizinga, men benytter et mere sociologisk end kulturhistorisk perspektiv. Han beskriver formelt legen som regel- eller rollestyret og som et fænomen med kvaliteter, der gør den til en fri aktivitet, adskilt fra resten af samfundet med sin uproduktive, bevidste brug af spildtid. Leg i sig selv skaber ikke som arbejdet hverken rigdom eller varer. Han går dybere ind i legens regelbrug, idet han påpeger, at ikke alle lege har faste eller begrænsende regler; det gælder fx leg med dukker, at lege hest, eller andre lege, hvor der improviseres frit. Her bliver rollespillets »som om« eller den såkaldte fiktionskontrakt at forstå som »regler«.

Caillois har haft stor indflydelse på den såkaldte ludologi eller forskning i computerspil og it-medieret leg, ikke mindst fordi han udvider og præciserer legekategorierne *agon*, *alea*, *mimicry* og *ilinx* samt opretter logiske kombinationsmuligheder og –umuligheder mellem disse. Som Huizinga påpeger også Caillois, at *agon* rummer et stort samfundsmæssigt og sundt udviklingspotentiale i modsætning til *alea* og især *ilinx*.

*Agon*, som vi kender den i sportspræget leg, er baseret på chancelighed, og derfor kræver denne form for leg deltagernes opmærksomhed, træning, flid, disciplin og udholdenhed samt lyst til at vinde. Vinder du i *agon*, har du selv arbejdet dig op til det, ikke gennem lønarbejde, men som frivillig arbejder. Du har benyttet dig af din frihed til at kvalificere dig, erobre kompetencer, du kan og må gerne skabe ulighed, nemlig den ulighed du som vinder sætter i verden mellem dig selv og de andre.

*Alea* derimod repræsenterer negationen af arbejde, tålmodighed, viden og kvalifikationer, fordi legens udfald er skæbnebestemt og ukontrollabel – eller ustyrlig. Her tager du en chance i lighed med de andre, og vinder du, er du nok heldig, men stadig lige med de andre, for du har ikke »gjort dig fortjent« til ulighed, du har ikke erobret kompetencer i andet end at kaste med terningerne eller trække loddet til dig. Du er ikke et selvstyrende, selvkontrollerende individ.

Caillois finder elementer af leg integreret i samfundslivets institutionaliserede former som fx økonomisk konkurrence og eksamen, børsspekulation og korrupsion. Han beskriver udviklingen fra primitive lavkulturer til højkulturer eller civilisationer således, at det bliver det komplementære modsætningspar *agon / alea*, konkurrence eller chance, som kommer til at præge vores civilisation. Idealtypen er en leger, der både møjsommeligt indøver krævede kompetencer og har modet til at satse og kaste sig ind i spillet som en deltager i »survival of the fittest«-kampen:

»May it be asserted that the transition to civilization as such implies the gradual elimination of the primacy of *ilinx* and *mimicry* in combination, and the substitution and predominance of the *agon-alea* pairing of competition and chance?« (Caillois: 97)

Hvor Huizinga så *agon* og *alea* som komplementært modsætningspar, ser Caillois, at de kan sameksistere i en legekulturel praksis, således at der skiftes friktionsfrit mellem at udføre handlinger som benytter »lodtrækning«, »kappestrid« og »terningkast«.

Det Rancièreske lighedsprincip satte alle subjekter som kvalificerede deltagere i at styre og at lade sig styre. Legeteoretikere som Huizinga og Caillois fastslår, at leg er baseret på frihed/frivillighed i deltagelsen. Hvad det at styre og at lade sig styre angår, handler det om regelsætning og regelbrug.

#### Regelsætning, – regelbrug og -brud i leg som deltagelseskultur

Idet jeg med Rancièr som inspirationskilde fokuserer på leg som socialt relationssystem, ser jeg den også som en deltagelseskultur, der gør brug af *regulérbare regelsæt*, som legerne uden indblanding fra »politi« selv forhandler sig frem til både før, under og efter legen. At legens regelsæt er regulérbart er da et systemisk væsenstræk ved den. Huizinga ser anderledes på det. Han er særdeles konsekvent i sit syn på legens regelbrug og –misbrug. Legeregler, spilleregler, er ikke regulerbare, men urokkelige og ubetvivlelige:

