

Speciale

i Læring- og Forandringsprocesser på Aalborg Universitet, Campus København

10. semester, afleveringsdato: 1. August 2016

Mads Christensen

Frederiksberg, juli 2016

Marie Vinding Gøttler

Vordingborg, juli 2016

INDHOLDSFORTEGNELSE

1	INDLEDNING	3
1.1	PROBLEMFELTBESKRIVELSE	3
1.2	PROBLEMFORMULERING.....	7
1.3	STRUKTUR & LÆSEVEJLEDNING.....	7
1.4	OPSAMLING.....	12
2	STATE OF THE ART	13
2.1	LEG – ET KOMPLEKST FÆNOMEN	13
2.2	LEGENS IDÉ	17
2.3	LEGENS RETTETHED	20
2.4	OPSAMLING.....	23
3	TEORETISKE OVERVEJELSER OG FORANKRING.....	25
3.1	DET PRAKSISTEORETISKE FELT.....	25
3.2	VIDEN	27
3.3	PRAKSISTEORI SOM ANALYSESTRATEGI FOR SPECIALET	29
3.3.1	<i>Praktiske forståelser</i>	30
3.3.2	<i>Regler</i>	31
3.3.3	<i>Teleoaffektive strukturer</i>	31
3.3.4	<i>Generelle Forståelser</i>	32
3.3.5	<i>Bundles</i>	34
3.4	OPSAMLING.....	39
4	METODISK DISKUSSION	40
4.1	METODISKE IMPLIKATIONER AF LEGE OG PRAKSISTEORETISKE RAMME	41
4.2	FORSKER I EGET FELT	43
4.3	OBSERVATION & INTERVIEW.....	44
4.4	OPSAMLING.....	48

5	SPECIALETS EMPIRISKE FUNDAMENT	50
5.1	GENNEMGANG AF DE EMPIRISKE UNDERSØGELSER	50
5.1.1	<i>Kvindeløge</i>	51
5.1.2	<i>Modeltog</i>	52
5.1.3	<i>Bagning</i>	53
5.1.4	<i>Opdagelsesrejsende</i>	54
5.1.5	<i>Klatring</i>	55
5.1.6	<i>Undervisning</i>	55
5.1.7	<i>Rollespil</i>	56
5.1.8	<i>Spejder</i>	57
5.2	OPSAMLING.....	58
6	ANALYSE	59
6.1	1. ANALYSE NEDSLAG: ORGANISERINGEN AF LEGEPRAKSIS	60
6.1.1	<i>Praktiske forståelser</i>	60
6.1.2	<i>Regler</i>	62
6.1.3	<i>Teleoaffektive strukturer</i>	64
6.1.4	<i>Gennemelle forståelser</i>	68
6.2	2. ANALYSE NEDSLAG: LEGEPLADSEN	72
6.2.1	<i>Bundles</i>	73
6.3	OPSAMLING.....	82
7	SAMMENFATNING & KONKLUSION	85
7.1	SAMMENFATNING AF SPECIALETS TEORETISKE FORANKRING.....	85
7.2	SAMMENFATNING AF TEORI OG EMPIRI.....	87
7.3	KONKLUSION PÅ SPECIALETS PROBLEMFORMULERING	91
8	ABSTRACT	92
9	LITTERATURLISTE	94
10	BILAGSOVERSIGT	96

1 INDLEDNING

Vores formål med specialet er, at bidrage med viden om voksnes oplevelse af at lege. Specialet tager afsæt i legeforskeren Brian Sutton-Smiths (1997/2014) påstand om, at den personlige oplevelse (definition) af leg, sjældent stemmer overens med legeteoretikers definition af leg. Ifølge Sutton-Smith er der i øvrigt ikke er meget forskning at henvise til på dette område (Ibid.: 287). For så vidt angår megen af den eksisterende legeforskning og voksne, der er genstandsfeltet for vores undersøgelse, er der et overvejende fokus på leg som et teleologisk begreb, - det vil sige at man leger med et formål om at opnå noget, i modsætning til vores forståelse af leg, hvor formålet med at lege er legen, mens der kan være rettet i legen der går udover legen. Vores metodiske bidrag er derimod en undersøgelse af *hvordan* voksne leger, og vi vil i analysen fremskrive kategorier der kan anvendes i videre forskning i voksnes leg.

Specialets teoretiske og analytiske greb er praksisteoretisk. Det praksisteoretiske greb gør det muligt at se på legen som en række af praksisser og deres relation til verden omkring dem. Hensigten med specialet bliver herved at bidrage med viden om voksnes legepraksis. Denne viden vil gøre det muligt at inddrage leg i kontekster, hvor legens positive effekter kan gøre nytte for voksne.

1.1 PROBLEMFELTBESKRIVELSE

Vi ser stadig oftere at leg knyttes sammen med voksne. Det være sig både i professionel kontekst: i diskursen leg og organisationer, i mere uformelle aktiviteter som teambuilding - hvor formålet er at bringe en gruppe mennesker tættere sammen, samt i diskursen leg og læring der, blandt andet ved indførelsen af den danske strategi for livslang læring (Undervisningsministeriet, 2007), skal sikre opkvalificering og læring på

alle alderstrin. På trods af, at leg stadig oftere knyttes til en voksen kontekst, og at legeforskningen rummer alsidig forskning fra flere akademiske disciplinerⁱ, er det særligt den pædagogiske og den psykologiske diskurs, hvor leg er et middel til udvikling og hører barndommen til, der er dominerende i legeforskning (Karoff, 2010). Karoff argumenterer for, at leg ikke udelukkende skal ses som en barndomsaktivitet, - den skal tværtimod forstås som en almen menneskelig aktivitet der finder sted hele livet (Ibid.: 8)ⁱⁱ.

Når børn leger udforsker og finder de deres personlige grænser for hvem de er og hvad de kan (Johansen I: Ebdrup, 2014). Denne legende indstilling fordrer kreativitet, og legen er dermed central når børn for alvor skal afprøve, øve og blive rigtig gode til noget (Johansen I: Ebdrup, 2014 & Karpatschof, 2002). Legeforsker og adjunkt ved Aarhus Universitet Stine Liv Johansen fortæller i et interview (Ebdrup, 2014), at hun oplever at universitetsstuderende mangler kreative evner i udførelsen af den akademiske disciplin. De unge studerendes fokus er rettet mod at gøre, det de får at vide er "rigtigt". Ifølge Johansen er det en konsekvens når leg reduceres til et funktionalistisk formål, frem for at være en værdi i sig selv. Det fører til tab af legens mange positive sidegevinster (Ibid.). På samme måde som børn gennem leg løber risici, afprøver nye muligheder og dygtiggør sig, kan man antage at hvis universitetsstuderende anlægger en legende tilgang, vil det, at afprøve alternative muligheder, være lig med, at turde udfordre og udforske de akademiske discipliner. Tillige kan man antage, at et studiemiljø er en "tryk

ⁱ Pædagogiske: Friedrich Fröbel (ca. 1830), Læringsorienterede: John Dewey (1916) og Carsten Jessen (2008), Filosofiske: Friedrich Nietzsche (1844-1900) og Hans-Georg Gadamer (1966), Sociologiske: Roger Caillois (1958), Æstetiske: Friedrich Schiller (1793), Johan Huizinga (1938), Mihaly Csikszentmihalyi (1979), Helle Skovbjerg Karoff (2010) og Ann Charlotte Thorsted (2011), Antropologiske: Clifford Geertz (1973) og Brian Sutton-Smith (1997) og Psykologiske herunder: udviklingspsykologiske: Jean Piaget (1950) og Lev Vygotsky (1933-76), psykoterapeutiske: Gregory Bateson (1955) og personlighedspsykologiske: Michael Apter (1991).

ⁱⁱ Jf. Schiller (1793), Huizinga (1938), Gadamer (1966), Csikszentmihalyi (1979), Apter (1991) Sutton-Smith (1997) og Thorsted (2011).

legeplads" for de voksne universitetsstuderende, inden de for alvor skal benytte deres studieerhvervede viden og erfaringer i en professionel kontekst.

Legeforsker Ann Charlotte Thorsted (2011) har forud for hendes ph.d. afhandling foretaget et studie af leg i en organisatorisk kontekst hos LEGO. Thorsteds intention var at undersøge fænomenet leg og legens rolle i organisationen. Hun finder at leg har sin berettigelse og relevans – så længe den opfylder legens "*særlige krav*": "*... Leg er leg, et livsfænomen som vi kan gribes af, hvis vi sætter os selv på spil og giver os hen til den, ellers kan vi ikke benævne det leg, men blot et hverdagsbrud ...*" (Ibid.: 239). Herudover argumenterer Thorsted for at leg er baseret på frivillighed. Leg skal tages seriøst og leg kan ikke leges, hvis der er et andet mål for øje end blot det at lege. På trods af denne tilsyneladende dikotomi imellem frivillighed og arbejdsliv, bidrager Thorsted med viden om legens rolle hos LEGO. Når der leges skabes der nogle "*særlige rum*". *Frirummet*: den beskyttende ramme, *det transformerende rum*: springbrættet til det nye, *det eksistentielle rum*: udvikling af individuelle og kollektive potentialer samt *det sociale rum*: der forbinder mennesker socialt og kulturelt. Dernæst argumenterer Thorsted for, at leg indeholder både løsende og forløsende aspekter. De to aspekter må forstås i sammenhæng, idet det løsende aspekt, der er knyttet til virksomheden, kommer fra personlige "*usynlige kræfter*" der er afgørende for menneskers handlinger: kreativitet, læring, social udvikling, kommunikation, engagement, selvudvikling og trivsel (Ibid.: 242). Der er her tale om personlige kvalifikationer der er gavnlige for virksomheden, mens det forløsende aspekt enten er knyttet til et "*personligt kald*", hvorfra personer formår at se en dybere mening, med det de foretager sig, eller et kollektivt aspekt, hvor legen kan styrke og udvikle oplevelsen af fællesskab i det som Thorsted kalder *legefællesskaber* (Ibid.: 241f.).

Vi forstår, at leg ikke kun hører barndommen til og at vi herudover når vi leger, tør tage chancer der på den lange bane vil gøre os dygtigere og berige os med evner til at

løse opgaver innovativt, hvilket ifølge Thorsted (2011) kommer virksomheder til gode. Så vi ved at leg er godt både på et personligt plan og i en organisatorisk kontekst. Vi ved at der kan skabes "rum" i virksomhederne (Ibid.: 242f.), hvori leg kan opstå og vi ved hvad udkommet af legen i virksomheden bidrager med. Vores metodiske bidrag er undersøgelse af, hvordan voksne leger, og vores ambition for specialet er at fremskrive kategorier, der kan anvendes i den videre forskning i voksnes leg.

"We all play occasionally, and we all know what playing feels like. But when it comes to making theoretical statements about what play is, we fall into silliness. There is little agreement among us, and much Ambiguity"

(Sutton-Smith, 2006: 296)

I ovennævnte citat argumenterer den New Zealandske legeforsker Brian Sutton-Smith for, at vi alle ved hvad leg er og hvordan leg skal føles. Johansen (I: Ebdrup, 2014) fortæller, at hvad der er *god børneleg* i børne- og voksenperspektiv, ikke nødvendigvis er det samme, idet voksne ofte, siger at god børneleg er lig med fysisk aktivitet. Tilsvarende beskriver Sutton-Smith (1997/2014) et videnshul i den eksisterende legeforskning, da der, på trods af en betydelig mængde anekdotiske udsagn om leg, ikke findes megen forskning at henvise til om de legenes personlige *oplevelser* af hvad der er leg (Ibid.: 286f.).

Hvis det er at lege er at lære og hvis det at lære skaber forandring, og hvis denne forandring skaber ændring af strukturerer for enten individer eller organisationer, så er legen forudsætningen for forandring. Men hvad *opleves* så som leg når voksne leger?

Ved at anlægge et praksisteoretisk blik på voksne der leger, kan vi isoleret se legens "rene form". Vi får altså med det praksisteoretiske greb, viden om *hvad* der foregår i voksnes legepraksis. Det praksisteoretiske greb er en teoretisk ramme, indenfor hvilken

vi kan finde nuancer og facetter til vores beskrivelse af *hvad* og *hvordan* leg er og ser ud, uden at blive "forstyrret" af ydre diskurser. Det vil sige at vi, når vi anlægget et praksisteoretisk perspektiv, ikke kan sige noget om samfundsdiskurser og leg, da det ikke er diskurserne der er interessante, men *praksis* i legen der har vores interesse.

1.2 PROBLEMFORMULERING

**Formålet med specialet er, at bidrage med ny viden om
hvordan voksne oplever leg.**

Dette gør vi ved hjælp af en praksisteoretisk analysestrategi der fokuserer alene på legepraksis med al dens kompleksitet.

1.3 STRUKTUR & LÆSEVEJLEDNING

Specialet er struktureret i to dele. Første del omhandler specialets teoretiske forankring og metodiske refleksioner. Anden del af specialet omhandler vores empiriske materiale og analysen af denne i forhold til den teoretiske forankring i specialets første del. Hvert kapitel og afsnit indledes med en indholdsbeskrivelse og kapitlet afsluttes med en opsamling. Hermed bliver det muligt for læseren, hurtigt at sætte sig ind i vores undersøgelses metoder, refleksioner og sammenfatninger, uden at behøve at læse specialet kronologisk. Vi er to forfattere, hvorfor der i nogen udstrækning vil være forskellig skrivestil fra kapitel til kapitel, da vi har været hovedforfattere, på forskellige kapitler og afsnit. I dette afsnit beskriver vi kapitlernes indhold og nogle overordnede erkendelser det er vigtigt at have in mente i læsningen af specialet.

I SPECIALETS FØRSTE KAPITEL argumenterer vi for relevansen af dette speciale og sætter scenen for specialet. Med afsæt i to danske legeforskere Ann Charlotte Thorsted fra Danmarks Pædagogiske Universitetsskole og Stine Liv Johansen fra Aarhus Universitet beskrives legens mange positive egenskaber. Johansen, hvis forskningsfokus er rettet mod børn argumenterer for, at det er igennem leg, at børn lærer hvem de er og hvad de kan. Thorsteds forskning omhandler leg i organisationer og argumenterer for at leg har sin berettigelse i organisationer. Da dens mange positive bivirkninger er til gavn for virksomheden. Dette giver en forståelse af at leg er både gavnligt i forhold til personlig udvikling og afprøvning af evner, såvel som legens positive biprodukt er gavnlige for en virksomhed. Selvom vi alle, børn som voksne, ved hvad leg er, postulerer den New Zealandske legeforsker Brian Sutton-Smith, at der er et videnskabeligt videnshul i *oplevelsen* af leg for den der leger. Det er denne manglende viden om: hvordan leg *opleves*, der leder til specialets problemformulering.

Specialet er et empirisk studie af voksnes leg med otte observationer og dertil efterfølgende tyve interview. Problemformuleringen søges således besvaret først og fremmest gennem observation af voksnes legepraksisser og ved uddybende interview med undersøgelsespersonerne om deres beskrivelser af deres leg. Dernæst ved at trække på teoretisk indsigt for på den baggrund, at gå i dialog med vores eget empiriske materiale på et metodisk såvel som teoretisk plan.

I SPECIALETS ANDET KAPITEL diskuterer vi eksisterende legeteorier. Vi læner os op af Sutton-Smiths argumentation af, at leg er kompleks og at det kræver et nyt vokabular, hvis vi skal forstå leg. Sutton-Smiths syv retorikker er med hensigt på at favne alle legeteoretiske kompleksiteter herunder adskillige akademiske discipliner. Vores retoriske bidrag sker i vores udfoldelse af to måder at anskue leg på som vi kalder *legens idé* og *legens rettethed*.

Legens idé knytter sig til en æstetisk forståelse af leg. Udover at leg har sin berettigelse alene i at være leg, argumenterer vi for, at leg er et dybereliggende abstrakt fænomen vi alle gør. Helt enkelt forstår vi legens idé som det, der for den legende giver mening med at lege, – legens idé er derfor subjektivt defineret.

Herefter præsenterer vi begrebet *legens rettethed*. Dette begreb lægger sig i nogen udstrækning op af en hverdagsforståelse af begrebet formål, men vi argumenterer for, at leg ikke kan have et mål, da det at nå målet vil være lig med at legen slutter. Vi taler derimod om, at leg indeholder rettethed. Vi anser rettethed som et mere fleksibelt begreb der kan skifte retning undervejs i takt med at den legende udvikler sin leg.

Vores diskussion af eksisterende legeteorier bliver hermed mere end blot en beskrivelse af deres argumenter for og i mod leg som værende til alene for legens skyld eller som formålsbetinget af noget ydre (eksempelvis læring). Det er i lige så høj grad vores stemme hvori vi placerer os i den eksisterende legeforskningsfelt, uden at bidrage med endnu en legedefinition. Vores placering i feltet danner grundlag for hvordan vi forstår leg i specialets analyse i syvende kapitel.

For god ordens skyld vil vi her nævne, at vi i dette kapitel ikke skelner mellem begreberne "leg" og "spil", uanset deres benævnelse af vores udvalgte legeteoretikere. I vores forståelse, er leg, spil, hobby, afkobling og lignende begreber er lig leg – så længe der er tale om aktiviteter der lever op til vores argumentation for begrebet *legens idé*.

I SPECIALETS TREDJE KAPITEL diskuterer vi vores praksisteoretiske fundament. Kapitlet rummer først en videnskabelig diskussion af praksisteoriens udspring fra både det socialkonstruktivistiske og det pragmatiske paradigme. Netop fordi vi i nogen udstrækning selv repræsenterer henholdsvis en socialkonstruktivistisk og pragmatisk skoling, leder denne diskussion til vores fælles placering i feltet og danner dermed grundlag for hvordan vi forstår viden. Viden er noget man "gør", det vil sige en praksis.

Så når vi studerer voksne "gøre" leg, kigger vi på deres praksis omkring legen for at få viden om hvad "gøre" leg er.

Vi argumenterer, med afsæt i Theodor A. Schatzkis (2012) fire kendetegn: *praktiske forståelser*, *regler*, *teleoaffektive strukturer* og *generelle forståelser* for, at praksis er defineret af en eller flere af Schatzkis fire kategorier. De fire kendetegn omhandler overordnet udførelsen af praksis, hvad man gør, indenfor hvilke rammer, hvad der er tilladt og værdien af praksis. De fire kendetegn vil i vores analysearbejde gøre os i stand til at finde fællesstræk ved voksnes leg. Vi tilføjer herefter "*bundles*" til vores analysestrategi, da "*bundles*" gennem fem relationstyper: kausalitet, præfiguration, konstituerende, intentionalitet og forståelse, beskriver hvorledes leg og legetøj er gensidigt definerende.

Vores diskussion af praksisteorien som både et videnskabsteoretisk afsæt og et analysegreb gør os i stand til at opstille vores egne kategorier på tværs af vores repræsenterede empiriske legeaktiviteter.

I SPECIALETS FJERDE KAPITEL diskuterer vi vores metodiske greb og deres indflydelse på vores kvalitative studie af voksnes leg. Formålet med specialet er, at bidrage med ny viden. Hvor vi i specialets tredje kapitel argumenterer for vores forståelse af viden som en praksis, udfolder vi i dette kapitel vidensforståelsen yderligere, for herved at synliggøre vores metodevalgs implikation på videns begrebet. Herunder hører også en diskussion af vores praksisteoretiske greb og hvordan vores personlige dagsorden og forudsætninger påvirker vores forskerpraksis.

Herudover indeholder kapitlet en metodisk diskussion af vores valg i forbindelse med indhentning og bearbejdning af empirien. Vi vil i den forbindelse knytte en kommentar til den videre læsning. Vores informanters rigtige fornavn er brugt, idet de indgår i videomaterialet og lydfileerne. Det forholder sig dog sådan, at vi i "kvindeloge-legen" ikke er bekendt med alle kvindernes navne, hvorfor vi "opdigter" navne, såfremt det giver mening for forståelsen i analysen, alternativt vil kvindelogemedlemmerne blot blive

nævnt som kvindeløgemedlem. Alle lydfil-bilag er at finde på det vedlagte USB-stick, mens bilag i form af dokumenter vedlægges specialet.

SPECIALETS FEMTE KAPITEL er en præsentation af vores informanter. Herudover indeholder kapitlet også en diskussion af, vores informanters sammenlignelighed med os. Herved bliver specialets femte kapitel både en fortsættelse af metodiske refleksioner. Såvel som et "opslagsværk", der giver hurtigt indblik i vores empiriske fundament inetrare beskrivelser af vores otte observerede legeaktiviteter og indbyrdes tilhørsforhold.

SPECIALETS SJETTE KAPITEL er specialets analyse. Analysen har to nedslag der tager afsæt i Schatzkis (2012) "*A Primer on Practice*". Første analysenedslag beskriver praksis. Gennem Schatzkis kategorier: praktiske forståelser, regler, teleoaffektive strukturer og generelle forståelser kan vi undersøge hvad der er kendetegnende for en legepraksis og hvor legepraksissen adskiller sig fra andre praksisser. Andet analysenedslag beskriver forholdet mellem legepraksis og materialitet. Materialitet, der i specialet må forstås som både konkret, i form af legetøj og socialt, i den forstand at sociale forhold, på samme måde som legetøjet, påvirker legens rammer og udvikling. Legepraksis "*bundler*" dermed med sine omgivelser.

SPECIALETS SYVENDE KAPITEL er specialets sammenfatning og konklusion. Første del af kapitlet er en opsamling af specialets teoretiske forankring og bidrag til analysen. Med afsæt i den praksisteoretiske analysestrategi, samt vores greb i legeteorien ved udviklingen af vores legebegreber *legens idé* og *legens rettethed*. Argumenterer vi for at oplevelsen af leg må forstås i en praksiskontekst. Vi finder at organiseringen af legepraksis er tæt knyttet til *legens idé*. Hernæst illustrerer vi for hvordan legen udvikles og forstås som *legens rettethed*. Sammenfatningen bliver herved en længere

redegørelse af specialets valg og fund undervejs, der leder frem til specialets konklusion, der meget kort bidrager med viden om *hvad* voksne oplever som leg.

1.4 OPSAMLING

I dette kapitel sætter vi rammen for vores speciale. I problemfeltbeskrivelsen argumenterer vi for, at man leger for at lege! Herudover illustrerer vi at leg har mange positive sidegevinster, der er gavnlige både for personlig udvikling (Johansen, 2013) såvel som i organisatorisk kontekst (Thorsted, 2011). Thorsted argumenterer for at det er legens personlige sidegevinster, der er attraktive for virksomhederne, da legen styrker kommunikation, fællesskabsfølelse og evnen til at løse opgaver innovativt. Hermed beskriver vi at der er viden om *hvad* leg bidrager med af positive sidegevinster og *hvordan* man kan indrette en virksomhed, så den kan få glæde af dette positive udkom. Men der er ingen viden om, *hvad* der for voksne opleves som leg. Vores speciale lægger sig dermed "bagved" Thorsteds forskning, idet vi vil svare på *hvad* voksenleg er med afsæt i en tese om, at man ikke kan lege i organisationer uden at vide hvordan voksne leger. For at få svar på hvad voksen leg er, foretager vi et empirisk studie af otte legeaktiviteter med tyve voksne der leger. Vi anvender et praksisteoretisk analysegreb, hvis styrke er, at finde forskelle og ligheder i de empirisk meget forskellige legetyper.