*»Så såre reglerne overtrædes, styrter legens verden sammen, og legen er forbi. (...) Foragten rammer den spiller, der overtræder reglerne eller lader hånt om dem. Begrebet »fair play« er på det nøjeste forbundet med overholdelse af spillets regler. Det kræver ærligt spil. Den som slår spillet overende er en langt mere misliebige person end ham, der spiller falsk, for falskspilleren lader dog, som om han overholder reglerne og giver det udseende af, at han anerkender legens tryllekreds. Han har lettere ved at opnå medspilleres tilgivelse end ham, der ødelægger illusionen og slår spillets verden i stykker«.* (Huizinga 1971: 19-20)

Rancièr har i stedet, hvad jeg vil kalde et dobbeltblik på regelsætning: de ustyrlige (og såkaldt infantile) deltagere i maj 1968 og i tilsvarende bevægelser i dag bryder med vedtagne regler for styring af samfundet gennem repræsentativt demokrati eller oligarki, fåmandsvælde. Men samtidig anser han som tidligere nævnt også professionelle politiske aktivister som spielverderbere, der med listige manøvrer overtager kontrollen med de folkelige spontane og ustyrlige oprør. Han så dette ske i 1968, og han ser det ske i dag. I lighedens navn kræver de ustyrlige »amatører« deres rettelige adkomst til selvstyre, men med listighed tilspiller de »professionelle« sig en adkomst til magtovertagelse, som de retteligt ikke har.

Ser man på legens praksis, viser det sig, at man også kan anlægge et dobbeltblik på handlinger, der ifølge Huizinga *»...slår spillets verden i stykker«*. Spielverderberen kan på den ene side risikere at blive ekskluderet af legen, fordi hun får legens verden til at styrte sammen. Men lov- eller regelbryderen kan også være en eller flere legere, der faktisk vil kvalificere legen ved at udfordre, udvikle og tilpasse de fastlåste regler til de aktuelle legeres ønsker. Under feltarbejde har jeg tidligere netop kunnet observere, hvordan regelsætningen og regelforhandlingerne i legeprocessen pendulerer blandt deltagerne mellem konstruktion, destruktion og nykonstruktion.

I bogen *Lege-rum og fortælle tid – kulturformidling i institutionelle rammer* beskriver jeg en »lang lommelygteleg« (Toft 2014:111-121), hvori tre børnehavedrenge på skift benytter sig af særdeles listige manøvrer for at erobre lommelygten og dermed magten til at definere, hvilken slags leg der leges med den. Deres væsentligste våben i kampen for at erobre lygten/legen er deres sprogligt baserede evne til at fortælle en anden virkelighed frem. De fortæller og forhandler uafbrudt om forståelsen af de regler for legen, der bl.a. giver adkomst til at styre og at lade sig styre – af de andre legere, eller snarere af de andres brug af lommelygten som

kamæleonagtigt legeredskab. Under legen skifter de uafbrudt mellem ustyrlig leg og listig leg, eller som medieforskeren N. Carpentier udtrykker det: mellem participation og manipulation. (Carpentier 2015). Den individuelle legers trang og lyst til at have definitionsmagten ved at kunne svinge lommelygten som en instruktør- eller dirigentstav over de andre, fører ham til manipulation. Men som leger har han samtidig trang og lyst til at lege sammen med andre legere, og dersom de andre drenge fravælger participation, fordi de ikke vil lade sig styre Så meget, bryder legen sammen. En kompleks balancegang, der kan falde ud som både grin og gråd, inklusion og eksklusion.

Det legekulturelle regime kan sammenstilles med det æstetiske regime, som ifølge Rancièrè var kendetegnet bl.a. ved, at kunstnere og forfattere ser kunsten som situeret og kontekstualiseret, at de nedbryder grænserne for, hvad der hører til det kunstnerisk-æstetiske felt og at de har kapacitet til at blande forskellige medier og nedbryde konventionelle kategorier, som det fx sker i collagen og samplingen. Det er dog altid også muligt at skelne mellem kunst og ikke-kunst. På samme måde ved de tre legende drenge altid, om de er inde i legen eller ude af legen.