2 STATE OF THE ART

Vores intention med specialet er at undersøge voksnes legepraksisser i situationer, hvor de voksne selv har givet udtryk for, at en given aktivitet er leg for dem. Først tager vi afsæt i den New Zealandske legeforsker professor Brian Sutton-Smith (1924-2015), der forstår leg som tvetydig. Med afsæt i Sutton-Smith argumenterer vi for vores forståelse af leg "som noget voksne gør".

Herudover er der tale om en aktivitet der er forskellig fra det ene individ til det andet individ, sådan at forstå, at hvad der er leg for den ene ikke nødvendigvis er det for den anden. Dernæst diskuterer vi to perspektiver på leg, for at få overblik over det store felt som legeforskning er, og sætte scenen for vores diskussion af voksnes leg i specialets analyse. Vi argumenterer for, at leg indeholder det vi forstår som *legens idé* og *legens rettetthed*.

2.1 LEG – ET KOMPLEKST FÆNOMEN

Brian Sutton-Smith er en erfaren herre når det gælder leg - med mere end et halvt århundredes forskning i leg, fra både pædagogiske, psykologiske, biologiske og antropologiske perspektiver (Karoff & Jessen, 2014). I dette afsnit tager vi afsæt i Sutton-Smiths "*The Ambiguity of Play*" fra 1997 (1997/2014). I dette værk samler han mere end 50 års legeforskning, og argumenterer for, at leg er et komplekst og tvetydigt fænomen, der ikke kan samles i en enkelt legedefinition. Sutton-Smiths forståelse af leg som kompleks, danner afsættet for vores forståelse og diskussion af leg i specialet.

Sutton-Smith er ikke ene i sin argumentation om leg som et tvetydigt fænomen og nævner for eksempel legeforskere som Mihai Spariosu der kalder legen "amfiboløs", det vil sige at legen bevæger sig i to retninger og dermed ikke er entydig. Victor Turner der

beskriver at legen befinder sig på en tærskel mellem virkelighed og uvirkelighed. Og Gregory Bateson der argumenterer for, at leg er et paradoks idet leg er og samtidig ikke er, hvad den ser ud til (Sutton-Smith, 1997/2014: 268). Spariosu, Turner og Bateson repræsenterer ydermere forskellige videnskabsteoretiske retninger, med dertilhørende forskellige akademiske discipliner. Således illustreres det også, at der er bred interesse i at forske i leg på tværs af akademiske discipliner. Sutton-Smiths hovedpointe er, at det eneste de forskellige discipliner indenfor legeforskningen kan blive enige om er: at leg er tvetydig (Ibid.: 296).

Inspireret af William Empsons "*Seven types of ambiguity*" fra 1930, argumenterer Sutton-Smith for, at leg indeholder flere modsætningsforhold:

- *Legens reference* ("siger du som en skyder, eller fik du noget galt i halsen?")
- *Flertydig "referent" {indhold}* ("er det en virkelig genstand eller et stykke legetøj?")
- *Flertydig hensigt* ("mener du det, eller lader du bare som om?")
- *Flertydig mening* ("er det alvorligt, eller er det noget vrøvl?")
- *Overgangs flertydighed* ("du sagde jo, at du bare legede")
- *Modsigelsens flertydighed* ("en mand, der leger kvinde")
- *Flertydig betydning* ("er det leg eller kamp i form af leg?")

(Sutton-Smith: 1997/2014, 269)

Sutton-Smith udfolder mangfoldigheden i modsætningsforholdene i yderligere ni kategorierⁱⁱⁱ der omhandler legeformer og legeoplevelser. De ni kategorier illustrerer at

ⁱⁱⁱ Legeeksemplerne i parentes er kun uddrag af Sutton-Smiths uddrag. Sutton-Smiths (1997/2014, 272f.) mange legeeksempler fylder i originalteksten knap to sider. De ni legekategorier er:

- *Tanke- eller subjektive lege*: (drømme, dagdrømmeri, fantasi, metaforer o.l.)
- *Leg for enkeltpersoner*: (hobbyer, lytte til musik, rejser, shopping, madlavning o.l.)

også legefænomenerne indeholder modsætningsforhold. Ifølge Sutton-Smith er de kategorier ikke fuldendte, idet de er mangelfulde både hvad angår passende beskrivelser og et tilstrækkeligt legeteoretisk grundlag, da leg kan kaldes andet end leg (hobby, underholdning, tidsfordriv eller lignende) (Ibid.: 271). Vi forstår Sutton-Smiths tilføjelse af ni kategorier på den ene side rammesætter legen, og på den anden opdeler lege i forskellige kategorier, der igen illustrerer at leg ikke er en entydig størrelse. Sutton-Smith pointerer også, at grænserne aldrig vil være så klare som inddelingen kan antyde. Men uanset hvilken leg, der leges, om det er en "subjektiv leg", en "uformel social leg" eller en "risikabel dyb leg", vil der være tvetydighed - både legetyperne i mellem såvel som i den enkelte legetype. Altså indeholder hver af de ovenstående ni kategorier, de flertydige betydninger og referencer som Sutton-Smith illustrerede i Empsons syv kategorier om tvetydighed.

Herudover vil der være forskelle i legens udførelse afhængig af om det er spædbørn, førskolebørn, større børn, teenagere eller voksne der leger. Også brug af legetøj såvel som "scenen" hvori man leger og den tid og rummelighed der er tilstede i legen rummer forskellighed. På baggrund af Sutton-Smiths ovenfor nævnte beskrivelse af legens kompleksitet og mange sproglige tvetydigheder fremstiller Sutton-Smith syv retorikker: *retorikken om leg som udvikling, retorikken om leg som skæbne, retorikken om leg som magt, retorikken om leg som identitet, retorikken om leg som det imaginære, retorikken om selvet og til sidst retorikken om leg som frivol* (Ibid.: 278ff.). Retorik skal i denne sammenhæng, forstås som en overbevisende diskurs eller en implicit fortælling, om leg.

-
- *Legende adfærdsformer*: (lave sjov, spille med ord, spille komedie spille efter reglerne o.l.)
 - *Uformel social leg*: (sex, dans, væggtab, drukture, singleklubber, forlystelsesparker o.l.)
 - *Stedfortrædende tilskuerleg*: (tv, film, koncerter, nationalparker, museer, teater o.l.)
 - *Optræde med spil og leg*: (skuespil, spille spillet for spillers skyld o.l.)
 - *Fester og festivaler*: (fødselsdage, jul, gavegivning, (u)formelle middage o.l.)
 - *Konkurrencer (spil og sport)*: (atletik, kasinoer, usportslig adfærd, bræt- og kortspil o.l.)
 - *Risikabel eller dyb leg*: (ekstremsport, huleudforskning, orienteringsløb o.l.)

Sutton-Smiths ambition er, at indføre en vis kohærens i legeteoriernes flertydige område ud fra en antagelse om, at en del af det kaos, illustreret ovenfor, skyldes manglende klarhed om "*populærkulturens retorik*", der udgør grundlaget for de forskellige legeteorier (Ibid.: 276). Der er tale om en placering af leg i et bredere værdisystem, som teoretikere godtager, men ikke studerer direkte. Det vil sige at det ikke er substansen af legen, videnskaben eller teorierne der er centrale, men derimod at fremskrive de bagvedliggende ideologiske værdier der forbinder teoretikerne og efterfølgende præsentere retorikkerne på overtalende vis. For at validere retorikkerne opstiller Sutton-Smith otte kohærenskriterier. Vi tager i vores speciale afsæt i Sutton-Smiths ottende kriterium omhandlende de forskningsmæssige discipliner der definerer emneområdet leg. Fordelt i tre typer: teoretikers definition af *indre legefunktioner*, teoretikers definition af *ydre legefunktioner* og de legendes definition af *egne legeoplevelser*. Sutton-Smith (1997/2014) skriver om de legenes personlige oplevelser af leg:

"Spillernes (legendes red.) definitioner af deres egne spiloplevelser (legeoplevelser red.) og funktioner. Hvordan opfatter spillerne deres egen deltagelse og begrundelserne for den? Der findes selvfølgelig ikke megen forskning at henvise til her, selv om der foreligger en betydelig mængde anekdotiske udsagn. Det er nyttigt at opdage, at der kan være – og ofte er – meget begrænset forbindelse mellem spillernes egne spildefinitioner og teoretikernes"

(Sutton-Smith, 1997/2014: 286f.).

Her illustrer Sutton-Smith det videnshul som vi med specialet ønsker at bidrage til: viden om voksnes egne forståelser af hvad leg er.

Denne relativt omfattende gennemgang af Sutton-Smith illustrerer leg som kompleks og tvetydig. Der findes utallige legetyper og hver enkelt legetype indeholder

modsnævningsforhold og tvetydigheder, de legende skal forholde sig til eller navigere efter. Det er med afsæt i denne forståelse at vi spørger vores informanter "hvad der er leg for dem" (bilag 3), da leg kan være mange ting og indeholde forskellige komplekse elementer. Det er netop denne kompleksitet i legen, vores brug af praksisteorien kan favne (kapitel 3).

I de følgende to afsnit diskuterer vi legens idé og legens rettedhed, to forståelser af leg, der sammenholdt med legens kompleksitet, som vi har beskrevet i dette kapitel, danner rammen for hvordan vi forstår og arbejder med leg specialet.

2.2 LEGENS IDÉ

Vi tager i dette afsnit afsæt i Platons idélære. Platon selv forholdt sig til leg og vi illustrerer hermed et tidsperspektiv i udforskningen af legen, der går knap 2500 år tilbage i tiden. Vi vil i afsnittet argumentere for, at leg leger man alene for legens skyld, og at det ikke er legen (substansen), der er afgørende for om der er tale om leg, men en personlig oplevelse knyttet til *legens idé*.

Platon (448-428 f.v.t.) er i hans anskuelse ensidig og kritisk i hans vurdering af leg. Han er samtidig klarsynet i hans udpegning af leg, som et primitivt fænomen, der ligger forud for abstrakt og begrebsmæssig tænkning, der fører til sand erkendelse (Rasmussen, 2002). I Platons idélære forstås idé som noget dybereliggende, abstrakt: noget mennesket på samme tid både ved, og ikke ved hvad er. Som Sutton-Smith indledningsvis i vores specialet formulerede: "... *We all play occasionally, and we all know what playing feels like. But when it comes to making theoretical statements about what play is, we fall into silliness ...*" (Ibid., 2006: 296). Her illustrerer Sutton-Smith, at vi alle kender til det at lege, men når vi skal sætte ord på, ved vi alligevel ikke hvad leg er. Huizinga (1938/2014) argumenterer for, at leg er en absolut primær livskategori, en handling vi

alle udfører og nyder, som skal iagttages og vurderes i sin helhed. Et fænomen der kræver erkendelse af, at legens væsen har et åndeligt element.

“Ethvert tænkende menneske er i stand til at forestille sig realiteten “leg” og at “lege” som en selvstændig foreteelse, selv om hans sprog ikke ejer noget alment begreb derfor. Legen lader sig ikke fornægte. Man kan fornægte næsten alle abstrakte begreber, som skønhed og ret, sandhed og godhed, ånd og gud. Man kan bestride at alvor eksisterer. Men ikke leg.

Men erkender man legen, erkender man også sjæl eller ånd, hvad enten man vil eller ej. For hvad legens væsen end er, substans er den ikke.”

(Huizinga, 1938/2014: 90)

Hermed siger Huizinga, at leg er et abstrakt begreb vi hverken må eller kan fornægte. Legens væsen kan ikke knyttes til noget håndgribeligt, og hermed forstår vi at hvis man skal forstå hvad leg er (legens væsen), kan man ikke “kun” se på aktiviteten, men vi er nødt til at undersøge oplevelsen af at lege i hele dens kontekst. På samme måde som Platon, der anså idé som noget dybereliggende og abstrakt, argumenterer Huizinga for at legens erkendelse ligger i idéen, idet den ikke har egentlig substans. Det vil sige at legen ikke knyttes an til aktiviteten (substansen) alene, men til erkendelse af det dybereliggende det abstrakte: *oplevelsen*. Hermed argumenterer Huizinga for at legens væsen (idéen med at lege) er – at lege!

“Leg er en frivillig handling eller virksomhed, der udspilles indenfor visse rumlige og tidsmæssige grænser. Trods frivilligheden udføres den ufravigeligt bindende regler, har sit mål i sig selv og ledsages af en følelse af spænding og glæde og

en fornemmelse af, at den er noget andet end det "almindelige" liv."

(Huizinga, 1993: 36).

Huizinga argumenterer for, at leg er en frivillig handling hvis eneste formål er at være leg. Legen bidrager med spænding og glæde og adskiller sig fra hverdagslivet. Hermed må man ikke forstå, at leg er formålsløs eller uden mening. Pointen er derimod, at leg er formålet med leg (Karoff, 2010: 9). Eller som Schiller (1793/2014) smukt formulerer og dermed rammesætter hele legens væsen: "... Mennesket leger kun, når det i ordets fulde betydning er menneske, og kun når det leger, er det et helt og fuldt menneske ..." (Ibid.: 21). Med afsæt i Aristoteles argumenterer Gadamer (1966/2014) for, at leg ikke er alvor, men der er et indbyrdes specielt og væsentligt forhold imellem leg og alvor, i det der i legen er nærmest en hellig alvor. Legen opfylder først legens formål når den legende leger legen (Ibid.: 163f.). Det vil sige, at de der leger, skal tage legen alvorligt, før der er tale om, at det er en leg.

Med afsæt i vores forståelse af leg som kompleks og mangeartet forstår vi, at *legens idé* må knytte sig til en personlig oplevelse af hvad der er leg. Centralt for denne argumentation er, at for at der er tale om leg, skal den personlige forståelse af "nu leger jeg" være rettet mod legens idé: der leges kun for at lege. De fleste af os kender til "nu skal vi rigtig lære hinanden at kende"-lege, som man kan støde på til private fester, på kurser og i introuger på diverse uddannelsesinstitutioner. De fleste synes nok, at det er sjovt, at lege disse lege, mens andre synes det er useriøst og trækker sig fra sådanne lege. Umiddelbart kan man i dette perspektiv argumentere for, at der ikke er tale om leg, idet legen har et ydre formål: at lære hinanden bedre at kende. Vi vil derimod argumentere for at der *kan* være tale om leg, så længe personen *oplever* aktiviteten som leg. Det vil sige at det personen tager alvorligt og retter sin opmærksomhed imod er det, at lege. Mens det oprindelige formål der var tiltænkt aktiviteten, at lære hinanden bedre

at kende, blot vil være et (eventuelt) biprodukt, hvis der da var tale om at personen legede. Hermed bliver formålet med aktiviteten at lege aktiviteten. Aktiviteten (substansen) er dermed ikke afgørende for, at "nu leger vi". Derimod er det den personlige oplevelse (legens væsen), der er afgørende for om der er tale om leg.

Legens idé er et abstrakt fænomen, vi alle både ved – og ikke ved hvad er: vi har alle en fornemmelse af hvad der er leg. Legen bærer formålet i sig selv, sådan at forstå at formålet med legen er at lege. Ifølge Huizinga (1993) indeholder leg, at have det sjovt og adspredelse fra hverdagslivet. Hvad der er leg, herunder underholdning og adspredelse, kan ikke knyttes til en konkret (substans) leg, men er derimod knyttet til en personlig oplevelse, der fanger hele legens væsen med al dens kompleksitet. Det er denne personlige oplevelse af *hvad der er leg*, der danner det empiriske fundament i specialet, hvorfra vi vil besvare vores problemformulering.

2.3 LEGENS RETTETHED

Vi har nu argumenteret for, at der findes mange legetyper, og at de alle er komplekse i deres form og udtryk. Ydermere har vi argumenteret for *legens idé*, hvor der kun er tale om leg, såfremt intentionen med at lege, er at lege. Dette dog med en forståelse af, at denne legeerkendelse, er funderet i en personlig oplevelse af, hvad der er leg, og derfor vil det være forskellig fra individ til individ hvornår, hvordan og med hvad de leger.

I dette afsnit vil vi argumentere for at leg indeholder *rettethed*.

Vi tager afsæt i den pædagogiske og didaktiske diskurs hvor leg og læring kobles sammen. Leg er i denne optik fundamentet for udvikling af færdigheder, mestring og meningsdannelse. Den amerikanske psykolog John Deweys teori handler om at lære gennem erfaringer "*learning by doing*" (1916/2014). Dewey finder legeaktiviteter og

arbejdsaktiviteter sammenlignelige, idet både leg og arbejde er aktiviteter hvorigennem mennesker gør sig erfaringer: "... Både leg og arbejde involverer bevidst overvejede mål og udvælgelsen og tilpasningen af materialer og processer, som udformes for at nå de ønskede mål ..." (Dewey, 1916/2014: 70). Dewey argumenterer her for, at barnets leg er efterligninger af omgivelserne, hvorigennem barnet opnår erfaringer. I takt med at barnet modnes vil legen blive til arbejde (Karoff & Jessen, 2014). Dewey anerkender at leg er mere umiddelbar end arbejde, og at legeaktiviteten i sig selv kan være et mål. Men han opponerer imod at legen ikke indeholder elementer af fremadskuen og stræben. Hvis målet med legen alene er at lege, er der i Deweys optik tale om en øjeblikkelig handling der er afrundet i sig selv og derfor er meningsløs (Ibid., 1916/2014: 71). Her adskiller Dewey sig fra vores argumentation hvor formålet med at lege er legens idé: vi leger for at lege. For Dewey er der et ydre formål med leg; at lære gennem erfaringer. Hermed argumenterer Dewey for, at formålet med legen er læring. Følger vi Deweys argumentation, er der i vores optik ikke længere tale om leg, men læringsaktiviteter. Vi har tidligere argumenteret for, at legens formål er at lege. Vi adskiller os derfor her fra Deweys forståelse og argumenterer for at lege kan indeholde *rettethed* imod læring. Hvis vi igen ser på legeeksemplet fra før "nu skal vi rigtig lære hinanden at kende", er hensigten, altså *legens rettethed*, at lære hinanden bedre at kende. For de der ser leg som formålet (legens idé) imod hensigten, at lære hinanden at kende (legens rettethed), er der tale om leg. For den gruppe, der ikke ser leg som et nødvendigt formål til, at lære hinanden bedre at kende, de leger i sagens natur ikke. Men deltager i en aktivitet hvis formål er, at lære hinanden bedre at kende. Det vil sige at der kan være både indre (personlige) og ydre (eksempelvis underviserens) langsigtede (lærings)mål, men den personlige oplevelse af om det er leg, eller blot en aktivitet, kender vi ikke til.

For Csikszentmihalyi (1979/2014) er leg en tilstand af *flow*. Flow er en tilstand af en enorm koncentration af opmærksomheden, der forekommer når relationen mellem muligheder og færdigheder er passende, og leder til fortabelse fra omverdenen. I denne

flowtilstand glemmer man verden omkring sig, - dog uden at miste kontrollen over den retning man "flyder" i (Csikszentmihalyi, 1979/2014: 196). Csikszentmihalyi beskriver forholdet mellem muligheder og færdigheder som et koordinatsystem og argumenterer for, at de legende kan komme i flow ved at tilpasse muligheder og færdigheder. Csikszentmihalyi illustrerer det med et skakspileksempel, hvor den ene skakspiller er en mere erfaren end den anden skakspiller. Hvis den erfarne skakspiller fra starten af spillet, spiller spillet uden en dronning, vil den mindre erfarne skakspiller opnå en fordel og spillet vil blive mere "ligeværdigt" (Csikszentmihalyi, 1979/2014: 198f.). Csikszentmihalyi argumenterer her for, at ved at skakspillerne afstemmer deres indbyrdes færdigheder og muligheder, kan de sammen skabe en tilstand af *flow*, hvor de glemmer alt omkring sig selv. Her er der i Csikszentmihalyis optik tale om leg. Flowforståelsen benyttes ofte også i musikalske sammenhænge. Særlig tydeligt er det i jazzmusiske sammenhænge, hvor jazzmusikerne på skift spiller solo over en række akkorder. Hver musiker har færdigheder med sit instrument og tilpas viden (mulighed) for at lege henover en række akkorder, inden musikeren afløses af den næste musiker der så spiller sin solo. Der er her en ydre ramme for hvilke akkorder musikeren kan lege med og i hvilke tempi og rytme det skal spilles, som orkestreret er vidende om er rammen for legen. Flowstemningen opstår når jazzmusikerne formår at lytte til hinanden og gribe hinandens afsæt og i fællesskab spille noget som de mener er "mega fedt". Csikszentmihalyis forståelse af flow læner sig op af vores forståelse af *legens idé*, idet leg – eller flow - for Csikszentmihalyi, er en værens tilstand, altså en oplevelse.

Ifølge Karoff og Jessen (2014) er flow en tilstand der ønskes fremelsket, også i pædagogiske og didaktiske kredse, idet flow leder til bedre hukommelse, trivsel og læring (Ibid.: 189f.). Her tillægges flowtilstanden en ydre rettet "..." (flow red.) *hjælpe folk til at fokusere opmærksomheden, tilbyde mål, give feedback og etablere en følelse af kontrol...*" (Csikszentmihalyi, 1979/2014: 197). Her tager vi afstand fra Csikszentmihalyi idet vi argumenterer for, at flow kan være et element i legen. Den langsigtede rettet i

legen kan endda være at komme i flow, som vores eksempel med jazzmusikerne. Men flow alene er ikke definerende for, om der er tale om leg, da leg i vores optik er knyttet til en personlig oplevelse. I øjeblikket er det populært, særligt blandt voksne kvinder, at male i malebøger. Man kan forestille sig at denne aktivitet, for den enkelte kvinde kan føles som leg – uden at hun nødvendigvis oplever en værens tilstand af flow, og mister fornemmelsen for omverdenen.

Vi forstår *legens rettethed* som en langsigtet hensigt med legen. Vigtigt er det at forstå at det ikke er rettetheden, altså hensigten, der er afgørende for om der er tale om leg. Man leger for at lege! Herudover argumenterer vi for, at leg altid vil indeholde rettethed. I de tilfælde hvor man "leger bare for at lege" vil rettetheden være rettet mod legens idé. I de tilfælde hvor man "leger for at lære", er vores argument at formålet er at lege, men legen har rettethed imod læring.

2.4 OPSAMLING

Vi har i dette kapitel redegjort for, at leg er kompleks og tvetydig. Der findes ikke én egentlig legedefinition, men utallige måder at anskue og "lege" med legebegrebet på. Sutton-Smith argumenterer for, at der er mangel på passende beskrivelser af de legendes *oplevelse* af at lege. Det er denne manglende viden om, hvordan leg opfattes, der er krumtappen i vores speciale og som det praksisteoretiske greb kan bidrage med.

For at kunne undersøge voksnes opfattelse af hvornår de leger, er vi nød til at have en forståelse af hvad leg er. Med afsæt i Platons idélære argumenterer vi for, at leg er leg! Det vil sige at legens eneste formål er, at være leg som kontrast til "virkeligheden". Leg er dermed seriøs for den der leger. Leg giver mening for den der leger – men leg giver ikke (nødvendigvis) mening for dem der kigger på legen udefra. Legen er ikke en egentlig substans (aktivitet), hvorfor leg altid må defineres af personen der leger. Hermed

argumenterer vi også for, at alle aktiviteter i princippet kan være leg, såfremt at personen har en oplevelse af at lege.

Dette perspektiv er interessant for specialet i den måde vi "indfanger" informanter, og lader dem definere hvad der er leg for dem.

Til sidst i kapitlet argumenterer vi for, at leg altid indeholder rettethed. I vores forståelse af *legens rettethed* er der her både en udefinerbar tidshorizont, såvel som rettethed undervejs i legen kan forandres. Rettethed har altså modsat formål ikke et "slut": når målet er nået, så slutter legen. Ofte knyttes leg og formål sammen, dette ønsker vi at udfordre, idet begrebet formål knytter sig til et mål med legen og processen leg træder i baggrunden. Hermed ikke sagt, at der ikke kan være et formål med at lege, men vi forstår "formål" som et hverdagsbegreb og ikke den legendes rettethed i legen. Det vil sige at legeaktiviteter i en undervisningskontekst, i et underviser perspektiv, godt kan have til formål at eleverne skal lære at regne. I denne kontekst forstår vi formål som et hverdagsbegreb. Hvis eleven selv oplever aktiviteten som leg og accepterer, at den langsigtede hensigt er, at lære at regne, er der imod tale om legens hensigt.

Dette perspektiv på leg hjælper os til at forstå den langsigtede rettethed der er i voksnes leg.

3 TEORETISKE OVERVEJELSER OG FORANKRING

I dette kapitel diskuterer vi den viden praksisteorien giver adgang til i arbejdet med det empiriske materiale i specialet. En del af denne diskussion handler om vores placering i det praksisteoretiske felt, og er en uddybning af forholdet mellem vores placering, og den legeteori som vi gør brug af. De praksisteoretiske analysegreb i specialet er inspireret af Schatzki (2012) og hans sene praksisdefinition. Dette valg er truffet da Schatzkis kategorier og elementer løfter empirien, ved at lade den detaljerigdom og kompleksitet empirien indeholder komme til sin ret i analysen (Halkier & Jensen, 2008 & Reckwitz, 2002), dette udfoldes i afsnittet om analysestrategien.

I de følgende afsnit præsenterer vi først den praksisteoretiske diskussion som vi tager afsæt i og som placerer os som forskere i feltet. Dernæst fremskrives den vidensforståelse, i lyset af hvilken, specialet er skrevet. På baggrund heraf udfolder vi vores analysestrategi som den sidste del af kapitlet.

3.1 DET PRAKSISTEORETISKE FELT

Praksisteorien deler vi op i to grupper. Den første gruppe er dem, der beskæftiger sig med, eller har beskæftiget sig med, praksisser, men som ikke er praksisteoretikere, i den forstand, at deres primære fokus ikke er på netop *praksis*. I denne kategori placerer vi teoretikere som Pierre Bourdieu, Anthony Giddens, Michel Foucault, Judith Butler og Bruno Latour (Johansen, 2011: 123 og Schatzki, 2012: 13). Foruden af beskæftige sig med fænomener der relaterer sig til former for praksis, bidrager denne gruppe teoretikere til den praksisteoretiske diskussion, gennem andres diskussioner af elementer af deres arbejder i et praksisteoretisk perspektiv (Reckwitz, 2002 og Halkier & Jensen, 2008).

Den anden gruppe teoretikere udvikler praksisteori med afsæt i den første gruppes teorier og begreber. For Schatzki er det særligt hans læsning af den sene Wittgenstein (I: Halkier & Jensen, 2008: 53) der påvirker hans teoretisering. Når denne teoriudvikling sker på baggrund af anden teori vil den teoretiske bagage påvirke måden der tænkes på. Vi bringer denne diskussion på banen for derved, at kunne placere os selv og vores egen forskning i det praksisteoretiske felt. De videnskabsteoretiske retninger som indgår i denne diskussion er henholdsvis den socialkonstruktivistiske og den pragmatiske. Et eksempel på en socialkonstruktivistiske forståelse er Reckwitz:

“A ‘practice’ (Praktik) is a routinized type of behavior which consists of several elements, interconnected to one other: 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. A practice - a way of cooking, of consuming, of working, of investigating, of taking care of oneself or of others, etc. – forms so to speak a ‘block’ whose existence necessarily depends on the existence and specific interconnectedness of these elements, and which cannot be reduced to any one of these single elements”

(Reckwitz, 2002: 249f.)

Med reference til Reckwitz’ brug af udtrykket “*block*” placerer vi ham blandt dem der kommer fra en socialkonstruktivistisk tænkning. Netop fordi “*blocks*” forudsætter en sammenfletning af flere specifikke elementer som ikke kan reduceres til enkeltstående elementer. Der er med andre ord tale om en konstruktion hvor de enkelte elementer ikke alene giver mening. Det sociale er her implicit da Reckwitz (2002) netop argumenterer for en teori om sociale praksisser.

I vores argumentation for den pragmatiske tilgang til praksisteori trækker vi på Anders Buch og Bente Elkjærs artikel "*Pragmatism and practice theory: Convergences or collisions*" (2015), hvor Buch og Elkjær diskuterer forholdet mellem pragmatisme og praksisteori. Deres greb er en sammenligning af Theodor A. Schatzki og John Dewey hvor de blandt andet pointerer et sammenfald i deres afstandstagen fra dualismen mellem krop og hjerne (Buch & Elkjær, 2015: 9). Hensigten med deres diskussion er, at afdække hvorvidt de to teoriretninger i fællesskab kan bidrage til forskningen i det organisatoriske felt (Ibid.: 3). Buch og Elkjærs diskussion tager afsæt i den videnskabsteoretiske tradition de er formet af, i dette tilfælde pragmatismen. Hvilket også afspejles i deres arbejde med praksisteori.

Hvordan dette påvirker specialet udfolder vi i det næste afsnit Viden, hvori vi diskuterer den viden vi får adgang til og dermed også den viden vi ikke får adgang til.

Diskussionen mellem socialkonstruktivismen og pragmatismen om hvad vi kan vide noget om, er samtidig en tilbagevendende diskussion i vores arbejde i specialet. Vi er også påvirket af vores egen teoretiske bagage og repræsenterer i nogen grad den samme paradigmatisk diskussion. Dette er en styrke i specialet, da vi netop tager diskussionen og denne bidrager ved at skærpe vores eksempler og formuleringer.

3.2 VIDEN

Det praksisteoretiske blik vi benytter i specialet, afspejler en forståelse af leg, som noget man gør, en praksis, uanset om der er tale om en fysisk leg eller mental leg. På den måde bliver viden om leg noget, der hænger uløseligt sammen med praksissen: at lege. Man kan her tale om praksisviden, fordi det er i praksissen, at viden opstår eller er. I det praksisteoretiske perspektiv vi opererer i, sondrer vi ikke mellem viden og praksisviden, da alt viden i dette perspektiv er forbundet med en praksis og derfor kan betragtes som praksisviden. Et eksempel på hvordan viden og praksis hænger sammen

er det at cykle. For eksemplets skyld antager vi, at spørger man en dansker om han ved hvordan man cykler, vil vedkommende bekræfte at det gør han. Spørger vi dernæst *hvordan* han ved hvordan man cykler, vil svaret formentlig hænge sammen med udførelsen af cykelpraksissen. Man lærer med andre ord at cykle, ved at prøve sig frem og øve sig. Dette understreger, at viden om det at cykle hænger sammen med udførelsen af praksissen, og selvom de fleste danskere ved hvordan man cykler, vil de fleste formegentlig have besvær med at forklare *hvordan* man cykler. Hvilket vi tidligere har argumenteret for også gør sig gældende for leg. Hvorfor vi også kan sige, at viden om leg handler om at lege.

For at blive klogere på leg, som vi beskriver leg ovenfor, anvender vi et praksisteoretisk blik, som gør det muligt at analysere legepraksisser som udtryk for viden om leg. Praksisteorien og særligt vores læsning af Schatzki (2012) giver os nogle analytiske greb, som kan bidrage med viden om, hvordan legen udføres og hvad der gør leg til leg. Disse analytiske greb gør det muligt, at se isoleret på praksis, hvilket bidrager til specialets analytiske generaliserbarhed (Halkier, 2001). Denne generaliserbarhed er væsentlig for formålet med specialet, som netop er at bidrage med en viden om leg, som har potentiale for anvendelse. Den analytiske generaliserbarhed gør os i stand til at sige noget om vores empiri, som netop kan bidrage på et mere generelt niveau. Dette lader sig gøre da vores analysebærende begreber kan anvendes på andet empiri end vores. De konkrete analytiske greb uddybes i næste afsnit omhandlende vores analysestrategi for specialet.

Fordi det i analysen er praksisserne der er i fokus, bliver informanternes baggrund og bevæggrunde mindre væsentlige, hvilket i høj grad er med til at gøre analysen generaliserbar, - netop fordi vi ikke siger noget om de enkelte informanter, men om deres legepraksisser. Dette betyder selvfølgelig også, at vi ikke har mulighed for, at sige om disse faktorer har indflydelse på legepraksissen. Havde dette været formålet ville

begreber som *position*, *habitus* og *kapital*^{iv} have været relevante, ikke mindst grundet Bourdieus tilknytning til praksisteorien. Med et fokus på magtens betydning for leg ville det have været nærliggende at tage fat i Foucaults begrebsapparat.

Disse perspektiver på leg ville være relevante, og den viden vi med specialet præsenterer vil netop kunne tjene som afsæt for videre forskning i leg med et af disse blik.

Med vores fokus på voksnes legepraksisser, kombineret med den praksisteoretiske ramme vi opstiller i form af analysen, kommer vi frem til viden om hvordan voksne leger, hvad de leger og hvad der er afgørende for om noget er leg. Særligt hvad der afgør om noget er leg, fylder i analysen, da det er her generaliserbarheden, i forhold til voksnes legepraksisser, kan bidrage med mest til legeforskningen som felt.

3.3 PRAKSISTEORI SOM ANALYSESTRATEGI FOR SPECIALET

I dette afsnit tager vi udgangspunkt i Schatzkis "*A primer on Practice*" (2012), hvori han operationaliserer dele af hans begrebsapparat, og derved gør det analysevenligt. Vi fremskriver i det følgende hvordan Schatzkis begreber bliver brugt i analysen, og samtidig argumenterer vi for, hvorfor netop hans teori, er den mest relevante for arbejdet med specialets empiri. Han udfolder praksisteorien og fremskriver blandt andet de kategorier som vi anvender i analysen. Når valget er faldet på netop denne artikel, skyldes det ikke mindst, at den er rettet mod en uddannelseskontekst, hvorfor der netop er oplagte sammenfald med vores faglig afsæt som kandidatstuderende i Læring- og Forandringsprocesser.

^{iv} Bourdieu (1980) og (1994)

For at noget kan være organiseret som en praksis argumenterer Schatzki for, at et eller flere, af de følgende fire kendetegn skal være tilstede: *praktiske forståelser, regler, teleoaffektive strukturer og generelle forståelser* (Schatzki, 2012: 15).

I det følgende gennemgår vi Schatzkis fire praksis kategorier- med henblik på, at udfolde deres funktion i analysen. Først ved hjælp af et generelt eksempel: fodboldeksemplet, som vi anvender konsekvent i den følgende gennemgang af projektets analyseramme, for at skabe kontinuitet i eksemplerne, og ud fra den betragtning, at de fleste læsere vil kunne følge dette eksempel, også uden at være særligt fodbold interesserede. Dernæst ved hjælp af konkrete eksempler fra projektets empiriske grundlag. Kategorierne vil gøre det muligt, at få blik for ligheder mellem de meget forskellige empiriske eksempler på leg (for beskrivelse af empirien se kapitel 5).

Analysen viser således nogle generelle og genkendelige elementer ved voksnes leg. Hvilket netop vil bidrage til viden om voksnes legepraksisser og dermed også bidrage til besvarelsen af vores problemformulering.

3.3.1 PRAKTISKE FORSTÅELSER

Den første af de tre kategorier er den praktiske forståelse. Her fremhæver Schatzki (2012), at der er tale om en forståelse af den fysiske/praktiske udførelsen af praksissen. For fodbold gælder det eksempelvis, at praktisk forståelse af løb, er en væsentlig del af spillet. Selv om løb er en del af mange aktiviteter, som kunne kategoriseres som leg, så er det langt fra den eneste fællesnævner for leg, hvorfor den praktiske forståelse knytter sig særligt til den specifikke praksis. I forhold til fodbold bliver løb specifik i det øjeblik, der også er tale om bold berøring, dribling, skud eller afleveringer.

Fra vores empiri fremhæver vi klatringen som eksempel, da klatringen kræver en praktisk forståelse, for de bevægelsesmønstre der muliggør klatringen. Niveaueet af den praktiske forståelse hænger sammen med hvor øvet man er. Jo længere man har klatret, desto større forståelse har man for legens praktik.

I analysen vil den praktiske forståelse bidrage med et blik, der kan sammenligne de forskellige lege med hinanden, ud fra netop deres fysiske udførelse.

3.3.2 REGLER

Denne kategori indeholder de regler der er for praksis. Schatzki fremhæver, at alle aspekter af livet er styret af regler, og at der kontinuerligt formuleres nye regler (Ibid.: 2012). I forhold til fodbold eksemplet vil *regler* omfatte selve spillets eksplicitte regler. Konkret kan man fremhæve, at der kun må spilles inden for banen, eller det at ingen spillere, med undtagelse af målmanden, må røre bolden med hænderne.

Fra vores empiri kan Tobias' klatring eksemplificere hvordan regler rammesætter og udvikler legen. Konkret gør Tobias og hans klatremakker brug af regler for hvilke greb der er en del af ruten, og legen udvikles ved at de skiftes til at "fjerne" et greb. En regel der skaber legen og som, i lighed med Schatzkis formulering, kontinuerligt udvikler legepraksis.

Foruden de specifikke regler der er involveret i de enkelte lege i empirien, fremskriver vi de regler, for leg som generel praksis som empirien viser. Hvorved vi belyser de regler for leg, som er genkendelige på tværs af forskellige legepraksisser.

3.3.3 TELEOAFFEKTIVE STRUKTURER

Teleoaffektive strukturer handler om, hvad der er tilladt eller acceptabelt, i forhold til hensigten med legen. Er hensigten med legen at have det sjovt - er det helt i orden at grine. Men er en væsentlig komponent i legen koncentration, er det ikke acceptabelt

bryde koncentrationen med vredesudbrud. Modsat regler er der her særligt tale om hvilke følelser, der er acceptable i forhold til hensigten med praksis. Det særlige her er forholdet mellem følelser og den leg der leges.

I fodboldspillet kan eksemplet være, at det er acceptabelt at vise glæde og begejstring over en scoring: armene i vejret og en sejrscans. Men at lægge sig ned og skrig, hvis man bliver idømt en straf af dommeren, er ikke passende. Dog er det i et vist omfang accepteret at "filme" sig til en kendelse, hvis det indenfor de acceptable rammer kan kædes sammen med spillets formål, altså det at vinde. Her skal det tilføjes, at selv om det er formålet med spillet at vinde, så skal dette ses i lyset af at ikke alle kan vinde, hvorfor det her giver mere mening, at det er hensigten med spillet at vinde.

Fra projektets empiri kan vi eksemplificere, ved at se på vores modeltogs entusiast, Allan. Han omtaler målet med som et livagtigt modellandskab med tog der fungerer. Og selv om der skal investeres tid og penge i projektet, virker det ikke sandsynligt at det ville være acceptabelt at Allan skælder ud, hvis hans lillebror ikke har bidraget i en periode. Det er muligt, at det ville være acceptabelt at tale om det, men et decideret vredesudbrud ville formentlig ødelægge legen. Her skal også knyttes en kommentar til hensigten. For selv om formålet med legen er, at blive færdig, så er dette mål langt ude i fremtiden og er dermed enden på legen som den beskrives af vores informanter. Netop derfor er der snarere tale om at legen sigter mod et færdigt modellandskab med en fungerende togbane.

Denne kategori bidrager med et analytisk greb, som giver os mulighed for at tage højde for de følelser der er forbundet med legen, ikke mindst i forhold til hensigten med legen.

3.3.4 GENERELLE FORSTÅELSER

Generelle forståelser beskriver Schatzki som værende abstrakte og normative værdier, der er forbundet med en praksis (Schatzki, 2012:p.16). Modsat de teleoaffektive

strukturer er der her ikke fokus på hensigten med praksis, men fornemmelsen af den værdi eller orden, som udførelse af praksis skaber. Er der, med andre ord, en generel forståelse af at legen har værdi.

I fodboldens verden kunne der være tale om, at spillet skaber et rum hvor mennesker mødes. Enten som spillere eller fans. Dette møde kan så tillægges forskellige funktioner som er den værdi fodbold skaber på et bredere plan end i det fysiske spil, såsom vej til integration eller sundhedsfremme. Uanset hvilken værdi spillet tillægges, er der en generel forståelse af, at det giver mening for dem der spiller spillet - at spille spillet - at lege legen.

Som analysen vil vise, er denne kategori en væsentlig del af det, projektets empiri forbinder med leg. Særligt fordi det ikke er selve legen der indeholder målet men nærmere, at legen skaber værdi eller mening for den der leger, hvilket der er en generel forståelse af, også blandt dem der ikke leger netop denne leg.

Her er det igen oplagt, at bruge modeltogs byggeren Allan, som empirisk eksempel. Umiddelbart ser denne leg ikke ud til at tjene noget formål for andre end Allan og hans lillebror. Der er ikke en oplagt fysiologisk gevinst som det er tilfældet med fodbold, hvorfor der ikke er mening med aktiviteten i et fysiologisk sundhedsperspektiv. Alligevel er der en generel forståelse for, at det skaber værdi for dem der er engagerede i legen. Denne generelle forståelse kan antages, at være knyttet til en bred konsensus i samfundet. Dette konsensus kan være udtryk for værdier og normer som afspejler hvordan den enkelte prioriterer sin tid og penge. Der ville antageligt ikke være en generel forståelse for modeltogsbyggeriet hvis det gik udover familien, i form af en fraværende far og en prioritering af indkøb af modeltog over tøj til børnene.

De generelle forståelser vil i analysen give blik for, hvordan legens formål, hensigt og funktion opleves og hvilken værdi legen tilskrives.

Som beskrevet gør disse kategorier os i stand til at analysere vores empiri ud fra en tese om, at der er fællestræk ved voksnes leg uanset hvilken leg der leges. Hvorved vi

også kan sammenligne empirien og bidrage med en kategorisering af, hvordan de empiriske aktiviteter er organiseret som praksisser. Den næste del af analysen bidrager med en forståelse af forholdet mellem legens praksisser, det/dem der leges med og de fysiske rammerne for legen.

3.3.5 BUNDLES

“ ... The bundle of practices and material arrangements is fundamental to analyzing human life ...”

(Schatzki, 2012: 16)

Analysens næste greb er “*bundles*” som foruden kategorierne ovenfor, i følge Schatzki, er nødvendigt i analysen af forholdet mellem en given praksis og den materialitet der er forbundet med udførelsen af praksissen (Ibid.p.16:). Dette forhold er, grundet de meget forskellige lege, der er repræsenteret i vores empiri, et væsentligt element i analysen. Ikke mindst i forsøget på at belyse generelle legepraksisser eller med andre ord, det der gør os i stand til at genkende en praksis som leg.

Schatzkis beskrivelse af *bundles* er en meget rammende beskrivelse for det, vores empiri viser, og kan derfor løfte analysen gennem en beskrivelse af hvordan legen/praksissen og legetøjet/materialiteten er gensidigt definerende. Schatzki siger det således: “ ... To say that practices and arrangements bundle is to say (1) that practices effect, use, give meaning to, and are inseparable from arrangements while (2) arrangements channel, prefigure, facilitate, and are essential to practices ...” (Ibid.: 16). Ved dette forstår vi at praksisser og materialiteten omkring praksis hænger uløseligt sammen. Hvilket i kontekst af specialet kommer til udtryk i, at legepraksis netop påvirker, bruger, giver mening til og dermed er uadskillelig fra det/dem man leger med. Og modsat er det/den/dem man leger med afgørende for, hvor legepraksis finder sted og hvordan den ser ud. Schatzki beskriver fem relations kategorier som udtryk for forholdt mellem praksis

og materialiteten, *bundles*, disse kategorier har vi oversat og vi vil i det følgende uddybe deres betydning og funktion i analysen:

- kausalitet
- præfiguration
- konstituerende
- intentionalitet
- forståelse

Disse fem relationstyper vil ligesom de ovenfor beskrevne kategorier, bidrage til analysen frem mod en bedre forståelse af, en generel legepraksis for voksne. *Bundles* gør os i stand til, at beskrive en given praksis' plads i verden. I det følgende vil typerne og deres rolle i analysen blive beskrevet efter samme model som ovenfor, for derved at gøre analysen så gennemsigtig som mulig.

3.3.5.1 KAUSALITET

"... Activities altering the world, plus entities and the events befalling them and inducing activities ..."

(Schatzki, 2012: 16)

Kausale relationer handler om, at aktiviteten/praksis forårsager en ændring i den sociale orden, og om ting der bliver udsat for en begivenhed, og derved forårsager aktivitet. Eller med andre ord årsag og effekt.

Man kan argumentere for, at fodboldspillet har ændret græsplæners plads i verden. Med fodboldspillet er en græsplæne blevet til mere end græs, det er blevet en ramme om spillet. Ligeså kan en græsmark der bliver slået forårsage, at der bliver spillet fodbold

hvor det ikke før havde været muligt. Et empiriske eksempel er klatring som oprindeligt udelukkende var en udendørs aktivitet. I dette tilfælde har aktiviteten klatring forårsaget opførslen af indendørs klatrevægge med påmonterede klatregreb. Aktiviteten har altså forårsaget en ændring af verden.

Denne relations type giver os et indblik i hvad der kan forårsage leg og hvordan legen påvirker den verden den er en del af.

3.3.5.2 PRÆFIGURATION

“... I conceive of it as present states of affairs that qualify forthcoming activity on indefinitely numerous registers such as easier/harder, more/less expensive, nobler/baser, more/less time-consuming ...”

(Schatzki, 2012: 17)

Schatzki taler her om omfanget af indflydelse som det nuværende har på de aktiviteter der sker i den nærmeste fremtid.

Fodboldbanen er præfigurativ for fodboldspillet. Hvis der er en fodboldbane så kan der blive spillet fodbold. Men fodboldbanens stand har også indflydelse på spillet. Er det en ujævn bane med områder uden græs, vil spillet forløbe anderledes end hvis der er tale om en velplejet bane på et fodboldstadion. Banen er hermed præfigurativ for, hvor meget, hvor længe og hvordan der vil blive spillet fodbold i den nærmeste fremtid.

På samme måde er køkkenet præfigurativt for Karen-Maries leg om bagepraksis. I empirien er røremaskinen et eksempel på, hvordan legetøj påvirker legen. Den er med Schatzkis ord *præfigurativ* for hvad der bliver lavet i køkkenet. Karen-Maries forhold til røremaskinen øger sandsynligheden for, at der vil blive bagt eller på anden måde lavet mad der involvere netop røremaskinen.

Det præfigurative greb gør det dermed muligt at, se hvordan de fysiske rammer allerede på forhånd, kan repræsentere den lege der finder sted.

3.3.5.3 KONSTITUERENDE(ETABLERENDE)

"... Conversely, practices constitute arrangements when given arrangements would not exist were it not for particular practices..."