»*This is art*«, siger Rancièrè. »*This is play*« siger den klassiske legeteoretiker, Gregory Bateson, i *A Theory of Play and Fantasy* (Bateson 2000). Her har vi at gøre med ord, der »skaber, hvad de nævner«, som N. F. S. Grundtvig siger.<sup>18</sup>

I enhver deltagelseskultur indgår regelkonstruktioner. Regler kan bedst forstås som kommunikative konventioner for muligheder og grænser. Udtrykket kommunikative konventioner henter jeg fra spilforskeren Anne Mette Thorhauges artikel *The Rules of the Game – The Rules of the Player*. Heri skriver hun bl.a., at »*The meaning of a game its essence, is not determined by the rules, but by the way players engage with those rules*«. (Thorhaug 2013:18). Det er den bestemte måde, hvorpå bestemte legere bruger bestemte regler, der giver den bestemte leg sin bestemte betydning.

Spilforskeren Rowan Tulloch beskriver ligeledes regler som konstitutive for leg, fordi de skaber mulighedsrum. Regelsætningen er baseret på en kompleks forhandling, idet deltagerne stræber efter at opnå, hvad de har lyst til i netop denne leg, i dette spil, og de udfordrer reglerne ved at omskrive dem, hacke dem, modificere dem, opfinde nye legestrategier – eller forlade legen: »*A manual of game rules list is based on construction, not on restriction*«. (Tulloch 2014: 341)

Regler sættes altså ikke i spil for at håndhæve rigide restriktioner, men for at muliggøre kreative konstruktioner.

Den antikke demokratiske metode for afgørelser i form af lodtrækning er lige som *alea* baseret på et tilfældighedsprincip. I lege og spil er tilfældighed i form af terningkast og lodtrækning som nævnt en praksisform, der kan give alle lige adgang til, hvem der skal være »den«, der begynder spillet, »er den« eller er »den næste«. En klassisk tælleremse, en leg med ord, lyde, rim og kropslige handlinger som *Okker gokker gummiklokker/ erle perle pif paf puf/ væk med den beskidte luf*, kan bruges til både at udpege og pege ude.

Leg som deltagelseskultur realiseres i praksis, når deltagerne /de legende sammen har oplevet, reflekteret over og kommunikeret om, hvordan overholdelse af de regler, som de i fællesskab har forhandlet sig frem til, kan gå i spænd med overskridelse eller transgression af samme regler og grænsedragninger. De opfinder en slags »anarkistisk disciplin«, jfr. ovenfor, de udøver en paradoksals praksis. De »lige« børn leger bedst.



### Leg – en ustyrlig deltagelseskultur

Jeg har tidligere beskrevet »barnet« som positioneret mellem det dannede og det dyriske i et kulturhistorisk perspektiv (Toft 2013) eller som, med Platons ord, et infantilt æsel, en »l'indiscipliné«, der må disciplineres gennem pædagogiske dannelses tiltag. Et eksempel på, hvordan man til alle tider har søgt at disciplinere og socialisere børn, er den tyske teolog Johan Jacob Rambachs *Opbyggelig Haand-Bog for Børn. For sin ypperlige Indholds Skyld fordansket og med en liden Fortale formeeret af Peder Hiort*. Kbh. 1740. (se videre i Toft 2013). Heri påpeger Rambach bl.a., at børn, der befinder sig på gaden, ikke må agere som var de ustyrlige æsler, der tager hinanden i hånden eller lægger armene om hinandens skuldre for på den måde at erobre rummet fra voksne borgere med høje hatte og suveræn adkomst til at færdes uforstyrret dér. Leg bør forbydes, i al fald når børn *leger i det offentlige (by)rum eller i offentlige institutioner*, fordi de på dyrisk vis ikke anerkender det fornuftige skel mellem vidende og uvidende, dannede og udannede, voksne og børn. Dette kan ikke accepteres. Børn skal inddæmnes med regler, der ikke står til forhandling, men er ufravigelige. Ingen æselører her.

Børns leg er i dag er i endnu højere grad end i 1740 en offentlig og iscenesat handling, hvad enten den foregår i analoge eller digitale kontekster. De legende skifter mellem at sætte reglerne, overholde dem, eksperimentere med dem, bryde dem, reflektere over dem og nykonstruere dem i en uendelig konstruktionsproces. Og de voksne bekymrer sig om, hvordan man kan undgå, at leg bringer forstyrrelse af den rådende orden,

Huizinga, Caillois, Gadamer, Vygotsky, Bateson og de fleste andre etablerede legeforskere, herunder computerspilsteoretikerne Salen og Zimmerman (Salen 2004), opererer med begrebet *den magiske cirkel* eller tilsvarende metaforer for den materielle og/eller konceptuelle grænsedragning mellem legens og ikke-legens univers. Legens univers ses som principielt afgrænset ikke blot i tid og rum, men også tanke- og idémæssigt. I legens tryllekreds er det muligt at sætte andre årsag-virknings-relationer op, end hvad der kendetegner det almindelige liv. På den måde bliver det muligt, at legen kan etablere en (alternativ) parallelverden.