(Schatzki, 2012: 17)

Praksisser forstås som konstituerende i tilfælde hvor arrangementet/materialiteten ikke ville eksistere uden praksis. Hvis ikke det var for fodboldspilspraksis ville fodboldmål eller fodboldbaner ikke eksistere.

Ligeledes ville en lege ikke eksistere, havde det ikke været for de praksisser, der er forbundet med logen. For selv om logen ikke er et fast fysisk sted, så er den trods alt rammen om en række praksisser, møder og aktiviteter, og havde det ikke været for disse praksisser, havde den konkrete lege ikke eksisteret i den aktuelle form.

Dette analysegreb bruger vi til at se nærmere på, hvordan legens praksis etablerer den materialitet som den udfolder sig i. Hvilket, sammenholdt med det præfigurative greb, kan bidrage med viden om hvilke rammer voksne leger i.

3.3.5.4 INTENTIONALITET

"... Practices are intentionally related to arrangements, furthermore, via both the thoughts and imaginings participants have about them and the actions participants perform toward them (including using them) ..."

(Schatzki, 2012: 17)

Praksisser er ligeledes forbundet med materialitet gennem de tanker og forestillinger brugerne har om denne materialitet og dennes formål. Dette er også gældende for brugen af materialiteten.

For fodbold metaforen vil det sige, at spillerens tanker om fodboldstøvlerne, bolden, spillet eller banen i forhold til spillets formål, er beskrivende for forholdet mellem fodboldpraksissen og de nævnte elementer.

I empirien ses intentionaliteten blandt andet i forbindelse med bagningen hvor Karen-Maries tanker og forestillinger om røremaskinen binder denne sammen med bage praksissen, legen. Karen-Maries forhold til netop røremaskinen bliver dermed udslagsgivende for legen såvel som indretningen af køkkenet.

I analysen viser denne relation hvordan intentionaliteten påvirker brugen af materialitet i en legepraksis.

3.3.5.5 FORSTÅELIGHED

"... Arrangements having meaning for – being intelligible as such and such to – participants in a practice ..."

(Schatzki, 2012: 17)

Materialiteter er forståelige eller giver mening som noget særligt i forhold til dem der udfører praksis. En bold er ikke bare en bold, for selv om form og funktion er den samme, giver en bold en anden forståelse for en fodboldspiller, end den ville gøre for en volleyballspiller. Her er det den praksis spillerne udfører der giver bolden mening som enten fodbold eller volleyball.

I empirien eksemplificeres dette blandt andet i forhold til klatreren Tobias, som ser strukturer på bygninger som noget der eventuelt kan klatres på. På samme måde giver aktuelle nyheder, en anden mening i rollespilsuniverset, hvor nyhederne bliver oversat til - og brugt i det aktuelle spil og den dertilhørende historie.

Dette analyse greb gør os i stand til at se, hvordan relationen vores informanter har til deres legetøj og legekammerater, påvirkes af hvilket formål legen tænkes at have, og ikke mindst hvordan legetøjet bruges.

3.4 OPSAMLING

Vi har i dette kapitel præsenteret det praksisteoretiske felt vi skriver os ind i, ved at dele feltets teoretikere op i forhold til, om deres fokus er, eller var på praksisser, eller om praksisser kun var en del af deres teori arbejde. Herefter har vi diskuteret hvordan der typisk er to veje ind i det praksisteoretiske felt, enten fra pragmatismen eller fra socialkonstruktivismen, hvilket påvirker den viden der produceres. Vi er også selv påvirket af vores egen teoretiske bagage og begge teoretiske retninger er repræsenteret i netop denne bagage. Specialet rummer begge sider, hvilket ses i en overvejende socialkonstruktivistisk tilgang til det legeteoretiske og en pragmatisk håndtering af arbejdet med empiri og analyse.

I den sidste del af kapitlet har vi præsenteret vores analysestrategi, hvor igennem empirien bliver analyseret ved hjælp af Schatzkis (2012) fire kategorier; *praktiske forståelser, regler, teleoaffektive strukturer og gennereelle forståelser*. Kategorier der gør os i stand til, at konkretisere hvordan leg er organiseret som praksis. I specialet er denne organisering udtryk for, hvad der definerer en aktivitet som en legepraksis. Analysens næste skridt tager vi, ved hjælp af bundles, som giver blik for forholdet mellem praksissen og materialiteten omkring den. Altså hvilken rolle spiller legetøj, legekammerater og de fysiske rammer i det der, i specialet, beskrives som voksnes legepraksisser. Dette afsnit danner også baggrund for den analyse model som er beskrevet i kapitel 4. Disse analysegreb gør os i stand til, at opstille vores egne kategorier på tværs af, de i empirien repræsenterede, legepraksisser, og der med bidrage til viden om voksnes legepraksisser, og knytte denne viden sammen med den legeteori der er præsenteret i kapitel 2.

4 METODISK DISKUSSION

Formålet med dette kapitel er at skabe gennemsigtighed i vores metodiske overvejelser og empiriske greb. Dette for at sikre analytisk generaliserbarhed. Hensigten med kapitlet bliver herved, at vi skaber validitet af vores undersøgelse, i den forstand, at en undersøgelse af voksnes leg vil kunne udføres på tilsvarende måde som vores, med afsæt i et nyt empirisk materiale. Vi vil derfor i kapitlet fremhæve væsentlige diskussioner, der præger udviklingen af vores studie af voksnes leg.

Specialet tager afsæt i et kvalitativt studie af voksnes leg. Anvendelsen af en kvalitativ undersøgelse øger sandsynligheden for, at vi "kommer tæt" på vores informanternes opfattelser og idéer om den sociale praksis, der omgiver vores informanter når de leger (Alvesson, 2003: 168). Da det netop er *oplevelsen* af leg, der er krumtappen i dette speciale, er et kvalitativ studie oplagt, om end der også er visse refleksioner og erkendelser, vi som forskere må gøre os forud for og undervejs i processen.

Hensigten med specialet er, at bidrage med viden om oplevelsen af leg. Kendetegnende ved kvalitativ forskning er, at den viden forskningsstudiet frembringer, ikke kan betegnes som "universel" eller "sand" viden. Viden er "blot" et umiddelbart udtryk for, hvordan de legende oplever leg, i den givne leg på det givne tidspunkt, vi observerer og interviewer legeaktiviteten og de legende. Viden bliver derved centreret om vores informanternes personlige oplevelser og erkendelser. Til gengæld formår et kvalitativt forskningsstudie, at bidrage med viden, der er fyldt med nuancer, da man kan antage, at der i nogen udstrækning må være forskellige oplevelser af leg, fra person til person, og afhængig af kontekst. Halkier (2001) argumenterer for, at viden, der kommer fra kvalitative studier, må ansues som en aktivitet mellem dynamiske elementer fremfor, at blive fremført som værende et endegyldigt produkt (Ibid.: 43). Hertil har vi tidligere argumenteret for, at vi forstår viden som en praksis – noget man gør: det vil sige, at vi

søger viden om hvad voksne oplever som leg, ved at studere deres praksis når de "gør" leg. Med afsæt i et kvalitativt forskningsstudie af voksnes legepraksis, får vi hermed adgang til, at analysere nuancer i voksenlegen. Det vil være nuancerne der illustrerer hvad, der er sammenligneligt i voksnes leg, såvel som hvor er er diversitet.

I specialets femte kapitel, der er en præsentation af vores informanter, indleder vi kapitlet med en diskussion af, hvordan vores informanter på en og samme tid er sammenlignelige, og samtidig skal repræsentere tilstrækkelig diversitet, til at kvalificere generaliserbarheden af vores speciale. Forud for vores refleksioner, knyttet til vores informanter, vil vi her i fjerde kapitel diskutere vores metodeovervejelser i valget af lege- og praksisteorien, samt vores rolle som forskere. Dette kapitel afsluttes med en metodisk diskussion af indsamling og bearbejdning af det empiriske materiale.

4.1 METODISKE IMPLIKATIONER AF LEGE OG PRAKSISTEORETISKE RAMME

I takt med at vores viden om informanternes verden udfoldes, når vi hører deres tanker og erfaringer, om leg og legen, tilegner vi os nye begreber. Vi må derfor undervejs udvide og revidere nogle af vores begreber, samt kassere nogle af de forestillinger vi har for at kunne opdage det nye i empirien. Ifølge Halkier (2001) kendetegner dette en abduktiv forskningsstrategi (Ibid.: 44). Vi arbejder dermed i en konstant vekselvirkning mellem empirisk og teoretisk arbejde, hvorfra vi søger empirisk og teoretisk forankret analytisk viden. Herudover er vi bevidste om, at et kvalitativt studie er centreret om personlige oplevelser og erkendelser, der så nødvendigvis er forskellige fra individ til individ, og sikrer vores praksisteoretisk forankrede analysestrategi en grad af "sensivitet" overfor vores informanternes forskellighed (Ibid: 43). Hermed argumenterer vi for, at praksisteoriens mange kategorier kan understøtte vores informanternes personlige oplevelser og erfaringer af, hvad der for dem er leg.

Vi har tidligere argumenteret for, at en tale om leg, skal legen indeholde *legens idé* og at leg indeholder *rettethed*. I vores studie, hvor vi undersøger hvad der opleves som leg, er hensigten for de legende, alene det at lege, hvorfor legens rettethed i vores studie er rettet mod "bare det at lege": *legens idé*. Intentionen med studiet er, på tværs af legetyper, at søge elementer, der er genkendelige ved voksnes leg. Vi forstår hermed, at voksnes leg ikke kan forstås som én praksis, men derimod en række af praksisser med overlappende elementer der gør aktiviteten genkendelig som leg.

For at få indblik i, hvad der kan kategoriseres som en legepraksis, tager vi afsæt i Schatzki (2012) analytiske greb: *praktiske forståelser, regler, teleoaffektive struktur og generelle forståelser*. De fire analysegreb giver blik for, hvordan en praksis konstrueres og dermed viden om, hvordan legepraksis adskiller sig fra andre praksisser. Dernæst undersøger vi forholdet mellem legens praksis og "det omkring legen"; det vil sige hvilke særlige forhold, der har indflydelse på rammesætningen og/eller udviklingen af legen. "... To say that practices and arrangements bundle is to say (1) that practices effect, use, give meaning to, and are inseparable from arrangements while (2) arrangements channel, prefigure, facilitate, and are essential to practices. ..." (Schatzki, 2012: 16). Bundles er dermed de forhold der, giver legen mening for den, der leger legen. Hvilken betydning har eksempelvis legetøj og legekammerater for voksnes leg? Dette undersøges med afsæt i Schatzkis (2012) fem relations typer: *kausaltitet, præfiguration, konstitution, intentionalitet* samt *forståelighed*.

Analysen bliver herved både en undersøgelse af, hvad der konstruerer voksnes legepraksis, og hvordan forholdet mellem materialitet (legetøj og legekammerater) udvikles, og er afhængige af hinanden. Analysen tager afsæt i en analytisk gennemarbejdning af samtlige otte observationer, og de dertilhørende interview af tyve voksne. På den led illustreres vores akademiske håndværk og sikrer analytisk generaliserbarhed (Halkier, 2001).

4.2 FORSKER I EGET FELT

Vi har undervejs i specialet gentagne gange argumenteret for, at alle mennesker leger - og ved hvad leg er. Vores personlige forståelser har betydning for, hvordan vi forstår vores informanter. Det er derfor vigtigt, at vi reflekterer teoretisk over vores erkendelsesmåde af undersøgelsesgenstanden; leg, og at vi forholder os til, hvordan vores interaktion, påvirker erkendelsen hos informanterne, herved sikrer vi transparens af undersøgelsen (Halkier, 2001: 43).

Vores forståelse af vores informanters oplevelser af leg, er tæt knyttet til vores respektive oplevelse af, hvad der er leg. På trods af, at vi ikke personligt deltager i legen, kan vi ikke se os fri for en grad af personligt engagement. Ifølge Alvesson (2003) skal dette ikke nødvendigvis udelukke forskning på området, - det kan være ligeså stor en styrke for forskningen, som det kan være en hæmsko (Ibid.: 167). Herudover har vi forskellige personlige oplevelser af, hvad der er leg, hvorfor vi af vores informanter forsøges forført af forskellige legeaktiviteter. På trods af, at vores studie ikke har nogen efterfølgende indflydelse i vores informanters livsverden. Som det kunne være tilfældet hvis vores studie var en undersøgelse af legens udbytte i virksomhed, og derved måske have ansættelsesmæssige konsekvenser for vores informanter. Er vores funktion som forskere, potentielt gode allierede i forsøget på, at lede os til forståelse af, at netop vores respektive informanters leg er leg (Nickelsen, 2009: 53). Nickelsen forsætter sin argumentation: "... Pointen er: Vi ved ikke, hvad det vil sige at være hjælpsom ..." (Ibid.: 54), vi forstår her, at vores informanter, på den ene side, i bedste mening, ønsker at hjælpe os til at forstå hvorfor netop deres respektive lege er leg. På den anden side, særligt gældende vores fokusgruppeinterview: kvindeløgen og rollespillet, hvor flere personligheder leger sammen, sker der en transformation idet vores informanter, i nogen udstrækning kan påvirke og forhandle dialogen om *hvad der er leg*, for herved at sprede deres dagsorden og idéer og motiver i gruppen. Mest tydeligt er det blandt

rollespillerne, hvor en af spillerne positionerer og monopoliserer dialogen, i en sådan grad, at en anden spiller rækker hånden op for at få taletid (Bilag 17: 00:23:15).

På den anden side kan man argumentere for, at vores respektive dagsordner, uanset hvor meget vi har diskuteret os frem til en fælles forståelse af specialet, tager afsæt i personlige dagsordner, hvorfor vi også kan lade os "forføre" af retorikker og legetyper, der lægger sig op af vores forståelser af hvad der er leg. Eksempelvis lader Mads, der oplever at han leger når hans balance udfordres, sig i nogen grad forføre af klatrelegen. Mens Marie, der oplever at hun leger når hun er i et trygt miljø, med mulighed for at afprøve nyt og "te sig tosset", er fascineret af kvindeløgelegen. Herudover gælder det, for både Mads og Marie, at de har en professionel baggrund, som henholdsvis skiløber og pædagog og coach, har arbejdet med leg for, at udvikle sig selv og deres arbejdsopgave.

4.3 OBSERVATION & INTERVIEW

Afsættet for specialet er at undersøge voksnes^v leg i legeaktiviteter de selv har defineret som værende leg. For at få adgang til dette, har vi foretaget en kort online Survey undersøgelse (Bilag 2). Denne Survey er delt i vores respektive sociale netværk (Facebook og LinkedIn), og derudover i nogen udstrækning, i vores netværks netværk: det udvidede netværk. Ved at dele denne Survey i vores netværk, og opfordre vores netværk til at dele Surveyen i deres netværk, kan vi hurtigt få adgang til voksne, der selv definerer en given aktivitet som leg. En kritik af denne metode kan være, at nå vi i Surveyen stiller spørgsmålet "*leger du?*" er leg et udefineret begreb, hvorfor man kan

^v Vi definerer i specialet voksne som personer over 18 år, svarende til myndighedsalderen i Danmark. Vores definition af voksne forholder sig dermed ikke til om personen "opfører" sig voksent, har børn, et særligt uddannelsesniveau eller tilsvarende.

antage, at nogle af vores nej-besvarelser kan være et udtryk for, at de har hobbyer eller interesser der for dem ikke defineres som leg, mens de i vores legeteoretiske forståelse måske kunne være leg. En egentlig legeforståelse fremkommer først i interviewet med den legende, hvorfor der i undersøgelsen kontinuerligt er ubekendte. Dog kan vi gennem Survey besvarelsen få adgang til diversitet i legetyper, aldersspredning, køn, bopæl og lignende, i vores materiale. I et praksisteoretisk perspektiv, er denne diversitet i udgangspunktet irrelevant, da det praksisteoretiske blik beskriver praksis som den udtrykkes her og nu. Der er nærmere tale om personlig nysgerrighed med henblik på, at undersøge legens elementer repræsenteret i et så bredt empirisk materiale som muligt. Heri er der flere udfordringer: dels er nogle af de personer der udfylder Surveyen, ikke interesseret i at deltage yderligere i vores undersøgelse - hvorfor vi ikke kan observere og spørge ind til deres leg. Og dels ligner vores netværk og deres netværk i nogen grad os (aldersgruppe, etnicitet, civile forhold med videre). Dette vender vi tilbage til i næste kapitel i præsentationen af vores informanter.

I den forbindelse er det værd at nævne, at vi foruden de otte ovenfor omtalte observationer foretager yderligere to observationer af henholdsvis BMX cykling samt SWIMMIX. SWIMMIX er et svømmehold hvor forældre eller bedsteforældre går til svømmeundervisning med deres børn eller børnebørn. Begge observationer og interview undersøges ikke videre i specialet, da der i begge tilfælde er tale om observationer af en legeaktivitet, hvor Mads selv er deltagende i aktiviteten. SWIMMIX, der i udgangspunktet var interessant, da der her er tale om voksne, der leger med børn, er en legeform vores informant Malene (bilag 18 og bilag 19) og hendes spejderleg kan repræsentere. Da hendes spejderleg primært foregår sammen med børn. For så vidt angår, at den ene af SWIMMIX kvinderne er bedstemor, kunne det have interesse at undersøge hvad hendes oplevelse af at lege er. Men argumentet i netop denne legeaktivitet er, at hun deltager for at hendes barnebarn skal lære at begå sig i vand. Nok kan der være tale om, at der er

dele af legen der for hende indeholder et legende element, men hendes rettethed er rettet barnets udvikling i vand – og ikke personligt, at hun skal lege når hun er der.

For så vidt angår BMXens fysiske og tekniske udfoldelse, vil dette i specialet tilsvarende kunne repræsenteres af Tobias der leger klatring.

Tilsvarende vil vi knytte en bemærkning til interviewet med Timm, der leger opdagelsesrejsende, idet han, som den eneste primære netværk kontakt^{vi}, er repræsenteret i specialet. Udover, at vi generelt er primære interviewer på hinandens netværksbekendtskaber, foretager Mads i dette interview den første analysegennemgang, for herved at foregribe eventuelle forforståelser mellem Timm og Marie.

Konkret er studiet baseret på otte observationer med i alt tyve voksne der leger: kvindeløge, modeltog, bagning, opdagelsesrejsende, klatring, undervisning, rollespil og spejder. De otte legetyper repræsenterer et varieret udsnit af legetyper: fra meget fysisk og tekniske lege, til lege af mere mentale karakter, hvorfra vi kan undersøge, om der er elementer af legepraksis, der er fælles for voksnes leg, uanset legens umiddelbare karakter. Herved anlægger vi en forskningsstrategi, med et intensivt design, der går i dybden med få enheder og mange variable, hvorfra vi kan opnå en større helhedsforståelse af voksenlegens kompleksitet. Vores arbejde med afsæt i et intensivt forskningsdesign betyder, at vi forud for undersøgelsen ikke ved, hvordan voksne opfatter og erkender, at de leger. Hvorfor, at vi anvender et intensivt forskningsdesign, der ifølge Halkier (2001) er fleksibelt i sin proces, og giver os mulighed for at arbejde

^{vi} Primært netværk er mennesker vi mødes og har kontakt med i hverdagen. Netværk er kontakter på Facebook & LinkedIn, uden - eller med mindre kontakt udenfor Facebook og LinkedIn. Vores udvidede netværk er vores netværks kontakter og dermed personer vi ikke har kendskab til.

med åbne, kontekstsensitive og reflektive teoretiske begreber og empiriske metoder (Ibid.: 43f.).

Alle legesituationer videooptages med efterfølgende interview af de/den legende. Vi vælger at filme legeaktiviteterne for herved, at sikre mulighed for analytisk detaljerighed i den senere bearbejdning af det empiriske materiale (Schatzki, 2012). Det efterfølgende interview tager afsæt i den observerede legeaktivitet. Vi anvender en semistruktureret interviewform (bilag 3). Det første spørgsmål lyder "hvad er leg for dig", herved sætter vi en tydelig ramme for, at vi ønsker at vide noget om, hvad der er leg – og hvordan de oplever leg. Derfra er det informanten der styrer indholdet af, hvad der er leg, og de supplerende spørgsmål vi stiller er kun for at sikre skarphed på hvad der er leg for dem?

Vores studie af voksnes leg tager afsæt i planlagte legeaktiviteter, som vores informanter har "inviteret" os til at observere. Undtagelsesvis er igen Timm, der leger opdagelsesrejsende når han skal lære noget nyt. Idet han ikke på forhånd kan sige, hvornår han skal på opdagelse, da der her er tale om en ret spontan leg. Derudover er vi, i vores observation og interview af kvindelogen, nødsaget til først at interviewe og derefter filme legen, da logen denne gang skal lege croquistegning og har inviteret en mandlig croquis model. Logen følger en nøje tidsplan og da aftalen med croquismodellen er indgået inden vores aftale om at observere dem lege, passer det dem bedst, at vi interviewer inden observationen af croquistegningen.

Herudover er alle vores informanter erfarne i, at lege de lege de hver især leger i vores observationer. Dette gør vores kvindeloge interessant, da vi netop har beskrevet at de har inviteret en mandlig model da de skal lege croquistegning, en aktivitet ingen af dem før har beskæftiget sig med, eller har særlige evner indenfor. Det særlige for kvindelogen er, at legen ikke omhandler "mødets aktivitet": i dette tilfælde croquistegningen. Legen for kvindelogen er dét at være sammen og, at der er en "tilpas

forstyrrende aktivitet" der bryder med hverdagens trummerum. Herved bliver det, at være i logen, til legen (legens idé), mens den fra gang til gang foranderlige "lege"-aktivitet, blot er et udtryk for en rettethed der peger mod legens idé: kvindelogen.

For så vidt angår behandlingen af vores empiriske materiale, anvender vi også her forskellige håndværk. Vi ønsker med specialet, at finde elementer i legen der synes universelle, og derfor uafhængige af legetypen. Ved at videooptage legeaktiviteterne er det muligt for os, at gense aktiviteten og fortsat udvikle vores kritiske blik på legen, i takt med, at vi udvikler vores legeteoretiske forståelse (Halkier, 2001). Af samme årsag er interview og videooptagelser ikke fuldt transskriberede, men optagelserne er vedlagt specialet i digital form, som både lyd- og billedfiler, da en transskription uanset hvor nuanceret vi forsøger at gøre den, ikke vil kunne beskrive væsentlige sanseindtryk herunder stemmeføring, mimik, bevægelser, omgivelser og lignende. Ved hver analysegennemgang har vi lavet et noteskriv, der opsamler legeforsståelsen, analysegreb samt interessante citeringer der fremhæves med en notering af tidsstempler (Bilag 4).

4.4 OPSAMLING

For at sikre analytisk generaliserbarhed og validitet af vores studie, af voksnes opfattelse af hvad leg er, har vi i dette kapitel diskuteret metodiske overvejelser der har indflydelse på udformningen af specialet.

Først tager studiet afsæt i en kvalitativ forskningsstrategi hvis styrke er, at "komme tæt" på vores informanternes opfattelser og idéer om hvad leg er. Herved får vi mulighed for, at undersøge de mange nuancer der er en del af legen i al dens kompleksitet. Den kvalitative forskningsstrategi giver indblik i hvordan, en social praksis ser ud, i netop det øjeblik, vi observerer og interviewer vores voksne legende. Vi er derfor nødsaget til, at arbejde "sensitivt" i bearbejdning af det empiriske materiale for, at sikre at vores

informanternes forskellighed også kommer til syne i analysen. For ikke at udvikle "tunnelsyn", i arbejdet med at fremkomme med ny viden om, hvordan voksne opfatter leg, er vi særligt forpligtet til at sikre, at vores informanternes forskelligheder også optræder i vores analysearbejde.

Dette kan vi sikre ved stringent, at forholde os til vores analysestrategi. Analysestrategien indeholder to trin: Først at definere hvad der er kendetegnende for, at den undersøgte praksis er en legepraksis. Dernæst at undersøge hvordan legepraksissen forholder sig, og udvikles i og af det legetøj der anvendes, og den sociale verden der omkranser legen. Udover at analysestrategien fastholder og sikrer vores bearbejdning af vores empiriske materiale, fastholder det også vores respektive blik på, hvad der er legepraksis. I kapitlet diskuterer vi personlige forudsætninger og forståelser af leg, der, såfremt vi ikke er bevidste om det, kan påvirke analysearbejdet.

Kapitlet rummer herudover refleksioner af metodiske valg i forbindelse med indhentning såvel som bearbejdningen af empirien. Centralt er det her at fremhæve, at vores informanter – trods intentionen om diversitet i sociokulturelle forhold, ender med at ligne os. Dette udfolder vi yderligere i specialets femte kapitel, der omhandler specialets empiriske fundament: herunder en diskussion af vores informanternes sammenlignelighed med os og neutrale beskrivelser af hver af vores otte legetyper.

5 SPECIALETS EMPIRISKE FUNDAMENT

I dette kapitel præsenterer vi vores empiriske materiale. Vi har tidligere nævnt, at vores informanter i nogen udstrækning ligner os, hvorfor vi i dette kapitel vil præsentere dem, og beskrive vores relation til de enkelte informanter. Præsentationerne vil udelukkende være neutrale beskrivelser af tilhørsforhold, legeaktivitet og praktikaliteter. Kapitlets beskrivelser af informanterne kan på den led fungere som et opslagsværk til analysearbejdet i specialets sjette kapitel.

5.1 GENNEMGANG AF DE EMPIRISKE UNDERSØGELSER

Som beskrevet i specialets fjerde kapitel, består empirien af otte videooptagede observationer af voksnes legeaktiviteter, samt efterfølgende interview med de tyve voksne, der deltager i de otte observerede legetyper. De følgende empiriske beskrivelser omfatter vores relation til den konkrete informant, den metodiske diskussion af vores indhentning og behandling af empirien findes i det foregående kapitel.

Som det fremgår, af den metodiske diskussion i det foregående kapitel, er specialets informanter rekrutteret igennem vores egne netværk. Netop derfor er der krydsflader mellem os selv og vores informanter. Dette fremskriver vi i dette kapitel for at sikre den metodiske validitet. Hvordan dette er håndteret generelt i opgaven fremgår i specialets kapitel fire.

De krydsflader der er tale om, er enten i form at den konkrete aktivitet, alderen på informanten eller den geografisk placering. Disse krydsflader er udtryk for, hvor og hvordan, informanterne indgår i vores respektive netværk, hvilket uddybes i dette kapitel. Når vi inddrager beskrivelsen af empirien i selve specialet, er det for at understrege, at vi er opmærksomme på, at vores adgang til informanterne kan påvirke indholdet i empirien.

Ikke mindst i de tilfælde hvor vi enten er meget tæt på informanten privat, eller i de tilfælde hvor vi kan identificere os selv med den observerede legepraksis. I disse scenarier er der fare for, at vi bliver "forført" eller, at informanterne qua deres forhåndskendskab til os, er mere eller mindre imødekomende, end hvis vi havde været fremmede.

Som sagt gennemgår vi i det følgende beskrivelser af empirien og vores informanter.

5.1.1 KVINDELOGE

Kvindelogen er en del af vores udvidede netværk. Vi kender ingen af medlemmerne i logen, og ingen af os har før observationen mødt Maria, der svarer Surveyen. Logen har tretten medlemmer, men der er kun elleve tilstede den dag vi observerer legeaktiviteten. Vi er hjemme hos et af logemedlemmerne. En gang årligt, til årets julefrokost, planlægger logen det kommende års mødedatoer, og hvem der skal være mødeleder. Det er mødelederen der bestemmer hvilken aktivitet der skal laves på dagen. Fjorten dage før logemødet modtager logemedlemmerne dagsordenen for dagen, og ofte er det først her, de kender aktiviteten for dagen. Vi observerer dem en dag, hvor de tegner croquis.



Forud for vores observation, er der indgået en aftale mellem kvindelogen og den mandlige croquismodel, der giver accept af vi filmer ham bagfra eller fra siden. Da vi er interesserede i, at undersøge kvindeloge kvindernes leg, og ikke croquismodellen, placeres kameraet ved siden af modellen, og viser den halvcirkel vores informanter er opstillet i. Grundet en stram dagsorden i kvindelogen, interviewer vi i dette tilfælde før vi observerer croquistegningsaktiviteten. Interviewet varer fjorten minutter og vi observerer kvinderne tegne i 22 minutter.

5.1.2 MODELTOG

Allan er en del af vores udvidede netværk. Foruden denne kontakt er vi ikke bekendte med noget overlap i vores netværk og ingen af os har mødt Allan før legeobservationen. Vi har fået lov at observere Allan lege med modeltog. Vi ser i observationen Allan køre med toget, justere skinner og styremodulet hvorfra toget kontrolleres samt samle en modelbygning. Observationen finder sted i et lejet kælderlokale i en erhvervsejendom, hvor Allan og hans lillebror leger med deres modeltog. De har lejet lokalet i cirka halvandet år. Som det fremgår af videoobservationen, er det meste af lokalet fyldt af en platform hvorpå togbanen er bygget. Foruden platformen, er der et bord hvor, hovedsagligt Allan, bygger og samler modellerne af bygninger, biler og landskaber.



Ovenstående billede viser vinklen af de første del af observationen. Denne vinkel er valgt, for at få så meget af rummet med. På grund af Allans primære placering i rummet, lige under kameraet - udenfor synsvinklen, flytter vi kameraet ned på platformen. Når Allan sætter sig over og leger ved bordet i hjørnet, flytter vi kameraet med for derved stadig at kunne se hans ansigt.



Interviewet med Allan finder sted, i det samme lokale, i forlængelse af observationen. Vi observerer Allan lege med tog i 32 minutter og interviewer derefter Allan om sin leg i tyve minutter.

5.1.3 BAGNING

Karen-Marie er en del af vores netværk. Karen-Marie og Marie kender hinanden fra et tidligere uddannelsesforløb, men har ikke efterfølgende uddannelsen haft kontakt. Vi observerer Karen-Marie bage bacon cookies i hendes eget køkken.



Røremaskinen, som Karen-Marie anvender, er placeret bag Karen-Marie. Kameraet placeres i et hjørne af køkkenbordet, hvorfra der er overblik over hele Karen-Maries køkken. Observationen tager 25 minutter og vi interviewer efterfølgende Karen-Marie om hendes bage-leg i 26 minutter.

5.1.4 OPDAGELSESREJSENDE

Timm er en del af Maries primære netværk. Som tidligere beskrevet har vi ikke mulighed for at observere Timm lege opdagelsesrejsende, da legen er spontan og en måde hvorigennem han tilegner sig ny viden eller griber nye situationer an. I stedet reflekterer Timm over hans leg i et interview hjemme hos ham.



Kameraet er under interviewet placeret på bordet således, at Timms gestikulation og mimik efterfølgende kan studeres, med fokus på samme detaljeorientering som vores arbejde med observationerne. Interviewet varer 35 minutter.

5.1.5 KLATRING

Tobias er en del af Mads' netværk. Vi observerer Tobias klatre i en klatrehal. Grundet legeaktivitetens forskellige positioner og, at vi udelukkende er koncentreret om Tobias, og ikke hans klatremakker, flyttes kameraet kontinuerligt således at det følger Tobias' ageren i lokalet. Observationen af klatrelegen tager 28 minutter og interviewet varer efterfølgende knap et kvarter.



5.1.6 UNDERVISNING

Mette er en del af vores udvidede netværk. Interviewet finder sted på Mettes arbejdsplads, her underviser hun et voksenhold^{vii} i positiv psykologi. Observationen af Mettes undervisningsleg varer 25 minutter og det efterfølgende interview 29 minutter.

^{vii} Hvorvidt der er tale om bruger- eller arbejdsgiverbetaling har ingen indflydelse på undersøgelsen. Man må dog antage at de voksne er der deltager i kurset er deltager med en vis grad af personlig interesse for positiv psykologi.



I dette tilfælde er der et ophold mellem observationen og interviewet, da Mette ikke kan forlade sine kursister for at tale med os. Interviewet finder derfor først sted efter endt undervisning.

5.1.7 ROLLESPIL

Lars er en del af vores netværk. Lars spiller Rollespil på bræt sammen med tre kammerater. De fire rollespillere, der har spillet sammen de sidste tyve år, skiftes til at lægge hus til rollespilslegen.



Observationen varer godt 42 minutter mens interviewet tager 49 minutter.

5.1.8 SPEJDER

Malene er en del af vores netværk. Observationen foregår udendørs ved den kirke hvor spejderne holder til. Der er tale om flere lege der indeholder bevægelse på større arealer. Kameraet flytter sig undervejs og følger Malene. Undtaget er gemmelegen, hvor vores tilstedeværelse og optagelse udelukkende af Malene, ville påvirke legen, da Malene så vil blive fundet hurtigere.



Det efterfølgende interview finder sted i spejdernes lederrum i kirken. Da interviewet er næsten færdigt træder Stine, en anden spejderleder, ind i lokalet. Malene spørger hende, hvad der er leg for hende, og samtalen fortsætter derefter som en "uformel" dialog om, hvad der opleves som leg. Stine udsættes for de samme spørgsmål som Malene, og sammen argumenterer de for og finder eksempler på, hvornår og hvad de har leget. Observationen af spejderlegen tager 35 minutter og interviewet varer knap 32 minutter.

5.2 OPSAMLING

Med gennemgangen af empirien har vi, ikke alene vist den kompleksitet legen rummer, vi har også skabt et overblik over empirien. Dette overblik tjener to formål: det ene er som reference i forhold til analysen og det andet er, at give indblik i vores forhold til empirien. Således kan vi med afsæt heri dykke ned i analysen og sætte empirien i spil og lade teorien løfte vores empiriske materiale.

6 ANALYSE

Vores empiriske studie viser, på linje med den tilgængelige legeforskning, at der er stor diversitet i voksnes legepraksisser: voksne leger meget forskellige lege. Denne diversitet til trods, så viser analysen, af vores empiri, at der er et overlap i forhold til *legens idé*. Man kan tale om, at de meget forskellige legepraksisser deler idé. Leg er for voksnem altså i en hvis udstrækning, det samme uanset hvordan legepraksis ser ud, og hvordan den udføres, hvilket vi vil udfolde i analysen.

I den følgende præsentation af analysen, fremhæver vi den diversitet som Sutton-Smith, gennem hans ni legetyper påpeger. Vi gør dette ved, at kategorisere de empiriske legeeksempler ud fra vores analysegreb:

- *Praktiske forståelser*
- *Regler*
- *Generelle forståelser*
- *Teleoaffektive strukturer*
- *Bundles*

Herved skaber vi et overblik, der gør det muligt for os, at bidrage med egne kategorier, i form af *legens idé* og *legens rettethed*, med afsæt i det empiriske materiale og med kobling til vores legeteoretiske forståelse, præsenteret i specialets "State of the art". Vi fremhæver på en gang, forskelle og ligheder i voksnes legepraksisser, for derved at favne og eksemplificere legens kompleksitet.

Vores praksisteoretiske analysestrategi bidrager, som beskrevet i specialets tredje kapitel, med to overordnede kategorier til beskrivelse af empirien. Først er der

organiseringen af legen som praksis. Denne del af analysen viser, hvad der ved den enkelte leg opleves som leg - og dermed hvad der gør den genkendelig som leg.

Den anden kategori tager udgangspunkt i begrebet *bundles* og beskriver legepraksissens relation til de rammer den udfoldes i.

I analysen samler vi op efter hvert enkelt afsnit og diskuterer delkonklusionerne med *legens idé* for derved, at relatere til den legeteori vi står på skuldrene af. Specialets syvende kapitel bliver hermed både en opsummering af opsamlingerne, samt en præsentation af, hvorledes vores egne kategorier: *legens idé* og *legens rettedhed*, kan bidrage med viden om voksnes leg.

6.1 1. ANALYSE NEDSLAG: ORGANISERINGEN AF LEGEPRAKSIS

Den første del af analysen har fokus på, hvordan voksnes leg er organiseret. Vi ser nærmere på hvad der leges og hvordan legen kan forstås som praksis. Det gør vi ved hjælp af Schatzkis (2012) kategorier: *praktiske forståelser*, *regler*, *teleoaffektive strukturer* og *generelle forståelser*. Udgangspunktet er de empiriske eksempler på voksnes leg, som er beskrevet i forgående kapitel. Disse repræsenterer diversitet og en bredde, der gør os i stand til, på baggrund af vores analysestrategi, at bidrage til den allerede eksisterende legeforskning, gennem specialets analytiske generaliserbarhed.

6.1.1 PRAKTISKE FORSTÅELSER

I analysen vil den praktiske forståelse bidrage med et blik, der kan sammenligne de forskellige lege med hinanden, ud fra netop deres fysiske og praktiske udførelse. Empirien viser her tydeligt, at der er forskel på den praktiske forståelse af de forskellige lege. Klatringen, et godt eksempel på en legepraksis, som er forbundet med en særlig praktisk forståelse. For selvom Tobias siger, at alle kan klatre, så er det tydeligt, at der er

bevægelsesmønstre forbundet med klatrepraksis, som er særligt forbundet med netop klatring (Bilag 13: 00:02:06). På billedet ses et eksempel på Tobias' praktiske forståelse for klatringen.



Han bruger hælen til at støtte på, hvilket er normal klatrepraksis, men ikke noget der går igen i særlig mange andre praksisser. Mens Karen-Marie viser, at hun har praktisk forståelse i forbindelse med bagningen, når hun blander noget sammen i en skål. Billedet nedenfor viser hendes tag på ske og skål, men også at skålen er sat ned i vasken, hvilket netop kan ses som udtryk for en praktisk forståelse, der knytter sig til praksissen. Da alle elementerne netop, er knyttet til den praktiske udførelse af, at blande noget i en skål. Skålens placering kan formodes, at være udtryk for en bedre ergonomisk arbejdsstilling, hvor skuldrene belastes mindre, end hvis skålen havde stået på bordet.



Den praktiske forståelse er tilstede i forbindelse med alle vores observationer, men som analyse greb i forhold til vores problemformulering, er kategorien ikke direkte behjælpelig. For selv om der er knyttet en praktisk forståelse til alle legepraksisserne, vi har observeret, så kan vi ikke ud fra denne kategori alene, sige hvorvidt noget er leg eller ej. Dette skyldes til dels, at ingen af informanterne giver udtryk for, at den faktiske aktivitet er afgørende for, hvorvidt de leger eller ej. Ligeledes er det ikke på baggrund af observation af praksis muligt, at afgøre om den observerede har oplevelsen, af at lege. Oplevelsen af at lege formuleres, af et af medlemmerne af kvindeløgen, på følgende måde: *"... Altså noget entusiasme noget engagement... vi bliver tvunget ud i nogle ting vi ikke normalvis ville gøre... Ja og det er for mig leg. For mig er leg ikke at spille fodbold det er en pinsel ..."* (Bilag 6: 00:02:37). Hvilket viser os, at det er oplevelsen af leg, der er afgørende for, hvad der rent faktisk er leg, og ikke den praktiske forståelse af udførelse af legepraksissen. Hvilket er væsentligt, da vi dermed kommer frem til analysens første pointe, som harmonerer med den præsenterede legeteori: den praktiske og fysiske forskellighed i voksnes legepraksissers indhold er ikke afgørende for, om oplevelsen af at lege er tilstede.

6.1.2 REGLER

Denne kategori viser de regler, der er involveret i de enkelte legepraksisser i empirien. Ligesom det er tilfældet med de praktiske forståelser, er denne kategori med til, at afgrænse de enkelte lege fra hinanden. En boldbane kan bruges til, at illustrere dette, da boldspilspraksis blandt andet, er organiseret omkring de rammer banen stiller. Praksissen vil være markant anderledes uden regler forbundet med banen, man kan i så fald blot løbe længere væk med bolden for, at undgå, at der bliver scoret mål eller, at modstanderen får bolden. Hvilket samtidig illustrerer reglernes funktion i forhold til, at få praksis til at fungere for alle spillere.

Schatzki pointerer i forhold til regler, at de hele tiden udvikler sig, hvorfor praksis også kontinuerligt udvikles (Schatzki, 2012: 16). I empirien kan klatringen igen fremhæves som et eksempel herpå. Tobias og hans klatremakker har en opvarmnings leg, hvor de skiftevis klatrer den samme rute, men efter endt tur fjerner et greb og derved gør det vanskeligere at klare ruten. Ruten klatres til der er en af dem, der ikke længere kan klare ruten, og herefter starter de legen forfra på en ny rute. Her laves reglen for hvilke greb der må bruges løbende om, og legen udvikler sig inden for de rammer, der knytter sig til formen på legen.

Et generelt eksempel er hvordan håndbold og fodbold, overordnet set, kan ligne det samme spil. Banerne har samme form, det samme gælder bolden. Begge spils formål er ensartede; at få bolden i modstanderens mål, hvilket også har samme form. Det er altså muligt, at beskrive de to spil på samme måde langt hen af vejen. Det er først i forbindelse med beskrivelsen af regler, at forskellene bliver udtalte. Mest centralt er nok reglen om, at det ikke er tilladt, for andre end målmanden, at røre bolden med hænderne i fodbold. Tilsvarende forholder det sig modsat i håndboldspillet, hvor det kun er målmanden, der må røre bolden med fødderne. Det er samtidig relevant, at nævne, at der netop er faste regler forbundet med begge spil. Særligt i de tilfælde hvor spillet er i en kontekst af organiseret sport. I den kontekst udvikler reglerne sig ikke ret meget, eller med særlig stor hastighed. Men når der er tale om fodbold eller håndbold som leg udenfor en organiseret sportslig kontekst, er der ofte ændringer i reglerne. Kan man ikke stille fuldt hold, kan man ændre på reglen om, hvor mange spillere der er på hvert hold. Det samme gælder for tidsperspektivet af spillet, som for fodbold er 2 x 45 minutter og for håndbold 2 x 30 minutter, her er der også muligt, at spille spillet uden at overholde denne regel. Man ændrer med andre ord reglerne, så det bliver muligt stadig, at spille spillet - lege legen.

Til forskel fra boldeksemplet ovenfor, er der ikke i vores empiri, nedskrevne regler for legene. Hvilket gør det vanskeligt, at bruge denne kategori til, at differentiere mellem legepraksisserne. Til gengæld bliver det muligt, at pege på ligheder mellem voksnes

legepraksisser, i forhold til de generelle regler og de uskrevne regler. Hvilket vi udfolder i analysens to næste afsnit. Dette understøtter også pointe fra før, på den måde at oplevelsen af leg, ikke er afhængig af specifikke regler. Samtidig er det her relevant, at referere til Schatzki (2012) der argumenterer for, at der er regler alle steder i sociale relationer (Ibid.: 16). Netop fordi, der altid er regler tilstede, er det vanskeligt, at afgøre hvilke regler der, er specifikke for de observerede legepraksisser. Ikke mindst fordi, der os bekendt, ikke er nedskrevne regler, for nogle af de praksisser vi observerer. Til gengæld italesætter både Karen-Marie, Timm og Tobias, at en vigtig del af deres legepraksis er, at der ikke er faste regler (Bilag 10: 00:11:30, Bilag11: 00:06:20 & Bilag 12: 00:07:50)

Med kategorien regler kan vi således, på baggrund af vores empiri, konkludere, at regler kun er afgørende for voksnes legepraksis, i den forstand, at leg netop ikke forbindes med regler.

Dette stemmer overens med Huizingas (1993) beskrivelse af leg som en frivillig handling. Samtidig adskiller vores konklusion sig fra Huizingas argument, om at leg udføres inden for bindende regler (Ibid.: 36). Her er det relevant, at præcisere hvad vi forstår ved regler. Empirien tager afstand fra regler som definerende for, hvordan legepraksis udføres men illustrerer samtidig, at det er væsentligt, at legen er fri. Hvorfor man kan sige, at friheden netop er en regel som er bindende for voksnes legepraksis. Reglen er, at der ingen regler er, hvorfor reglen netop organiserer legepraksissen.

6.1.3 TELEOAFFEKTIVE STRUKTURER

Denne kategori bidrager med et analytisk greb, som gør det muligt for os, at tage højde for de følelser, der er forbundet med voksnes legepraksis. Analysen viser et generelt mønster for de teleoaffektive strukturer, som forbindes med voksnes legepraksisser. Dette generelle mønstre peger på en samlet forståelse af *legens idé* -

hvilket vi viser ved hjælp af empiriske eksempler, og samler op i konklusionen i specialets sidste kapitel.

Det gennemgående i empirien er, at leg omtales som et frirum hvor man kan koble fra eller stresse af. Hvilket i stort omfang sker gennem en "væren til stede i nuet", som adskiller sig fra hverdagen. Timm, som leger opdagelsesrejsende, er et godt eksempel på dette, da han netop beskriver sin oplevelse af leg som:

"Nu er jeg jo ingeniør så hvis jeg skal lære noget lidt teknisk så sætter jeg mig ned og læser manualen og så går jeg ud og gør det og så er der ikke så meget mere...plug and play. Men det er jo mere når man skal ud og lave ting som der ikke er en manual til og hvor der ikke er faste opsætninger men hvor det er sådan lidt, nå så er det sådan her, det er".

(Bilag 11: 00:06:20)

Legepraksis er for Timm på den måde forbundet med noget, der er forskelligt fra hans hverdag - og særligt hans arbejdsliv. Uden, at han derved at siger, at leg ikke også kræver fokus. Følelsen Timm forbinder, med de oplevelser han omtaler som leg, er i høj grad fokuseret. Men fokus ligger ikke på et særligt mål med legen, men snarere med den følelse, som han forbinder med oplevelsen af leg. Han beskriver en legesituation således: *"... Fokuseret på det at gå og være til stede og lægge mærke til det der er der. Ikke tænke på arbejde eller noget andet ..."* (Bilag 11: 00:09:50). Igen ser vi her endnu et lighedspunkt mellem Huizingas definition af leg og vores empiri. Huizinga understreger, at legen altid er seriøs for den der leger legen, ikke i forhold til formålet med legen, men som udtryk for, at legen er en aktivitet der giver mening for den der leger. Hvorfor legen netop bliver taget seriøst af den legende. I kvindelogen ser vi en tilsvarende seriøsitet

træde frem, i forbindelse med vores spørgsmål om, hvad leg er. I kvindeloge-medlemmernes diskussion af, hvad leg er og ikke er, udtaler et af medlemmerne:

“Leg er også bare det der med at være sammen alle sammen... og det er underholdende og behøver underholdende være noget hvor man griner og hvis underholdning er lig med leg det er det for mig altså leg er lig med underholdning men er underholdning også lig med grin? - Ikke nødvendigvis men det er vel lig med et fællesskab”

(Bilag 6: 00:06:38)

Her sættes der lighedstegn mellem leg og underholdning, og samtidig understreges det, at underholdning og leg, ikke nødvendigvis er det samme som det at grine. Dette ser vi som udtryk for, at leg som aktivitet tages seriøst. I kontekst af kvindelogen kommer der, som det ses i citatet ovenfor, også et fokus på et socialt aspekt i legen. Modsat hvad der er tilfældet for Timm, er en vigtig del af oplevelsen af leg, for medlemmerne i kvindelogen, knyttet til det sociale: *“... jeg tror mere det er det der med at vi er sammen og vi griner og laver noget sammen... men også at vi er voksne sammen der gør det ...”* (Bilag 6: 00:03:24). Her er det dog væsentligt, at leg, heller ikke for kvindelogen, alene er afhængig af samværet. Oplevelsen af at lege sammen med andre, er afhængig af en følelse af tryghed. Dette kæder vi sammen med det element af legepraksis som handler om at koble af. I kvindelogen er netop tryghed centralt, da det handler om at:

“Komme ud af den der hverdagsboble komme ud af den og så ikke have bekymringer med at man også lige har et barn der er på vej ud af en eller anden have eller...at man bare er sig selv... og føler sig tryk”.