Den finske spilforsker Jaakko Stenros har undersøgt de teoretiske tilgange til sådanne sociale, mentale og kulturelle grænsedragninger. Han viser, hvordan ludologien i dag stiller sig kritisk over for en forståelsesramme, som separerer legens tekst fra legens kontekst. (Stenros 2014). Den magiske cirkel kan på den ene side ses som en *social kontrakt*, der fastholder ligheden mellem de legende deltagere. Kontrakten muliggør eksklusion og inklusion: Går du ind i legens univers, må du acceptere, at du og alle andre legende har lige adkomst. Derfor ekskluderer vi alle særtræk hos jer hver især, så som handicap eller andet, der kunne give dig for- eller bagdele i legen. På den anden side kan den magiske cirkel ses som en *fiktionskontrakt*, og du må forstå, at legen ikke har nogen transfer til det liv, du lever uden for legegirklen, fordi den er metaforisk. Når I leger krig eller kamp, så er den ulighed og uenighed, I sætter mellem ven og fjende, baseret på enighed eller »fred«. Et »bid« i leg betyder et »ikke-bid«, man slår ikke for alvor, man bider ikke rigtigt, man dræber ikke for evigt. Framingen eller rammesætningen er et spørgsmål om fortolkning: Nu siger vi, at du er... og jeg er... og det her er... og så sagde du... Det drejer sig om at finde frem til »*shared intentionality*« i forhold til legen som mulighedsrum (Stenros 2014: 161).

Den magiske cirkel er ifølge en anden computerspilsforsker, Jesper Juul, at forstå som den grænse, de legende forhandler om. Hvis denne grænse var uigennemtrængelig, ville cirklen være en lukket cirkel. Dersom man erstatter cirkelmetaforen med en *net*metafor, kan grænsen perforeres og blive fleksibel, den kan tillade trafik frem og tilbage (Stenros 2014: 170). Jeg har tidligere beskrevet legerummet som et rum med en dør, der kan åbnes og lukkes, så de legende i en hid-og-did bevægelse skifter mellem at være inde i og ude af leg (Toft 2014). Man kan i forlængelse heraf se dette legerum som forsynet også med vinduer, skorstene, kældertrapper osv.

#### Leg for legens og for demokratiets skyld

Når leg ses i en Rancièresk optik som et ustyrligt relations-, betydnings- og oplevelsessystem, bliver den »offentlig« på samme måde som fx *Occupy Wall Street* eller *Det arabiske forår*. De legende ses erobre gader, tage, fortove, torve og pladser i byrummet; de okkuperer byrummet i deres ustyrlighed. De legende går ind og ud af Wall Street, nogle forlader legen, andre kommer til. De er medborgere, der forsamlers og forsøger at finde en ordening for anarkistiske forsamlings. Legen er situeret (Lave, 1991) og kontekstualiseret som et perforeret net, hvorigennem grænser dekonstrueres og nykonstrueres i transgressive processer. Og de legende driver på med listige spil rettet mod hinanden, men ikke mindst mod de voksne uden for legen. Børns og unges digitale deltagelseskultur indgår fuldt og helt i den legeforståelse, der her er præsenteret. Der foregår stadig masser af »korporlig« leg på Barndommens gade, men den foregår lige så fuldt på den globale gade, som internettet er.

At lege godt kræver stor legekompetence blandt udøverne. Opøvelse i legekompetence er samtidig opøvelse i demokrati. Dette anerkendes ikke i dag af de statsligt styrede institutioner, som danner ramme om børns leg. Tværtimod forsøger man ofte at styre de legendes ustyrligheder ved at sætte regler op, som ikke står til forhandling. Man modarbejder den demokratiseringsproces, som det ellers er institutionens erklærede mål at fremme.

Legekultur er en deltagelseskultur baseret på forestillinger om ligeværdig lighed, samarbejdende samvirke og frivillig forhandling. Legerum er mulighedsrum baseret på medejerskab til deres design og brug.