(Bilag 6: 00:07:54)

Som eksempel på, at samvær ikke alene er nok i forbindelse med oplevelsen af leg, udtrykker et af kvindelogens medlemmer, at leg på arbejdspladsen, ikke opleves som leg på samme måde, da der er andre følelser på spil:

“Det er også fordi det hurtigt kan blive vendt til noget negativt ... hvor man er bange for, at blive hængt ud for et eller andet hvor ... her (i kvindelogen) der tør jeg godt sige eller gøre nogle ting, som jeg ville være bange for andre steder at kunne blive hængt ud for”

(Bilag 6: 00:12:01)

Foruden denne frygt for, at blive “hængt ud”, peger denne del af interviewet på, at oplevelsen af leg, i en arbejds kontekst, påvirkes af de professionelle roller som eksisterer på arbejdspladsen. Der er dermed ikke basis for den samme tryghed til at være sig selv, hvilket afspejles i de teleoaffektive strukturer, som vil være orienteret mod et arbejdsgiver defineret formål med legen. Hvorfor der ikke bliver tale om en rettedhed mod *legens idé*, men snarer et fokus på opretholdelsen af arbejdspladsens hierarki:

“Vi leger meget på mit arbejde...personaledage så leger vi rigtig meget men der ligger jo hele tiden... uanset hvad det er for en arbejdsplads så ligger der en eller anden form for magt... altså der ligger en eller anden rollefordeling som man bliver nød til at påtage sig som man bliver nød til at bevare...så der kan vi også sagtens lege og have det sjovt men der er anderledes end når vi er her fordi magten er væk og du behøver ikke forestille noget... og det gør du ofte på en arbejdsplads for når du har leget skal du jo stadig tilbage til dit arbejde”.

(Bilag 6: 00:13:25)

Følelserne som forbindes med magt, er altså ikke en del af legepraksissen i kvindeløgen. Dette kæder vi sammen med at hverdagsforståelsen af, at magt ikke harmonerer med det følelsesregister, der forbindes med den frihed og tryghed, som vores informanter forbinder med deres oplevelse af leg.

På baggrund af analysegrebet, teleoaffektive strukturer, konkluderer vi, at voksnes legepraksis er i tråd med *legens idé*, og at de følelser vores empiri forbinder med leg, er rettet mod *legens idé*. Her er altså tale om, at det vi har beskrevet som *legens rettedhed*, er tæt forbundet med *legens idé*. Samtidig kan vi, med denne kategori, genkende de antagelser, der ligger til grund for den legeteori, der er præsenteret i specialets andet kapitel.

6.1.4 GENNERELLE FORSTÅELSER

Normativitet er et væsentligt element af denne kategori, sådan at forstå, at kategorien er udtryk for, hvordan legen legitimeres af og i forhold til den sociale verden, som legen finder sted i, og i hvilken den legende er del af. Her er der igen referencer til de specifikke lege men vi viser med specialets empiriske bredde, hvordan der er tale om generelle forståelser af, at det ikke er den konkrete leg men *legens idé*, der er en generel forståelse af som legitim. Konkret er det det frirum legen vores informanter beskriver i empirien, der er en generel forståelse for, samt accept af, i den legendes sociale verden. I dette afsnit af analysen uddyber vi oplevelsen af dette frirum, hvordan det bliver til og hvilket forhold vores informanter har til det. Generelle forståelser er således et udtryk for, en normativ accept af *legens idé*, og ikke en forståelse for den faktiske aktivitet, som den er udtrykt i den praktiske forståelse.

Som nævnt tidligere i specialet, er der forskel på hvad der opleves som værende leg, for voksne og børn, ikke mindst fordi leg ofte forbindes med barndom. På grund af

denne kobling mellem leg og barndom, er de generelle forståelser relevante for studiet af voksnes legepraksisser. Generelle forståelser ser vi i empirien som udtryk for en måde, at legitimere legen for voksne. I det følgende viser vi hvordan denne legitimering ikke, er forbundet med den konkrete leg, som udtrykt gennem den praktiske forståelse men, at generelle forståelser af leg knytter sig til *legens idé*. Her skelner vi altså mellem det der leges og *legens idé*. Dette gør vi fordi, vi med afsnittet om praktiske forståelser, har vist, at det ikke er den konkrete leg, der er afgørende for om noget opleves som værende leg. Derimod er det *legens idé* der er afgørende for, om noget opleves som værende leg. Hvorfor det også er en generel forståelse af *legens idé*, der legitimerer en given praksis som leg. Hvilket også ses i empirien, hvor ingen af informanterne definerer leg som en konkret aktivitet, men som i følgende citat fra en af kvinderne i kvindelogen, der giver udtryk for, at leg kan være mange ting: "... hver gang vi er samlet, uanset hvad det er vi laver, så er det noget med leg ..." (Bilag 6: 00:02:13). Som tidligere vist, er samværet en væsentlig del af legepraksissen i kvindelogen, og det samme gør sig gældende for rollespillerne. I begge tilfælde bliver samværet en del af *legens idé*, for dem der deltager, i disse to legepraksisser. Hvorfor samværet og den værdi samværet har for deltagerne, dermed også bliver det, der er en generel forståelse af. En af rollespillerne udtrykker det således:

"Sige til hende den sure der hjemme (red.: konen) at den og den weekend er det rollespil. Jamen det er bare blevet den term man bruger de ved også godt det bare dækker over at vi sidder og hyggesludre meget af tiden".

(Bilag 17: 00:13:45)

Her bliver rollespillet det legale påskud for, at tage sig tid til at være sammen med vennerne, og samtidig er det netop det, at være sammen med vennerne, der er en

generel forståelse for. En af rollespillerne giver følgende bud på, hvad der bidrager til den generelle forståelse:

“Det her med at tage væk i 10 timer er heller ikke det fedeste for ens partner, men samtidig så ved min kone i hvert fald, at når jeg er væk og kommer tilbage er jeg fyldt op med energi og er klar til en måned mere. For det handler jo lige så meget om at stresse af som det handler om at spille rollespil”.

(Bilag 17: 00:42:40)

Her ser vi netop et eksempel på en generel forståelse for den funktion legen har for rollespilleren. Hans kone accepterer legen fordi, som han siger, hun ved han kommer hjem med fornyet energi. I dette tilfælde bidrager han selv til den generelle forståelse af leg, som legitim ved at påpege, at det ikke er rollespillet der er vigtigste - det er det at stresse af. Dermed får legen en funktion som, ud fra en normativ betragtning, giver mening for andre end den legende, nemlig det at undgå stress.

Empirien indeholder også andre eksempler på, hvordan de legende forholder sig til generelle forståelser, men hvor det i modsætning til at eksempelet ovenfor, ikke er *legens idé* der er fokus på, men derimod den faktiske aktivitet. Disse inddrager vi i analysen for at vise diversitet i legepraksisserne, og fordi det er relevant i forhold til analysens sidste del, hvor vi viser hvordan forholdet mellem *legens idé* og legepraksis er udtryk for *legens rettedhed*.

Før vi når dertil skal vi omkring de generelle forståelser som knytter sig til den aktivitet som, af nogle af vores informanter, forbinder med leg. Her fremhæver vi tre eksempler fra empirien som viser, hvordan konkrete legepraksisser er organiseret, i forhold til de generelle forståelser der forbindes med den konkrete aktivitet.

Karen-Marie som oplever bagning som værende leg, giver udtryk for det vi tillægge betydning i forhold til generelle forståelser på følgende måde: *"... Man kan også få noget sjov ud af noget der er mere sundt men helt lige så sjovt bliver det nok ikke ..."* (Bilag 10: 00:00:50). Her er det en reference til en sundhedsdiskurs der påvirker praksis. Karen-Marie er klar over, at de bacon-cookies hun bager, ikke er sunde, og at det ud fra en normativ betragtning, sikkert vil være mere passende, at bage noget der var sundere. Med generelle forståelser som analysegreb ser vi, at Karen-Maries bage-legepraksis er accepteret, men hun giver samtidig selv udtryk for, at praksissen ville være mere legitim hvis hun bagte noget der var sundere.

På samme måde som Karen-Marie forbinder en generel forståelse med accepten af hendes legepraksis, ser vi Malene give udtryk for en generel forståelse af, hvad legepraksis er for voksne. For Malene er leg stærkt knyttet til barndom og børn, hvorfor hun også primært oplever leg, som værende en aktivitet hun kan sætte i forbindelse med børn. Til spørgsmålet om hvorvidt voksne selv leger svarer hun: *"... Det eneste tidspunkt hvor voksne leger selv, er vel de gamle drukspil. Når de er fulde. Vi må gerne for hvis man taber skal man drikke en tår ..."* (Bilag 19: 00:10:30). Her legitimeres det, at lege i forhold til formålet med legen, der her anses som noget socialt og forbindes med at drikke alkohol. Hvilket er et eksempel på, at der er en generel forståelse for og accept af, at voksne leger, hvis der er en idé med legen. Det skal nævnes, at selv om Malene giver udtryk for, at hun som voksen leger, så er hendes forståelse af leg tæt knyttet til børneleg. Malene oplever, at hun leger når hun leger deciderede børnelege, som eksempelvis fangeleg. Det er muligt, at hun leger legen sammen med voksne. Men oplevelsen af, at der er tale om leg, er knyttet til børnelege. Præsenteret for andre dele af vores empiri konstaterer hun, at det ville hun nærmere kalde for sport eller hobby. Hvilket igen understreger kompleksiteten i det felt vi her opererer i (jf. Sutton-Smith, 1997/2014).

Gennem brugen af generelle forståelser som analysegreb, ser vi hvordan voksnes legepraksis er legitimeret ud fra en generel forståelse, af hvad den legende får ud af at lege. Samtidig er det, det den generelle forståelse knytter sig til, der kommer tættest på at kunne beskrives som en, for vores empiri, samlende legedefinition. Med afsæt i den legeteori, vi støtter os op af, argumenterer vi for dette som *legens idé*. Og det er netop *legens idé*, der er det centrale i forhold til hvorledes voksne, beskriver deres oplevelse af deres egen legepraksis.

6.2 2. ANALYSE NEDSLAG: LEGEPLADSEN

Specialets andet analyse nedslag omhandler forholdet mellem legepraksis og den materialitet som legepraksissen er i direkte kontakt med. Vi ser hvordan legen påvirker og påvirkes af legetøjet, legepladsen, legekammeraterne og den legende selv. Som beskrevet i analysestrategien i specialets tredje kapitel, anvender vi Schatzkis (2012) begreb, *bundles* og de fem tilknyttede relations typer, til at fremanalysere hvilke forhold der påvirker legen.

Dette er vores andet skridt på vej mod ny viden om voksnes legepraksisser. Denne del af analysen bidrager med viden, som potentielt kan bruges til, at tænke leg ind i kontekster, hvor et legende element kan bidrage positivt. Dermed ikke sagt, at alt kan - eller skal gøres til leg, men nærmere, at legende elementer kan have en positiv effekt på læring og forandringsprocesser. Læring og forandring kan være knyttet til en organisatorisk kontekst, som repræsenteret i specialets indledning af Thorsted (2011) der argumenterer for, at legefællesskaber i organisationer bidrager med løsende og forløsende aspekter, hvorfra virksomheden kan udvikles (Ibid.: 241f.). Eller som Dewey (1916/2014) der argumenterer for, at leg er en målbevidst aktivitet ,der ikke adskiller sig fra et resultat (Ibid.: 72). Man kan i begge eksempler argumentere for, at læring og forandring, både kan være knyttet til en personlig udvikling såvel som organisatorisk proces.

6.2.1 BUNDLES

De fem relationstyper, som *bundles* indeholder, illustrerer hvordan leg påvirkes af materialiteten. Hvorfor disse relationstyper i analysen bidrager med viden om, hvad der gør legepraksissen til legepraksis. Bundles gør os i stand til, at beskrive en given praksis' plads den i legendes verden. Dette gør vi ved, at vise hvordan forholdet mellem legepraksis og *legens idé*, kan udtrykkes som *rettethed* mod *legens idé*.

6.2.1.1 KAUSALITET

Denne relations type giver os et indblik i, hvad der kan forårsage leg og hvordan legen påvirker den verden, den er en del af. Vi ser her nærmere på hvorledes, en given legepraksis er blevet til, og hvilke begivenheder der påvirker legen.

Kausalitet som relationstype gør det muligt, for os at se, hvordan legepraksis er påvirket af den sociale verden, den er en del af. I specialet er vores afsæt et empirisk studie af konkrete lege. Det vi har observeret som udtryk for, den praktiske forståelse af legepraksis: modeltogspraksis, klatrepraksis, rollespilspraksis, kvindelogepraksis, bagepraksis, opdagelsesrejsendepraksis, spejderpraksis og undervisningspraksis. Dermed kan vi belyse nogle af de begivenheder, der har påvirket tilblivelsen af den konkrete legepraksis. Hermed får vi adgang til viden om, hvilken relation der er mellem legepraksissen og *legens idé*.

Som eksempel på hvordan en legepraksis opstår på baggrund af påvirkninger, fra den sociale verden den legende er en del af, fremhæver vi først rollespillerne. De fortæller, at det var en lærer i folkeskolen, som faciliterede deres første kontakt med hinanden, der derved blev startskuddet til deres rollespilspraksis. Interessen for rollespil var der allerede og på det tidspunkt i starten af 1990'erne, var rollespil så nyt i Danmark, at alt stadig var

på engelsk. Som konsekvens heraf, er drengene så dygtige til engelsk, at læreren spørger ind til denne sproglige kunnen, og derfra faciliterer kontakten mellem drengene på tværs af klassetrin. Dette viser hvorledes lærerens faglige interesse i rollespillerne, påvirker deres verden, og derved bliver kausal for rollespilspraksissen. Tilsvarende er Allans modeltogslegepraksis et andet eksempel på en kausal relations type. Her er det Allans fars interesse for modeltog, og tog generelt, der har lagt kimen for Allans modeltogslegepraksis. Foruden den delte interesse for tog har Allan og hans lillebror også arvet faderens modeltog. Her er det arven fra deres far, der er den kausale relation mellem praksis og aktivitet, da denne arv har været afgørende for deres modeltogslegepraksis.

Kausalitet som relations type bruger vi til, at indkredse hvorvidt, der er en grund til, at legepraksis ser ud som den gør. I Allans tilfælde er det netop modeltog, der er omdrejningspunkt for hans legepraksis. Og for rollespillerne var det deres sproglige engelske færdigheder, som konsekvens af interessen for rollespil, der gav deres lærer foranledning til, at præsentere dem for hinanden. En præsentation der viste sig, at være kausal for deres videre rollespilslegepraksis.

6.2.1.2 PRÆFIGURATION

Det præfigurative greb gør det muligt, at se hvordan de fysiske rammer allerede på forhånd, kan repræsentere den leg, der finder sted. Med andre ord er det relationen mellem legepraksis og legepladsen, vi her får øje på.

Tobias' klatreleg er et godt eksempel på en præfigurativ relation mellem praksis og materialitet. Tobias sætter ord på dette i hans beskrivelse af, hvilke forudsætninger man skal have for, at udføre klatrepraksis: *"... Altså til klatring skal der jo være en klatrevæg... Men ellers behøver man ingen forudsætninger. Enhver kan gå ned og have det sjovt på de*

her vægge ..." (Bilag 13: 00:02:01). Her er klatrevæggen præfigurativ for klatrepraksis. Samtidig ser vi her et eksempel på, hvordan der kan være forskel på, hvordan vi forstår klatrevæggen, dette uddyber vi senere i afsnittet om forståelighed. For Tobias' klatrepraksis er det ikke kun klatrevæggen, der er præfigurativ for praksis. Hans klatremakker er ligeledes en afgørende faktor for, hvordan klatrepraksissen udfolder sig: *"... For mig er en af de store forudsætninger at der er en at gøre det med. I princippet kan man gøre det alene men jeg synes bare det er kedeligt ..."* (Bilag 13: 00:04:25). Herved bliver hans klatremakker både afgørende for, hvor længe Tobias klatrer, og også om han overhovedet klatrer. Tobias forklarer, at han godt kan finde på, at komme ned i klatrehallen uden, at klatremakkeren er tilstede men, at han så ikke klatrer længe. Når Tobias er der uden sin klatremakker, udfolder der sig en anden legepraksis:

"Når jeg er alene skruer jeg en ny rute. Det er jo faktisk også at lege for det skal man tænke enormt meget over. Det er enormt svært at lave en god rute som er udfordrende for både lange og korte og som rammer det niveau man gerne vil."

(Bilag 13: 00:06:00)

Det er stadig klatrevæggen der er rammen for praksis, men uden klatremakkerens tilstedeværelse, ændrer Tobias' legepraksis sig således fra, at være klatrelegepraksis til, at blive en klatrerutebyggelegepraksis. Hvilket netop er et eksempel på hvordan, både klatremakkeren og klatrevæggen, er præfigurativ for den praksis Tobias udfører.

Også for Karen-Marie er hendes legeplads; køkkenet, præfigurativt for hendes bagelegepraksis. Her er særligt hendes forhold til køkkenmaskinen et oplagt eksempel: *"... Noget af det der bliver mere leg for mig... (red. er at) man har noget udstyr, ikke fordi man ikke kan lave det her i hånden. Men det sjove er at man har en maskine der kan lave det ..."* (Bilag 10: 00:08:25). Karen-Maries forhold til køkkenmaskinen øger sandsynligheden

for, at hendes bagelegepraksis tager form af bagning, eller en anden aktivitet, der involverer denne køkkenmaskine. Indretningen og indholdet i køkkenet bliver præfigurativ for, hvorledes Karen-Maries bagelegepraksis udfolder sig, netop fordi hun har et særligt forhold til køkkenet og hendes køkkenmaskine. Dette forhold udfolder vi yderligere senere i analysen.

Det præfigurative greb kan, som vi her har vist, belyse hvordan materialiteten er med til, at påvirke legepraksis. Her skal det igen nævnes, at materialiteten, dækker over alt hvad den legende, kommer i kontakt med - både artefakter og andre personer. Således kan det præfigurative greb bidrage til, at indkredse forholdet mellem legepraksis og *legens idé*.

6.2.1.3 KONSTITUERENDE

Dette analysegreb bruger vi til at se nærmere på, hvordan legens praksis etablerer den materialitet som den udfolder sig i. Hvilket sammenholdt med det præfigurative greb, kan bidrage med viden om, hvilke rammer voksne leger i. Den konstituerende relations type kan ses som modsætning til den præfigurative relationstype. I dette afsnit viser vi hvordan den konstituerende relationstype, kan gøre os klogere på de samme dele af empirien som beskrevet i præfigurationsafsnittet. Fokus er nu hvordan praksis, kan være konstituerende for legens fysiske rammer.

For Tobias er klatrevæggen, som tidligere beskrevet præfigurativ for hans legepraksis. Men zoomer vi ud og ser på klatrepraksis generelt, er det praksis, der er konstituerende for etableringen af indendørs klatrevægge. Der kan nemlig ikke være tvivl om, at klatrepraksis, som den eksempelvis forekommer på bjergsider, går forud for etableringen af indendørs klatrevægge. Her er der vel at mærke tale om en generalisering, der blot tjener som eksempel.

Konkret kan vi i empirien bruge denne relations type til, at beskrive Karen-Maries forhold til hendes køkken. Hun fortæller om, at være flyttet fra en husbåd til den lejlighed vi observerer hendes bageleg. Her er det tydeligt, at den legepraksis, som hun forbinder med hendes praktiske forståelse for bagning og madlavning, er afgørende for, at køkkenet var det første rum, der blev indrettet (Bilag 10: 00:01:20). Samtidig er det Karen-Maries legepraksis, som dikterer indretningen af køkkenet, i det omfang, at køkkenet ikke er bygget mens hun har boet der. Dog har praksis været afgørende for hvad, der er i køkkenet, og hvordan disse ting placeres. Således er der tale om, at Karen-Maries legepraksis, er konstituerende for indretningen af hendes køkken. Dermed ikke sagt, at køkkenet ikke havde eksisteret uden denne specifikke bagelegepraksis, men køkkenet havde muligvis ikke eksisteret i den aktuelle form.

Et andet eksempel på den konstituerende relation mellem praksis og materialitet, ses i forbindelse med rollespillet. Her er det dog ikke de fysiske rammer, som praksis er konstituerende for, men det at rollespillerne omtaler rollespilslegen som deres frirum. I dette tilfælde går rollespilspraksissen forud for det fællesskab, rollespillerne beskriver som værende deres frirum. Hvorfor vi kan slutte at, havde det ikke været for netop rollespilspraksissen, så havde rollespillerne ikke haft det sociale frirum, der er rammen om samværet. At rollespillerne ser praksissen som konstituerende, ses i følgende argument: *“... Hvis man bare skulle hen og hænge ud med vennerne, så var det måske ikke lige så forpligtende. Der er noget motiverende i, at vi har et eller andet samlingspunkt (red. rollespillet) ...”* (Bilag 17: 00:14:55). Her forbindes legepraksissen med de konkrete venner, og er det ikke for rollespilspraksissen, er der ikke den samme motivation og forpligtelse for, at deltage i fællesskabet. Og hvis ikke alle er tilstede, er det ikke det samme rum som konstitueres af rollespilspraksissen, og dermed opstår legepraksissen heller ikke.

Vi har nu illustreret, hvordan praksis er konstituerende for rammen eller rummet som legen udfolder sig i. Konstitutionen af rammen eller rummet bidrager med viden om, hvordan voksnes legepladser bliver til.

6.2.1.4 INTENTIONALITET

I analysen viser denne relationstype hvordan intentionaliteten, påvirker brugen af materialitet i en legepraksis. Intentionalitet skal her forstås som den legendes tanker og forestillinger, om den materialitet som er en del af og indgår i legen.

Hos Tobias viser intentionaliteten sig, at have påvirket hvordan han klatrer. Den udvikling Tobias formulerer, i forhold til formålet med klatringen, er samtidig et eksempel på, hvordan hans klatrepraksis har ændret sig, i takt med, at hans forestilling om, hvorfor han klatrer, også ændrer sig. Han fortæller, at han i starten gik meget op i hvilken sværhedsgrad han kunne klatre, for derved, at kunne sammenligne sig med og konkurrere med andre klatrere. Dette fokus har ændret sig: *"... Jeg er her for at have det sjovt det er det eneste... Der er ikke andet mål i det (...) De andre er pisse ligeglade med hvad jeg klatrer ..."* (Bilag 13: 00:09:00 f.). Her ser vi hvordan Tobias' intentionalitet, i forhold til klatringen, er med til ændre hans klatrepraksis. Ud fra det legeteoretiske perspektiv, vi anlægger i specialet, kan man sige, at klatrepraksis er blevet til legepraksis i og med, at aktiviteten har fået en *rettethed* mod *legens idé*. Hvilket i Tobias' tilfælde netop handler om at han klatrer for at klatre og da hans oplevelse af at det at klatre er, at han leger, leger han dermed for at lege. Han er dermed ikke begrænset af udefrakommende regler.

Karen-Maries begejstring for hendes køkkenmaskine er ligeledes et udtryk for, hvordan intentionaliteten påvirker hendes bagelegepraksis. Netop relationen til køkkenmaskinen er væsentlig i forhold, til hvordan praksis ser ud for Karen-Marie: *"Det er*

bare fedt at have noget hvor man tænker det har man sku også i et rigtigt køkken ... Nogle ting man identificere den verden med ..." (Bilag 10: 00:08:27). Denne identifikation er et eksempel på, hvordan Karen-Marie forstiller sig, at være kok i et professionelt køkken, hvilket sammen med relationen til køkkenmaskinen, påvirker praksis i en bestemt retning. Karen-Marie prioriterer, at lave ting hvortil hun kan bruge køkkenmaskine, på grund af intentionaliteten hun har overfor netop køkkenmaskinen.

Et sidste eksempel på hvordan intentionalitet påvirker praksis finder vi hos kvindelogen. Kvindelogen adskiller sig fra den øvrige empiri ved ikke, at tage udgangspunkt i den samme aktivitet hver gang. Derfor bliver intentionaliteten rettet mod det, at deltage i nye aktiviteter. Hvilket blandt andet er det kvindelogepraksissen går ud på: "... Vi har sådan lidt et motto; man tager ja-hatten på. Så hvis der er nogen der arrangerer noget man tænker, nej det skal jeg ikke prøve, så prøver man det alligevel ..." (Bilag 5: 00:00:17). Her er det, grundet de skiftende aktiviteter, afgørende at kvindelogemedlemmernes relation til kvindelogepraksissen, tager afsæt i den intentionalitet som "ja-hatten", er udtryk for. Gør de ikke det kan kvindelogepraksissen ikke længere fungere.

Intentionalitet som relations type bidrager som vist, med viden om, hvordan den eller de legendes tanker og forestillinger om materialiteten, er afgørende for, hvordan materialiteten indgår i legepraksissen.

6.2.1.5 FORSTÅELIGHED

Dette analyse greb gør os i stand til, at se hvilken relation vores empiri har til deres legetøj og legekammerater, samt hvorledes denne relation påvirker, hvordan den legende forstår materialiteten omkring sig, og hvordan dette påvirker praksis. Her er tale om, at forståeligheden er et perspektiv på verden, som er knyttet til praksis. Det er altså

praksis, der bidrager med et blik, der gør materialiteten forståelig på en given måde for den legende.

Et sted i empirien hvor dette kommer til udtryk, er hos vores rollespillerne. Her er det i høj grad rollespilspraksissen som verden forstås ud fra. Et eksempel på dette får vi i forbindelse med svaret på et spørgsmål om, hvor meget rollespil fylder i deres bevidsthed til daglig. Særligt i forhold til hvor de finder inspiration til historierne. *"... Det er ikke noget problem, vi har adgang til så mange medier i dag og der sker alle mulige vanvittige ting i vores verden lige pt. Så man kan snildt bare lade sig inspirere af virkeligheden ..."* (Bilag 17: 00:24:25). På denne måde bliver mediestrømmen forståelig som inspiration for historierne, og dermed ses forholdet mellem rollespilspraksis og materialiteten omkring den. Nyheder og mediernes input bliver altså forståelige for rollespillerne, som kilde til inspiration for historien i rollespillet.

For Allan er det også virkeligheden, der gør modeltogene og det tilhørende landskab, forståeligt. Netop fordi han forsøger, at skabe et så virkelighedstro landskab som muligt. Samtidig er han påvirket, af hans modeltogspraksis, på en sådan måde at, noget som for en ikke-modeltogsbygger, ville være nært beslægtet med modeltog, ikke giver mening på samme vis:

"Jeg tror også at det der med at prøve at få virkeligheden frem i det i legen... Og det synes jeg er nemt et eller andet sted med togene frem for modelfly dem har jeg ikke helt det samme forhold til."

(Bilag 8: 00:03:55)

Her er det netop Allans legepraksis og interesse for tog, der gør modelbanen forståelig. Modsat giver modelfly ikke mening for ham, da han ikke på samme måde har en praksis, der gør det forståeligt.

Indretningen af Karen-Maries køkken er et andet eksempel på hvordan, det er praksis der giver mening til materialitet. Som tidligere nævnt er Karen-Maries køkken indrettet med afsæt i den legepraksis hun forbinder med rummet. Hendes praksis er knyttet til en forestilling om, at køkkenet er et hyggeligt sted, hvilket også afspejles i den måde køkkenet giver mening på, i forhold til praksis: *"... Det skal være et hyggeligt sted hvor man kan lave alle de her ting. Det gik ikke hvis det var et industri køkken ... så var det en anden leg vi legede ..."* (Bilag 10: 00:03:30). Citatet viser tydeligt, hvordan oplevelsen af legepraksissen, er forbundet til materialiteten. Som hun siger ville praksis være en anden i et andet køkken. Her bliver køkkenets indretning forståelig, når den forbindes med hendes praksis. Havde hendes leg været forbundet til et produktionskøkken, vil det lille hyggelige køkken ikke give mening.

For Tobias er det hans måde at lege på, der gør verden forståelig for ham. Han beskriver sig selv som havende en *"naturlig lyst til at lege"* (Bilag 13: 00:13:50). Og det er igennem denne naturlige legende tilgang, eller praksis, at verden bliver forståelig for Tobias. Han ser med andre ord steder, hvor han kan lege over alt: *"... Uanset hvor jeg kommer hen i byen og der er noget jeg tænker man kan klatre på så går jeg lige hen og piller ved det. Det er sjovt det gør alle klatrere ..."* (Ibid.: 00:14:32). Her er det klatrepraksis, som gør materialiteten forståelig, som noget der kan klatres på. Så hvor andre ser en port med en flot udsmykning, ser Tobias noget der indbyder til klatring. Hvorfor det er hans klatrepraksis, der tilbyder ham denne forståelse af byen. På samme måde som hans klatrepraksis giver ham et særligt blik for byen, så giver hans generelle legepraksis også et unikt perspektiv på den verden han møder. Hans eget eksempel er: *"... Når jeg cykler hjem, hvis der er et lille bump eller et eller andet så skal jeg lige...har en naturlig lyst til at lege ..."* (Ibid.: 00:13:50). Tobias' legepraksis gør her et lille bump forståeligt som noget der kan leges med – og på. Han har, om man vil, en legende tilgang til verden. Eller som han selv formulere det: *"... Jeg er totalt indstillet på at bruge alting til at lege på ..."* (Ibid.:

00:14:10). Denne indstilling, eller legepraksis, påvirker således hvordan Tobias forstår verden omkring sig, og ikke mindst hvordan han kan lege med denne verden.

Med forståelighed som sidste relations type har vi vist, hvordan viden om legepraksis er relevant i forhold til, at forstå hvordan den legende ser og bruger materialiteten omkring sig. Og den forståelighed som vi her fremskriver, er en central brik i forhold til den viden, vi i specialet bidrager med, om voksnes oplevelse af leg. Viden som peger i retning af, at voksnes legepraksisser er organiseret i forhold til en generel forståelse af, hvordan legepraksissen skaber en forståelighed af den verden den legende leger i.

6.3 OPSAMLING

I analysens første nedslag har vi vist hvordan voksnes oplevelse af leg er organiseret som praksis. Ved hjælp af de fire kategorier Schatzki (2012) opstiller: *praktiske forståelser*, *regler*, *generelle forståelser* og *teleoaffektive strukturer*. Med denne organisering af legepraksis ser vi samtidig en sammenhæng mellem legeteorien og specialets empiri. Det der særligt træder frem i denne del af analysen er, at det ikke er legens fysiske form, der er afgørende for hvorvidt der er tale om leg eller ej. Det er derimod oplevelsen, af at lege, det vi beskriver som legens idé, der afgør hvorvidt voksne leger. En aktivitet er i det lys først og fremmest leg, når den opleves som værende leg af den legende. Således har den første af de fire kategorier bidraget til, at synliggøre forskellen mellem leg som aktivitet og *legens idé*.

Kategorien *regler* viser hvordan regler netop har den funktion i forhold til oplevelsen af leg, at de organiserer denne. Dog er det en væsentlig pointe i empirien, at leg ikke forbindes med restriktive regler. Reglerne skal med andre ord danne rammen for *legens idé*, uden af begrænse det frirum som vores informanter beskriver som værende en essentiel del af oplevelsen af at lege.

Kategorien *teleoaffektive strukturer* viser, hvordan voksnes legepraksis netop er i tråd med *legens idé*, og at de følelser vores informanter forbinder med leg, er rettet mod *legens idé*. I forbindelse med de *teleoaffektive strukturer*, der organiserer legepraksis kan vi se, hvordan der i voksnes leg er *rettethed* mod *legens idé*. Det er dette vi kategoriserer som *legens rettethed* og som er udtryk for, at den oplevelse voksne har af deres egen leg, har en *rettethed* mod *legens idé*. Det er samtidig denne *rettethed*, mod *legens idé* som viser sig i den sidste del af analysens første halvdel, de *generelle forståelser*.

Afsluttende om specialets første analysenedslag har vi vist, at kategorien *generelle forståelser* er meget beskrivende for oplevelsen af leg. Ikke i forhold til den givne aktivitet, men i forhold til hvordan det legitimeres at prioritere at lege. Derudover er analysegrebet *generelle forståelser* i høj grad med til, at pege i retning af hvad *legens idé* er. Empirien viser, at selvom der ikke nødvendigvis er en legeaktivitet, så er der en *generel forståelse* af, at den enkelte kan opleve aktiviteten som værende leg. Og det er den *generelle forståelse* af, at denne oplevelse er positiv for den legende, der går igen i empirien, og som derved også er tæt på en definition af hvad voksnes legepraksis er.

I specialets andet analysenedslag viser vi, hvordan vi med afsæt i Schatzkis begreb "*bundles*", kan fremanalysere relationen mellem legepraksis og den materialitet, som den legende er i kontakt, i udførelsen af praksis. De fem relations typer som beskriver *bundles*: *kausaltet*, *præfiguration*, *konstituerende*, *intentionalitet* og *forståelighed*, bidrager med en måde, at forstå hvordan legepraksis bliver til. Hvordan legepraksis på en gang, både kan påvirke materialiteten, og samtidig bliver påvirket af materialiteten. Hvordan den legendes tanker om materialiteten, kan være udslagsgivende for, hvordan materialiteten bruges. Samt hvordan legepraksis gør materialiteten forståelig i kontekst af legen.

Vi har i analysens første analysenedslag vist, at organiseringen af legepraksis, er centreret omkring en *generel forståelse*, af hvad der er *legens idé*. Hermed støtter analysen af specialets empiri flere af de pointer, vi fremhæver som centrale, i den eksisterende legeteori, samt berettiger vores egen legeteoretiske kategori: *legens idé*.

Specialets andet analysenedslag viser, hvordan det kan være relevant, at tænke i relationer mellem legepraksis og materialitet, når man ønsker viden om, hvordan legepraksissen retter sig mod *legens idé*.

7 SAMMENFATNING & KONKLUSION

I dette kapitel runder vi specialet af. Vi sammenfatter væsentlige pointer fra specialet og beskriver hvordan kapitlerne bidrager til besvarelse af specialets problemformulering. Herefter konkluderer vi hvordan vores praksisteoretiske analysegreb bidrager med viden, om voksnes *oplevelse* af leg og dermed besvarer specialets problemformulering, og endvidere bidrager med viden til det eksisterende videnshul, om de legendes oplevelse af at lege.

7.1 SAMMENFATNING AF SPECIALETS TEORETISKE FORANKRING

Indledningsvis har vi argumenteret for, at leg er en metode hvorigennem mennesker afprøver muligheder, øver sig og dermed lærer at "tænke" ud af boksen. Manglende evner i at lege, influerer på vores måder at løse opgaver og møder udfordringer i livet (Johansen i: Ebdrup, 2014). Leg er baseret på frivillighed, dog ikke at forveksle med, at leg er useriøs, leg skal tages seriøst og skal ifølge Thorsted (2011) opfylde legens særlige krav: leg er leg, leg er et livsfænomen vi gribes af, vi sætter legen i spil og giver os hen til den. Thorsted beskriver at leg skaber "særlige rum": *frirummet*, *det transformerende rum*, *det eksistentielle rum* og *det sociale rum*. Rummene illustrer hvordan leg skaber en beskyttende ramme indenfor hvilken mennesker forbindes socialt og kulturelt, udvikler individuelle og kollektive potentialer og derved danner grundlag for, at skabe nyt. Herudover argumenterer Thorsted for, at leg indeholder både løsende og forløsende aspekter, hvorfor leg, ifølge Thorsted, har sin berettigelse og relevans i organisationer. Det er dog kun indledningsvis, at vi selv anvender et organisatorisk perspektiv på leg, vi udforsker ikke dette perspektiv yderligere i specialet da vi, ligesom Sutton-Smith, ikke mener, der eksisterer tilstrækkelig forskning om *oplevelsen* af leg.

I erkendelse af, at leg er et kompleks fænomen, har vi anlagt en praksisteoretisk analysestrategi. Fordi praksisteoriens fokus er hvordan en praksis "gør sig", kan denne analysestrategi håndtere legens kompleksitet, og gøre det muligt for os, at bidrage, ikke alene med viden om voksnes oplevelse af leg, men også med et alternativt perspektiv på legeforskning. Dette med afsæt i vores læsning af Schatzki (2012), hans begreber og argumentation for, at en eller flere af følgende fire begreber: *praktiske forestillinger*, *regler*, *generelle forståelser* og *teleoaffektive strukturer* kan vi undersøge, om en aktivitet kan organiseres som en legepraksis. Når vi har fundet ud af, hvordan legepraksis er organiseret kan vi med Schatzkis greb "*bundles*" undersøge forholdet mellem legepraksis og materialitet. Materialitet er de artefakter og den sociale relation omkring legen, der påvirker hvordan leg opleves og udvikles. Vi har dermed isoleret studeret de aktiviteter, som vores informanter har beskrevet som leg, uden at skulle forholde os til begreber som samfundsdiskurser, køn, magt og lignende. Der er dog elementer i analysen, der med andre teoretiske briller, ville kunne forstås som værende udtryk for disse begreber. Fordelen ved praksisteorien, som vi forstår den er, at den kan favne kompleksiteten i leg, og samtidig gøre os i stand til, at bidrage med en viden, som er funderet i en analytisk generaliserbarhed, og derfor kan anvendes i andre kontekster end i dette speciale.

Foruden at afdække videnshullet i legeforskningen anvender vi legeteori til, at formulere vores legeforståelse. Vores bidrag i denne sammenhæng er det vi kalder *legens idé* og *legens rettethed*. *Legens idé* er inspireret af Platons idélære og beslægtet med Huizingas argumentation, af leg som værende til alene for legens skyld. Leg er "noget dybereliggende", noget alle mennesker på samme tid ved – og ikke ved hvad er. Det er ikke aktiviteten (substansen) der er afgørende for, om der er tale om leg, men en personlig *oplevelse* af at lege, som vi argumenterer for, er knyttet til *legens idé*. Hermed er leg et abstrakt fænomen med et åndeligt element, hvorfor den ikke er håndgribelig, men må vurderes i sin helhed. Herudover argumenterer vi for, at leg indeholder

rettethed. Legens rettethed forstår vi som en langsigtet hensigt med legen. For specialet er de to begreber uadskillelige, da der for, at man kan tale om leg, skal være en rettethed mod *legens idé*. Samtidig kan *rettethed* som begreb hjælpe til at få øje på, legepraksisser der kan have et formål udover selve legen.

Ovenstående sammenfatning er det teoretiske udgangspunkt for praksisanalysen af voksnes oplevelse af hvad leg er. Dette teoretiske fundament er vores afsæt for en analysestrategi i studiet af voksnes leg. Det vil sige, at dette teoretiske fundament er vores forudsætning for, at kunne forstå hvad voksne oplever som leg.

7.2 SAMMENFATNING AF TEORI OG EMPIRI

For at finde ud af, hvordan voksnes legepraksis ser ud, er vores analysearbejde en todelt proces: første skridt er en undersøgelse af legepraksissens organisering. Her fandt vi ud af, at legepraksis primært er defineret af Schatzkis tre kategorier: regler, teleoaffektive strukturer og generelle forståelser, og at de i nogen grad både supplerer og overlapper hinanden. Andet skridt var en undersøgelse af legepraksissens interagereren og påvirkning (*bundles*) i og omkring den verden legen indgår i.

Helt centralt er det, at alle vores informanter er enige om, at leg handler om at lege. Der er tale om en følelse, der oftest beskrives som en følelse af, at være tilstede i nuet. Samtidig er det denne oplevelse af, at være tilstede i nuet, der er garant for, at kunne koble fra og stresse af. Hvilket også er med til at legitimere voksnes leg. Med afsæt i vores informanters argumentation om at koble fra, kan man argumentere for, at vores empiriske materiale lægger sig op af Sutton-Smiths retorik, om legen som frivol. Den frivole leg forstås som en "spøgende" kontrast til den etablerede verden (Ibid., 1997/2014: 280). Heri må man ikke lade sig forføre til den konklusion, at leg er useriøs!

Leg er tvært imod en seriøs beskæftigelse, de legende involverer sig i, og kræver et højt niveau af fokus på det at lege (jf. Huizinga 1938/2014).

Derudover har vi argumenteret for, at der er sammenfald imellem vores forståelse af *teleoaffektive strukturer* og Csikszentmihalyis flowdefinition. Idet der i Csikszentmihalyis flowforståelse, er en høj koncentration af opmærksomhed, i afstemningen af *muligheder* og *færdigheder*, hvori flowet opstår (Ibid., 1979/2014: 196). Altså at vores informanternes følelse af at være tilstede i nuet, ligner Csikszentmihalyis flowdefinition. Her vil vi dog pointere, at Csikszentmihalyis flowdefinition er baseret på et koordinatsystem, hvor de involverede kan tilpasse deres evner og færdigheder, så de er "lige" i legen. Vores empiri viser, at magt ikke er en del af en legepraksis, da legen netop er afhængig af et magtfrit rum. Ved Csikszentmihalyis koordinatsystem er det muligt at tilpasse sine muligheder og færdigheder efter hinanden. Vi argumenterer for at flow blot kan være en del af en legepraksis og ikke ér legen

For så vidt angår *generelle forståelser*, viser vores empiriske materiale, at når vores informanter leger, for at koble af, er der en generel forståelse af, at det er normalt at lege den aktivitet der får den der leger til at slappe af og koble fra. Herved argumenterer vi for, at organiseringen af legepraksis er rettet mod *legens idé*, idet det, der legitimerer legen, er tilstedeværelsen i nuet: der leges for at lege. Det er dermed den effekt der opnås ved legen, der er generel forståelse for, for eksempel afstresning. Således er det den generelle forståelse af effekten af legen, der legitimerer aktiviteten. Aktiviteten bliver som, analysen viser, så godt som irrelevant, så hvis ikke aktiviteten bryder med love, regler eller normer, vil den kunne legitimeres som leg.

I denne sammenhæng finder vi det vigtigt, at pointere, at legitimiteten kan være kontekstafhængig, og at også vores materiale er tvetydig i sin form (jf. Sutton-Smith 1997/2014). For de fleste af vores informanter er aktiviteten legen. Det vil sige, at Allan leger modeltog og Tobias leger klatring. Men for Malene, der i vores optik leger spejder,

mener hun at legen – når hun er til spejder – er knyttet til de konkrete børnelege, hun leger når hun er til spejder. Tilsvarende forholder det sig for kvindelogen, her er en del af legen, at afprøve nye aktiviteter, som eksempelvis at tegne croquis. Igen er der ikke tale om, at det er croquistegningen, der som aktivitet er legen, men derimod kvindelogen der er legen.

Reglerne omkring legen er også væsentlige for forståelsen af organisering af voksnes legepraksisser. Tre af vores informanter argumenterer for, at en vigtig del af deres leg er, at legen ikke må have faste regler (Bilag 10, Bilag 11 og Bilag 12). Fælles for de tre informanter er, at de i nogen udstrækning leger alene. Tobias fortæller, at hans leg, er afhængig af hans klatremakker, da han ikke synes det er lige så sjovt, at lege den samme leg alene. Ikke desto mindre er det en leg han *kan* lege alene. Derimod er kvindeloge og rollespil på en anden måde afhængige af, at der er andre der leger med. For kvindelogen er reglerne formuleret på en anden måde, da der her er meget faste regler for, hvad man må og ikke må, i kvindelogen (Bilag 6). Interessant er det, at for Karen-Marie, Timm og Tobias (Bilag 10, Bilag 11 og Bilag 12), opleves reglerne begrænsende for legen. Mens de for kvindelogen sikrer et trygt socialt rum, hvori kvinderne tør lege. Det vil sige konsekvensen af at have, eller ikke have, faste regler er den samme for de fire nævnte legepraksisser. Herved kan man argumentere for, at *reglerne* for voksnes legepraksis er, at reglerne skal sikre at der skabes "rum" hvori legen kan udfoldes^{viii} – og at reglerne ikke må være begrænsende for legeindholdet. Hermed er det reglerne der organiserer voksnes legepraksis.

^{viii} Thorsted (2011) argumenterer i hendes forskning at legen skaber fire rum: Frirummet, der er en beskyttende ramme om legen. Det transformerende rum, der er springbrættet til nyt. Det eksistentielle rum, hvor udvikling af personlige og kollektive potentialer udfoldes. Samt det Sociale rum der forbinder mennesker socialt og kulturelt.

Herudover finder vi i analysens første del, at al leg indeholder praktisk forståelse: det vil sige at legen har et fysisk element. Dette forhold kan dog ikke bidrage til forståelse af hvad der opleves som leg, fordi man ikke ved at se på hvordan folk udfører legen, ikke kan se hvordan de, oplever legen.

Vi har nu illustreret hvorledes *praktiske forståelser, teleoaffektive strukturer, generelle forståelser og regler* organiserer voksnes legepraksis. Nedenfor sammenfatter vi hvordan voksnes legepraksis udvikles i og med materialiteten der omgiver legen.

Bundles er definerende for, hvordan en praksis udvikler sig. Schatzki (2012) formulerer fem relations typer: *kausalitet, præfiguration, konstituerende, intentionalitet og forståelighed*. De fem typer giver os på forskellig vis forståelse for, forholdet mellem legepraksis og rammerne for denne. Hvilket også er tilfældet i vores empiriske studie af voksnes oplevelse af leg. Som analysegreb bidrager *bundles* med en måde, at forstå hvordan legen er blevet til på, og hvilke forhold der påvirker legens udvikling.