Leg er båret af idealtypiske forestillinger om frihed, lighed og fællesskab. Legen rummer derfor både politiske, etiske og æstetiske dimensioner. Til trods for at den stadig forbindes med infantilitet, er udøvelsen af leg et projekt for medborgere i et demokratisk samfund. Et projekt som kun den kan styre, der samtidig lader sig styre.

## Noter

1. (Rancière 2013: 93).
2. Om dette og andre slogans fra maj 68 se: <https://libcom.org/history/slogans-68> og [https://en.wikipedia.org/wiki/May\\_1968\\_events\\_in\\_France#Slogans\\_and\\_graffiti](https://en.wikipedia.org/wiki/May_1968_events_in_France#Slogans_and_graffiti). Begge lokaliseret 30.07. 2018
3. Smlgn med to andre franskmænd. Dels Jean de la Bruyere: »*A wise man neither suffers himself to be governed, nor attempts to govern others*«. Se <https://www.azquotes.com/quote/724437> lokaliseret 30.07. 2018. Dels 1800-tals anarkisten Jean-Joseph Proudhon: »*I do not wish to be either governor nor governed!*« Se <http://anarchism.pageabode.com/pjproudhon/proudhon-quotes> lokaliseret 30.07. 2018.
4. Jfr. (Biesta 2014), hvori den hollandske uddannelsesforsker Gert Biesta p. 115 refererer til dette punkt hos Rancière: »...at demokrati [...] må forstås som noget, der opstår i de øjeblikke, hvor 'logikken' i den eksisterende sociale orden konfronteres med lighedens 'logik'. Rancière kalder denne konfrontation dissens. [...] Demokrati opstår [...] i det øjeblik, hvor et affære drejer hovedet og gør krav på en handlingsmåde og en væremåde, som man ikke kan forestille sig inden for den eksisterende orden, og som derfor endnu ikke findes som en mulig identitet inden for denne orden«. Set i mit legeperspektiv kan et sådant »får« være et legende barn, et »æsel«, eller en kunstner. Konfrontationen mellem logikker kan i heldige tilfælde føre til en omstrukturering af den gældende orden, så der gives plads til anderledesheden.
5. <https://www.revistapunkto.com/2016/04/como-sair-do-odio-entrevista-jacques.html> lokaliseret 30.07. 2018.
6. Jfr. også (Nancy 2011: 63-66) og (Rancière 2011: 77), hvor han i et interview uddyber den historiske kritik af demokratiopfattelsen.
7. Jfr. tilsvarende opgør med det repræsentative demokrati hos den belgiske kulturhistoriker, arkæolog og forfatter D. Van Reybrouck med hans argumentation for lodtrækning og såkaldt deliberativt demokrati (Reybrouck 2015).
8. Jfr. (Toft & Rüsselbæk Hansen 2017), som udbygger Rancières tilgang, og hvor begrebet for ustyrlighedens paradoks forklares og begrundes. Se især bogens kapitel 3, Leg på Spil.
9. Lokaliseret 23.01. 2018. Billedet til venstre: <http://www.nordiskelegetoej.dk/> Billedet til højre: Den store Danske, Gyldendal opslag Pippi Langstrømpe.
10. Jfr. (Rancière 2007: 84, her citeret efter Lorey 2014: 61) om, at et fællesskab mellem ligestillede aldrig substantielt set kan opnå form som en social institution: »...*the community of equals can never achieve substantial form as a social institution*«. Leg er ikke en institution som familien, børnehaven, skolen er det, for institutioner er baseret på ulighed, dvs. på nogles (definitions)magt over andre, på håndhævelse af en fastsat orden.
11. Jfr. (Herdis Toft 2018) om leg med og mod Loven og konceptet for en legende tilgang.
12. Læs gerne videre i (Theodora encyclopedia, opslag Joseph Jacotot). Lokaliseret 30.08. 2018 [https://www.theodora.com/encyclopedia/j/joseph\\_jacotot.html](https://www.theodora.com/encyclopedia/j/joseph_jacotot.html).
13. »*I always follow the principle of Jacotot that equality is a presupposition, not a goal to be attained*«. (Rancière 2011: 79).
14. Smlgn. hvordan Flemming Mouritsen (Toft og Esmann Knudsen 2016, bind 2: 91-92) i sin legeteori gør op med det, han kalder for udviklingskonstruktionen eller »de voksnes«