Den første relationstype, *kausalitet*, har bidraget med indsigt i, hvordan de enkelte legepraksisser er blevet til, og hvad de er formet af. Og har dermed givet indblik i hvorfor legen har taget den form, som vi har observeret den i.

Præfiguration er udtryk for relationen mellem legepraksis, legeplads og legetøj. Analysen viser, at når legetøjet eller de fysiske ramme for legen, forandres har det indvirkning på hvordan legen leges.

Den *konstituerende* relationstype giver os indblik i, hvordan en legepraksis etablerer den materialitet den udfolder sig i. Hvordan legepraksis påvirker de fysiske rammer for legen.

Intentionalitet beskriver den legendes tanker og forestillinger om den materialitet der indgår i legen. I dette perspektiv har materialiteten stor indvirkning på hvordan legen udvikles.

Forståelighed omhandler de aspekter i legepraksissen, der gør materialiteten forståelig for den der leger. Herved er oplevelsen af legen forbundet med materialitet og den legendes tanker her om.

Disse relationstyper bidrager med et blik for, hvad der påvirker legepraksis og hvad legepraksis påvirker. I analysen giver dette viden om hvordan de forskellige legepraksisser har ensartede relationer til materialiteten omkring dem. Hvilket gør os i stand til at pege på forskelle og ligheder i disse relationer.

7.3 KONKLUSION PÅ SPECIALETS PROBLEMFOMULERING

I studiet af tyve voksne lege i otte forskellige legeaktiviteter, har vi fundet at det ikke er aktiviteten der er afgørende for, om de voksne oplever at de leger. Derimod er aktiviteten et "rum", hvor man er til stede i nuet, og dermed får mulighed for at koble fra og "udforske verden" på en måde, der er forskellig fra den måde hverdagen leves. Legen skal være underholdende, om end underholdning ikke nødvendigvis er lig med latter. På den baggrund har vi fundet, at oplevelsen af at lege, er knyttet til vores legebegreb: *legens idé*. Herudover er det også *legens idé*, der er med til at legitimere leg i en bredere social kontekst, da følelsen af at koble fra og lade op legitimerer, at man leger legen. Derudover finder vi, at *reglerne* i og omkring legen har stor indflydelse på voksnes legepraksis. Hovedreglen er, at der ikke er nogle begrænsende regler, for legen. Det vil sige at de regler der er i voksnes legepraksis, er regler der skaber "rummet" hvori man kan lege, uden at begrænse kreativ udfoldelse.

Vi har herved med vores speciale bidraget med viden om, hvad der gør voksne leg til leg, for den der leger. Samt bidraget med en ny teoretisk tilgang til den eksisterende legeforskning, i form af et praksisteoretisk studie, af voksnes legepraksis. Vi har illustreret at voksnes legepraksisser organiseres og interagerer i og med den sociale verden de er en del af.

8 ABSTRACT

This Master thesis contributes to the research on adult play by using practices theory as a means of analysis. The practice theory used is that of Theodor A. Schatzki (2012) specifically readings of his article "*A Primer on Practices*" in which he describes the implications on educational research that practices theory may have.

To establish our position in the field of play theory we refer primarily to Brian Sutton-Smith (1997/2014) and John Huizinga (1938/2014). Through readings of their writings and through the work with our empirical findings, the concept of the "*idea of play*" has evolved. It does so in reference to the complexity of play that Sutton-Smith describes (ibid., 1997/2014). Huizingas point regarding play as being for the sake of play has also influenced our work heavily. With this in mind the concept of *the idea of play* is to be understood as the general denominator for adult play that emerges through the combination of the practice theoretical framework provided by Schatzki and the contributions from play theory.

We utilize Schatzkis text as a framework in which we analyze our empirical findings and contribute to the field of adult play. This framework is divided in to two. First we have the four following categories:

- Practical understandings
- Rules
- Teleoaffective structures
- General understandings

These categories all provide us with an understanding of how the practices are organized as practices. This organization hints of how the practices are connected to the *idea of play*.

The second half of the framework makes use of *bundles*, which is a description of the relation between a practice and the arrangement of the materiality surrounding it. Schatzki divides bundles into five following types of relations:

- Casual relations
- Prefiguration
- Constitution
- Intentionality
- Intelligibility

Bundles as described through these types of relations show us how the practices of play we have observed come to be and how they effect and are affected by practices of play.

As mentioned the empirical base for this masters thesis consists of eight observations of adults how have described the activity we observed as play. Supplementing the observation is a line of interviews with the same adults.

The analysis of this study shows that though adult play can have many forms there are mutual points of reference that ties to a general understanding of adult play as something that helps adults cope and maintain balanced lives. This comes about through the space that play creates in which the adult is free to play for the sake of playing without being judge by the character of the specific game being played.

9 LITTERATURLISTE

- Alvesson, M.** (2003). Methodology for close up studies – struggling with closeness and closure. *Higher Education*. Nr. 46 (2003): 167-193. Kluwer Academic Publishers. Netherlands.
- Bourdieu, P.** (1980) (2007). *Den praktiske sans*. København K: Hans Reitzels Forlag.
- Bourdieu, P.** (1994) (2003). *Af praktiske grunde*. København K: Hans Reitzels Forlag.
- Buch, A., & Elkjær, B.** (2015). *Pragmatism and practice theory: Convergences or collisions*. Paper presented at OLKC 2015, Milano, Italien.
- Ebdrup, N.** (2014). *Forskere: Styret leg giver mindre kreative børn*. Videnskab.dk. Lokaliseret den 19. Marts 2016 på: <http://videnskab.dk/kultur-samfund/forskere-styret-leg-giver-mindre-kreative-born>
- Csikszentmihalyi, M.** (1979/2014). Uddrag af begrebet flow. I: I: Karoff, H. S. & Jessen C. (red.). *Tekster om Leg (189-207)*. København: Akademisk Forlag.
- Dewey, J.** (1916/2014). Uddrag af: Demokrati og dannelse I: Karoff, H. S. & Jessen C. (red.). *Tekster om Leg (61-75)*. København: Akademisk Forlag.
- Gadamer, H-G.** (1966/2014). Uddrag af Sandhed og Metode – Grundtræk af en filosofisk hermeneutik. I: I: Karoff, H. S. & Jessen C. (red.). *Tekster om Leg (159-173)*. København: Akademisk Forlag.
- Halkier, B.** (2001). Kan pragmatisme være analytisk? Studiet af miljøhensyn i forbrug som eksempel. I: Pedersen, K. B. & Nielsen, L. D. (red.) *Kvalitative metoder – fra metateori til markarbejde (41-60)*. Frederiksberg C: Roskilde Universitetsforlag.
- Halkier, B. & Jensen, I.** (2008). Det sociale som performativitet : et praksisteoretisk perspektiv på analyse og metode. *Dansk sociologi*. Årg. 19, nr. 3 (2008): 49-68 93.
- Huizinga, J.** (1938/2014). Uddrag af Homo Ludens – Om kulturens oprindelse i leg (1938). I: I: Karoff, H. S. & Jessen C. (red.). *Tekster om Leg (85-103)*. København: Akademisk Forlag.
- Huizinga, J.** (1993) *Homo Ludens: Om kulturens oprindelse i leg (2. Udg.)*. København: Nordisk Forlag.
- Johansen, S. L.** (2011). Medialiseret legepraksis i børns hverdagsliv : Hvad betyder det at være 'digital native'? I: *Barn 3-4*: 111.
- Johansen, S. L.** (2013). *Børns ret til leg*. Videnskab.dk. Lokaliseret den 19. Marts 2013 på: <http://videnskab.dk/blog/borns-ret-til-leg>
- Karoff, H. S.** (2010). *Leg som stemningspraksis*. Danmarks pædagogiske universitetsskole, Aarhus Universitet
- Karoff, H. S. & Jessen, C.** (2014). *Tekster om LEG*. København. Akademisk Forlag.
- Karpatschof, B.** (2002). Den legende virksomhed – Et essay om den unødvendige leg som et nødvendigt træk ved menneskets virksomhed. *Psyke & Logos*, nr. 23, 381-394.
- Nickelsen, N. C.** (2009). Interventionsforskning og forførelse på en barselsgang. *Tidsskrift for arbejdsliv*. Årg. 11, nr. 4 (2009).

- Proyer, R. T.** (2013). Perceived functions of playfulness in adults: Does it mobilize you at work, rest, and when being with others?. *Revue européenne de psychologie appliquée*, nr. 64 (2014) 241-250.
- Rasmussen, T.H.** (2002). Legens Poetik – Platon og Aristoteles om leg. *Psyke & Logos*. Nr. 23. 360-380.
- Reckwitz, A.** (2002). Toward a Theory of Social Practices : A Development in Culturalist Theorizing. *European Journal of Social Theory* 5 (2): 243-263.
- Schatzki, T. R.** (2012). A primer on practices. Practice-Based Education. SensePublishers.
- Schatzki, T.** (2015), *Spaces of Practices and of Large Social Phenomena*. EspacesTemps.net Travaux. Lokaliseret [19.03.2016] på:
<http://www.espacestemp.net/articles/spaces-of-practices-and-of-large-social-phenomena/>
- Schiller, F.** (1793/2014). Uddrag af: Menneskets æstetiske opdragelse. I: Karoff, H. S. & Jessen C. (red.). *Tekster om Leg* (15-23). København: Akademisk Forlag.
- Skålid, J. O.** (2011). *Børn lærer med kroppen*. Videnskab.dk. Lokaliseret 19. Marts 2016 på: <http://videnskab.dk/kultur-samfund/born-laerer-med-kroppen>
- Stewart, B. J.** (2013). *Looking for a Lesson in Google's Perks*. The New York Times. Lokaliseret [21.06.2016] på: <http://www.nytimes.com/2013/03/16/business/at-google-a-place-to-work-and-play.html>
- Sutton-Smith, B.** (1997/2014). Uddrag af Legens flertydighed. I: Karoff, H. S. & Jessen C. (red.). *Tekster om Leg* (267-289). København: Akademisk Forlag.
- Sutton-Smith, B.** (2006). Play and Ambiguity. I: Salen, K & Zimmerman, E. (red.), *The Game design reader: a rules of play anthology* (295-313). Cambridge, Massachusetts & London, England: MIT Press.
- Thorsted, A. C.** (2011). *Den legende organisation – et fænomenologisk aktionsforskningsstudie i LEGO*. Danmarks Pædagogiske Universitetskole, Aarhus Universitet. Aarhus.
- Undervisningsministeret** (2007). Danmarks strategi for livslang læring – Uddannelse og livsland opkvalificering for alle. Danmark. Schultz Grafisk.

10 BILAGSOVERSIGT

Bilag et til fire følger specialet som dokumenter, mens bilag fem til tyve er at finde på det vedlagte USB-stick.

- Bilag 1: Analysemodel
- Bilag 2: Spørgsmål til Survey til at finde voksne der leger
- Bilag 3: Interviewguide til interview af voksne leg
- Bilag 4: Noteark kvindeløge
- Bilag 5: Observation af Kvindeløge
- Bilag 6: Interview med Kvindeløge
- Bilag 7: Observation af Allan, modeltog
- Bilag 8: Interview med Allan, modeltog
- Bilag 9: Observation af Karen-Marie, bagning
- Bilag 10: Interview med Karen-Marie, bagning
- Bilag 11: Interview med Timm, opdagelsesrejsende
- Bilag 12: Observation Tobias, klatring
- Bilag 13: Interview med Tobias, klatring
- Bilag 14: Observation Mette, undervisning
- Bilag 15: Interview med Mette, undervisning
- Bilag 16: Observation af Rollespil
- Bilag 17: Interview med Rollespil
- Bilag 18: Observation Malene, spejder
- Bilag 19: Interview med Malene, spejder

LÆRING OG FORANDRING - I ET **LEGE** PERSPEKTIV

Operationalisering af leg

Artiklen henvender sig til universiteter, private lærings- og forandrings agenter, samt fagområder, der har med voksnes lærings og forandringsprocesser at gøre. Inspireret af vores specialestudie af voksnes legepraksisser, diskuterer vi i denne artikel mulighederne for - og eventuelle konsekvenser af, at operationalisere leg med henblik på, aktivt at bruge elementer af leg i læring og forandringsprocesser der involverer voksne. Artiklen er skrevet på baggrund af vores specialestudie, hvis formål er, at bidrage med ny viden om voksnes oplevelse af leg.

HVORDAN OPLEVES **LEGEN**?

Denne artikel udspringer af et specialestudie på kandidatuddannelsen Læring- og Forandringsprocesser ved Aalborg Universitet i København, med fokus på voksnes oplevelse af leg. Hvori vi bidrager med viden om, hvad voksne oplever som leg, da der på trods af mange anekdotiske udsagn om leg, ikke findes viden om *oplevelsen*, af at lege, for den der leger, i den eksisterende legeforskning¹.

Vi anvender i specialet en praksisteoretisk analysestrategi, særligt struktureret efter Schatzkis² praksisforståelse, herunder hans greb: *praktiske forestillinger, regler, generelle forståelser, teleoaffektive strukturer og bundles*. De fire første kategorier er med til, at afgøre om en given aktivitet, er organiseret som en praksis. *Bundles* beskriver forholdet mellem praksis og den *materialitet*³, der er forbundet med udførelsen af praksis: "... To say that practices and arrangements bundle is to say (1) that practices effect, use, give meaning to, and

¹ Sutton-Smith (1997/2004).

² Schatzki (2012)

³ Materialitet er i denne sammenhæng et udtryk for legeplads, og legetøj. Det er altså alt, som legen er i berøring med og har indvirkning på, hvordan legen leges og udvikles. Vi argumenterer at materialitet ikke alene må forstås som konkrete artefakter, men i lige så høj grad er den sociale verden hvori legen leges.

are inseparable from arrangements while (2) arrangements channel, prefigure, facilitate, and are essential to practices ..." (Schatzki, 2012: 16). Vores analysestrategi giver mulighed for, at undersøge legeaktiviteterne, og dels finde frem til det, der gør leg genkendelig som en *legepraksis*, og dels finde ud af, hvad der giver legen mening.

En forudsætning for, at kunne bidrage med ny viden om *oplevelsen* af leg, er vores greb i eksisterende legeforskning. I specialet træder vi et "skridt tilbage" for, at bidrage med forskningsbaseret viden om, *oplevelsen* af at lege, der kan anvendes i eksisterende og kommende legeforskning. Vi opererer med egne legeteoretiske begreber: *legens idé* og *legens rettethed*. *Legens idé* udspringer fra en forståelse af, at man leger for at lege⁴. *Legens rettethed* udspringer af en gængs forståelse af formålet med legen. I vores studie af voksnes leg, observerer vi aktiviteter informanterne selv har beskrevet som leg – dermed er formålet med de observerede aktiviteter: at lege. Rettetheden i aktiviteterne er dermed rettet mod *legens idé*. Anvendelsen af vores legeteoretiske begreber i analysen gør det muligt for os, at beskrive voksnes oplevelse af leg, som et udtryk for *legens idé*, som vi netop har argumenteret for, skal være tilstede for, at der er tale om leg.

Vi fandt, at det ikke er legens fysiske form, der er afgørende for, om en aktivitet opleves som leg. Herved bliver det synligt, at der er forskel på legeaktiviteten og *legens idé*. Der er en generel opfattelse af, at *legens idé* er et frirum, hvori man kan koble fra. Denne generelle opfattelse er definerende for hvordan legeaktiviteten har indflydelse på, hvordan voksne legitimerer deres leg i deres sociale netværk. Herudover er der en generel forståelse af, at leg er en personlig oplevelse, og dermed, at en aktivitet - der ikke umiddelbart er en legeaktivitet, vil kunne opleves som leg, for den der leger. Dette er interessant for denne artikel, da vi her vil operationalisere leg, og argumenterer for legens plads i lærings- og forandringsprocesser.

LÆRING, FORANDRING OG LEG !

Hensigten med at operationalisere leg, er muligheden for, at bringe legens elementer ind i læring og forandrings kontekster. Uden at gøre læring og forandring til leg, eller for den sags skyld, at gøre leg til læring og forandring. Tanken er, at leg som element i læring og forandring, kan have en positiv effekt og muligvis øge motivationen for den/de involverede.

Gennem den praksisteoretiske analyse har vi fået øje på, hvad der organiserer en given aktivitet som legepraksis, og hvordan denne praksis *bundler*, med materialiteten omkring den. Med afsæt i en tilsvarende analyse, af en given læring eller forandringspraksis mener vi,

⁴ Jf. Schiller (1793/2014), Huizinga (1938/2014) og Thorsted (2011)

at det vil være muligt, at inddrage elementer af leg i disse praksisser.

Leg er noget vi alle kender til og gør på forskellig vis⁵. Vi har med andre ord alle en holdning til og forståelse af leg. Netop derfor kan leg som motivation muligvis bidrage til, at skabe et mindre stressende lærings- og forandringstilbud for voksne⁶. I vores perspektiv på leg, er det særlig relevant for læringskontekster, at forstå implikationen på *legens idé* for, at sikre den enkeltes engagement i den konkrete situation. Uagtet om det er leg, læring eller forandring der er i fokus.

Vi argumenterer for følgende to perspektiver på leg, læring og forandring:

Første perspektiv er, at den der leger, leger aktiviteten blot for at lege. Dermed er *legens rettetthed* rettet imod at lege: *legens idé*. I dette perspektiv, er vores påstand, at legen i sig selv, skaber læring på en umiddelbar facon: læringen bliver en effekt af legen, i det omfang, at man bliver optaget af legen, og derfor ikke er fokuseret på, at der sker læring. Alligevel vil læring finde sted, fordi legen kan være afhængig af, at lære nyt for at mestre legen. Vi kan forestille os, at man bliver introduceret til en ny aktivitet, og at man bliver optaget af aktiviteten. I denne optagethed er det sandsynligt, at man glemmer tid og sted. Man er opslugt af aktiviteten. På samme tid er det, netop fordi det er en ny aktivitet nødvendigt, at lære at udføre aktiviteten. Et eksempel kan være, at man bliver introduceret til skak. Har man ikke spillet skak før, er det i første omgang nødvendigt, at lære spillereglerne at kende. Hvis vi forestiller os, at man bliver grebet af spillet, er det sandsynligt at en del af denne optagethed er forbundet med det at vinde. Her er vores pointe, at man i dette eksempel lærer spillet bedre, at kende gennem den leg det er at vinde. Fokus er altså ikke på at lære at spille skak, men på at vinde. På den måde er skak-*legens idé* at vinde, og når der opstår *rettethed* mod denne *idé* vil det resultere i læring. Fordi det ikke vil være muligt at vinde, uden at kunne spille spillet.

Det andet perspektiv er, at den udførte aktivitet har en ydre defineret læringshensigt. For at aktiviteten stadig opleves som leg, for den der udfører aktiviteten, er der også i dette perspektiv en *rettethed* mod *legens idé*. Men herudover er der samtidig *rettethed* mod det tilføjede ydre mål, læring. Legen har i dette perspektiv de samme positive egenskaber: forglemmelse af tid og sted og umiddelbar læring – alene fordi der leges. Men da legen også indeholder en *rettethed* mod den ydre læringshensigt, tilføjes legen endnu et element. Der er dermed ikke alene fokus på *legens idé*, da der også er en *rettethed* mod læring. Dette perspektiv handler således om, at gøre leg til middel for læring og/eller forandring.

⁵ Huizinga (1938/2014) & Sutton-Smith (1997/2014)

⁶ Thorsted (2011)

VI SKAL LADE FORANDRING INSPIRERES AF LEGEN

I forbindelse med vores arbejde med voksnes leg er det klart, at det er småt med forskning på området. Den viden specialet bidrager med er relevant, og kan både bidrage til videre forskning, men kan også operationaliseres i en praksis kontekst.

Vi kan således lade os inspirere af legens elementer når vi arbejder med læring og forandringsprocesser. Den praksisteoretiske analysestrategi kan, som vi har vist det, favne komplekse og svært definerbare begreber som leg såvel som også læring og forandring er komplekse begreber. Så foruden, at lade arbejdet med læring og forandring, inspirere af vores viden om leg, vil det være oplagt at kombinere dette med en praksisteoretisk analysestrategi. Netop fordi denne tilgang gør det muligt, at fokusere på de eksisterende praksisser, uden at lade sig påvirke af diskurser eller lignende. Dermed kan man gennem en bedre forståelse for disse praksisser lettere forankre forandringsprocesser, i det der ligger bag disse praksisser, i form af *regler*, *teleoaffektive strukturer* og *generelle forståelser*. Denne større forståelse vil samtidig gøre det muligt, at skabe det trygge og magt-fri rum, som skal være tilstede før voksne oplever noget som værende leg.

Opfordringen fra os er, at gøre læring og forandring legende. Og altså ikke forsøge, at gøre læring og forandring til leg. Da det ikke giver mening fordi voksnes oplevelse af leg, ikke er mulig at diktere, ikke mindst på grund af legens kompleksitet. Derfor giver det mest mening, at anvende legende elementer i forbindelse med læring og forandring, for derigennem, at forsøge at skabe et rum hvor henholdsvis læring og forandring kan forekomme, under forhold som også har potentiale til, at indeholde leg.

Vi ser således et potentiale i, at forsøge at operationalisere elementer af leg, som motivation i forbindelse med læring og forandring. Vores studie peger på, at dette bør gøres med forståelse for, at det ikke er den konkrete leg, alene, der indeholder motivationen men, at der skal være en *rettethed* mod det vi kalder *legens idé* for, at der i det hele taget kan være tale om leg.

Det er dermed ikke teambuilding-øvelsen der er afgørende for, om man oplever personaledagen som en leg. Det er *rettetheden* med personaledagens *idé* i forhold til *rettetheden* mod *legens idé*.

LITTERATUR

- Christensen, M. & Gøttler, M. V.** (2016). *Er der en idé i LEGEN? – Et praksisteoretisk studie af voksnes leg*. København: Læring- og Forandringsprocesser, Aalborg Universitet, campus København. Speciale.
- Huizinga, J.** (1938/2014). Uddrag af *Homo Ludens – Om kulturens oprindelse i leg* (1938). I: I: Karoff, H. S. & Jessen C. (red.). *Tekster om Leg* (85-103). København: Akademisk Forlag.
- Jessen, C.** (2008/2014). Uddrag af *Læringsspil og leg* (2008). I: I: Karoff, H. S. & Jessen C. (red.). *Tekster om Leg* (85-103). København: Akademisk Forlag.
- Karoff, H. S. & Jessen, C.** (2014). *Tekster om LEG*. København. Akademisk Forlag.
- Schatzki, T. R.** (2012). *A primer on practices*. Practice-Based Education. SensePublishers.
- Schiller, F.** (1793/2014). Uddrag af: *Menneskets æstetiske opdragelse*. I: I: Karoff, H. S. & Jessen C. (red.). *Tekster om Leg* (15-23). København: Akademisk Forlag.
- Sutton-Smith, B.** (1997/2014). Uddrag af *Legens flertydighed*. I: I: Karoff, H. S. & Jessen C. (red.). *Tekster om Leg* (267-289). København: Akademisk Forlag.
- Thorsted, A. C.** (2011). *Den legende organisation – et fænomenologisk aktionsforskningsstudie i LEGO*. Danmarks Pædagogiske Universitetsskole, Aarhus Universitet. Aarhus.