- projekt med børn, det pædagogiske projekt med »barndommen«. Heroverfor sætter han legen som børnenes projekt med »barndommen«.
15. Rancière bruger begrebet regime som en kategori for »...*the distribution of the sensible*« eller »...*collectivizing the multiplicity of capacities*« (Rancière 2014: 30 og 37).
  16. Rancière opererer på mange måder inden for samme filosofiske forståelsesramme som den franske filosof Gilles Deleuze, der var ven med Foucault og samskrivende med den italienske filosof Giorgio Agamben, se fx (Agamben 2011). Deres potentialitetsorienterede dynamiske forståelse også af kunstens (og legens) væsen ville i en anden kontekst være givende at samstille med Rancière, der i parentes bemærket selv har skrevet om Deleuze i en artikel. At sammenstille synet på kunst og på leg er en velkendt strategi, som fx Hans Georg Gadamer også benyttede sig af i *Wahrheit und Methode* (Gadamer 1990), endnu et værk der har haft stor betydning for legeteoretikere.
  17. Begreberne er bedst kendt som kategoriale hos Caillois, men jeg bruger dem også her om Huizingas tilsvarende skelnen. De oversættes oftest som *agon*: konkurrence, *alea*: tilfældighed, *mimicry*: simulation og *ilinx*: svimmelhed eller vertigo.
  18. I salmen *Vidunderligst af alt på jord*, 3. strofe.

#### Referencer

- Agamben, G. (2011). Introduction note on the concept of democracy. In: G. Agamben et al.: *Democracy in what state?* New York: Columbia University Press.
- Allison, J. et al (1998). *Theorizing Childhood*. Cambridge: Cambridge Polity Press.
- Bateson, G. (2000). *Steps to an Ecology of Mind*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Biesta, G. (2014). Vi får ikke altid det, vi ønsker os: Et ikke-arkaisk syn på uddannelse, demokrati og dannelse. In: I. B. Lundgaard og J. T. Jensen (red.): *Museer. Viden, demokrati, transformation*. København: Kulturstyrelsen.
- Bingham, C. and G. Biesta (2010). *Jacques Rancière: Education, Truth, Emancipation*. London: Continuum.
- Caillois, R. (1961; 1958). *Man, Play and Games*. Illinois: The Free Press of Glencoe, Inc..
- Carpentier, N. (2015). *Participatory intensities*. Keynote, conference Participation and Cultural Transformation, January 14, 2015, Aarhus University.
- Davis, B. (2006). *Rancière, for Dummies*. Lokaliseret d. 17. 10. 2016 fra <http://www.artnet.com/magazineus/books/davis/davis8-17-06.asp>
- Gadamer, H. G. (1990). *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Gesammelte Werke Bd 1. 6 Aufl. 1990 (opr. 1960). Tübingen: J. C. B. Mohr (Paul Siebeck).
- Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21<sup>st</sup> Century*. Massachusetts Institute of Technology. Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press.
- Kelty, C. (2012). From Participation to Power. In: A. Delwiche, and J. J. Henderson (ed.): *Participatory Cultures Handbook*. New York: Routledge.
- Lave, J. and E. Wenger (1991). *Situated Learning. Legitimate peripheral participation*. New York: University of Cambridge Press.

- Lee, N. (2001). *Childhood and Society. Growing up in an Age of Uncertainty*. Oxford: Open University Press.
- Loe, E. og Hansen, T. (2016) *Politiland*. Oslo: Cappelen Damm.
- Lorey, I. (2014). The 2011 Occupy Movements: Rancière and the Crisis of Democracy. *Theory, Culture & Society 2014, Vol. 31*. Lokaliseret d. 17. 10. 2016 fra <http://tcs.sagepub.com>
- Mouritsen, F. (1996). *Legekultur*. Odense: Odense Universitetsforlag.
- Nancy, J. (2011). Finite and infinite democracy. In: G. Agamben et al.: *Democracy in what state?* New York: Columbia University Press.
- Papastergiadis, N. (2014). A Breathing Space for Aesthetics and Politics: An Introduction to Jacques Rancière. In: *Theory, Culture & Society 2014 31: 5*. Lokaliseret d. 17. 10. 2016 fra <http://tcs.sagepub.com/content/31/7-8/5>
- Papastergiadis, N. and C. Esche (2014). Assemblies in Art and Politics: An interview with Jacques Rancière. In: *Theory, Culture & Society 2014 31: 5*. Lokaliseret d. 17. 10. 2018 fra <http://tcs.sagepub.com/content/31/7-8/27>
- Rancière, J. (2001). *Ten Thesis on Politics*. Lokaliseret d. 17.10. 2016 fra [https://muse.jhu.edu/journals/theory\\_and\\_event/v005/5.3ranciere.html](https://muse.jhu.edu/journals/theory_and_event/v005/5.3ranciere.html)
- Rancière, J. (2007). *Den uvidende lærer – fem lektioner i intellektuel emancipation*. Aarhus: Philosophia.
- Rancière, J. (2011). Democracies against democracy. An Interview with Eric Hazan In: G. Agamben et al.: *Democracy in what state?* New York: Columbia University Press.
- Rancière, J. (2013). *Hadet til demokratiet*. Danmark: MØLLER.
- Rancière, J. (2014). Den frigjorte tilskuer. (opr. 2008) In: *Tidsskriftet Kultur & Klasse, årg. 42, nr. 118*. Lokaliseret d. 17. 10. 2016 fra <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/kok/issue/view/2495/showToc>
- Reybrouck, D. Van (2015). *Imod valg – til forsvar for demokratiet*. København: Tiderne Skifter.
- Salen, K. and E. Zimmerman (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts and London.
- Stenros, J. (2014). In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play. *Transactions of Digital Games Research Association, Vol.1 No 2, 147-185*. Lokaliseret d. 17. 10. 2016 fra <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.43543.pdf>
- Theodora encyclopedia*, opslag Joseph Jacotot. Lokaliseret d. 17. 10. 2016 fra [http://www.theodora.com/encyclopedia/j/joseph\\_jacotot.html](http://www.theodora.com/encyclopedia/j/joseph_jacotot.html)
- Thorhaug, A. M. (2013). The Rules of the Game – The Rules of the Player. In: *Games and Culture oo(o)*. Lokaliseret d. 17. 10. 2016 fra <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412013493497>
- Toft, H. (2013). Den kultiverede leg – barnet mellem det dyriske og det dannede. I: S. Beck og D. Rüsselbæk Hansen (red.): *Frihed og styring. En antologi om læringskulturer i forandring*. Odense: Syddansk Universitetsforlag.
- Toft, H. (2014). »Lege-rum og fortælle-tid – kulturformidling i institutionelle rammer«. *Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur BUKS 58 / Skrifter fra Kulturprinsen nr. 8*. Odense: Syddansk Universitetsforlag.

- Toft, H. (2016). Børnekultur. In F. B. Olsen (red.) *Pædagogiske miljøer og aktiviteter. Grundfaglighed på pædagoguddannelsen*. København: Frydenlund, p. 201-32.
- Toft, H. (2018). Leg med Loven – demokratisk dannelsesleg. In: Møller, H., Andersen, I. H., Kristensen, K. & Rasmussen, C. *Leg i skolen*. København: Forlaget Unge Pædagoger. In print.
- Toft, H. og D. Rüsselbæk Hansen (2017). *Ustyrlighedens paradoks. Demokratisk (ud) dannelse til debat*. Århus: Klim.
- Toft, H. og K. Esmann Knudsen (2016). *Mouritsens metode – en børnekulturforskers arbejde 1972-2012, bind 1-2*. Tidsskrift for børne- og ungdomskultur BUKS 59-60. Odense: Syddansk Universitetsforlag.
- Toft, H. og R. T. Nørgård (2015). Pla(y)ceskabelse – når børn og robotteknologi mødes. In: *Læring og Medier (LOM)*, 8.14, p. 1-31. Lokaliseret d. 23.01. 2018 fra <https://tidsskrift.dk/lom/article/view/22069?acceptCookies=1>
- Tulloch, R. (2014). The Construction of Play: Rules, Restrictions, and the Repressive Hypothesis. In: *Games and Culture 2014, Vol. 9 (5)*. Retrieved 17. 10. 2016 from <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412014542807>
- Vygotsky, L. (1993). Play and its Role in the Mental Development of the Child. Retrieved from the Psychology and Marxism Internet Archive Web site: <https://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1933/play.htm>
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practise. Learning, Meaning, and Identity*. New York: Cambridge University Press.

*Herdis Toft, lektor, Institut for Kulturvidenskaber, Syddansk Universitet. Studieleder for Master i børne- og ungdomskultur. Forskningsleder for Leg & Litteratur. Formand for BUKS, Børne- og ungdomskultursammenslutningen, og medredaktør af tidsskriftet. [herdistoft@sdu.dk](mailto:herdistoft@sdu.dk)*