

Efter den magiske cirkel

Et speciale om undersøgelsen af legens grundstrukturer

Roskilde Universitet 2023

Tværfagligt speciale: Filosofi & Videnskabsteori, Psykologi

Vejleder: Kasper Risbjerg Eskildsen & Jytte Bang

Bjørn Arnel Iisager

Studienummer: 65415

Abstract

This master thesis examines the question about the necessity of play that is not being asked by the research of play theory. The research of play is dealing with the question of what play is, as a common human phenomenon. They try to answer the question of why we play, but this always indicates that play is a function of something else rather than play. In the play theory there is a core belief that play must be understood as a value in itself, nonsensical, out of the ordinary and within a restricted space as a boundary in space and time. This boundary is understood as a magic circle protecting the phenomenon. Therefore, there is a discussion between intellectuals about how we can understand the play phenomenon in itself, and not as a function. The thesis concludes that the question of the necessity of play should be regarded as a matter of metaphysical origin, and with emphasis on the relationship of being-world.

Indholdsfortegnelse

Abstract.....	2
Indholdsfortegnelse	3
Skitsering af problemet.....	4
Kapitel 1: Den idehistoriske udvikling.....	6
Friedrich Schiller: vekselforholdet mellem drifterne	6
Johan Huizinga: den magiske cirkel.....	9
Roger Caillois: udvidelsen af alsidigheden af legebegrebet.....	13
Brian Sutton-Smith: den retoriske løsning	16
Helle Marie Skovbjerg: legen som stemningspraksis.....	22
Kapitel 2: Kritik af den retoriske løsning	27
Kapitel 3: Den magiske cirkel	31
Inkompatible domæner	31
Et system struktureret af regler.....	33
Metaregler.....	35
Hybridtilstedeværelse	38
Den porøse membran.....	39
At overskride cirklen	41
Cirklen forstået som en stærk eller svag afgrænsning.....	42
Kapitel 4: Viden om det, der er indenfor cirklen.....	45
Konklusion, den magiske cirkel vendes på vrangen.....	54
Litteraturliste	55

Skitsering af problemet

Specialet argumenterer for at nye tendenser i den idehistoriske udvikling indenfor legeteori og legeforskning arbejder ud fra et grundlag, hvori det er muligt at identificere, at spørgsmålet om legens nødvendighed ikke besvares af teorierne gennem en metafysisk diskussion. Derfor er specialet et opgør med den teoretiske udvikling, da det går ud over forståelsen af legefænomenet, at teorierne til stadighed søger mod at kategorisere de synlige spor af legen i virkeligheden. Det vi har brug for er, udover kategoriseringen af de mangfoldige legetyper, nogen der tør at stille de svære spørgsmål. Hvis man ser bort fra de psykologiske perspektiver på leg og dets funktion i forhold til menneskelig udvikling og perception, hvilket ikke helt skal afskrives, men som ikke er specialets hovedærinde, så må nogle grundlæggende antagelser om fænomenet være på plads, før vi kan opnå en vidtrækkende forståelse af fænomenet som det det er i-sig-selv. Det må være muligt at kunne beskrive fænomenet udenom den subjektivitet, der leger, og det spørger specialet ind til.

Johan Huizinga (1872-1945) skrev i 1938 værket *Homo Ludens*, hvor han behandler legen som et fænomen, der går forud kulturens oprindelse. Han placerer fænomenet så centralt, at det ikke kun er grundlæggende for opbygningen af kultur, men påstår at kulturen udspringer og bæres frem af legen. I hans arbejde definerer han nogle træk ved fænomenet, der har sat sig dybe spor i eftertidens forskning. De træk er stadig anvendt i dag, så dem vil jeg følge i den idehistoriske udvikling for, at få en forståelse af, hvad teoretikerne vægter i deres behandling af fænomenet. Jeg anvender Huizingas begreb om *den magiske cirkel* som analyseværktøj jeg tænker med. Den magiske cirkel muliggør at forstå fænomenets afgrænsning og muligheder, samt hvordan der implicit er en forståelse af det erkendbare og håndgribelige udenfor cirklen, og et mystisk univers af uerkendelig leg indenfor cirklen. Jeg definerer hvordan man kan finde spor af Freidrich Schillers (1790-1805) beskrivelse af legen fra 1700-tallet i *Homo Ludens*, og hvordan Schiller kom frem til erkendelser om legefænomenet, som er tæt på de spørgsmål, der endnu ikke er besvaret.

Homo Ludens er et centralt værk i legeforskningen, men har også fået en del kritik. Blandt andet peger Roger Caillois (1913-1978) på at Huizingas udlægning af legen, er for snæver og unuanceret. Caillois savner at forståelsen af fænomenet udvides og derfor inkluderes hans perspektiv. Dernæst stifter vi bekendtskab med Brian Sutton-Smith (1924-2015) og hans værk *The Ambiguity of Play*, hvor Sutton-Smith peger på, at kompleksiteten i forståelsen af fænomenet kommer af en tvetydighed i legeforskningen. Han forsøger at nå tvetydigheden til livs ved at formulere en række retorikker, som skal udfoldes. Udover at dette speciale på mange måder er inspireret af Helle Marie Skovbjergs forskning i leg, så har hun også forsøgt at videreudvikle Sutton-Smiths perspektiv på legen, der er et bemærkelsesværdigt bidrag til forskningen. Derfor er hendes perspektiv inkluderet som afsæt mod specialets hoved påstand om at der er et behov for at legen bliver diskuteret metafysisk, fordi det ikke er tydeligt i forskningen indenfor leg, at man er enige om den grundlæggende natur bag fænomenet. I forsøget på at tilnærme sig legen, er jeg overbevist om, at man er

nødt til at betragte mulige verdener overfor virkelighedsforståelsen, identitet, forandring, rum og tid, kausalitet, nødvendighed, mulighed og kontingens.

Det har været udfordrende at formulere specialets centrale spørgsmål. Da jeg er på en søgen efter det legende menneske, og hvorfor vi leger, eller hvorfor legen ligefrem er nødvendig for os som mennesker, og hvorfor det spørgsmål ikke besvares af forskningen, har det været fristende at forsøge at inkludere alt, med frygt for at specialet ikke kom til at sige noget konkret om legen overhovedet. Derfor har jeg holdt retningen i min søgen ved at holde fast i Huizingas begreb om den magiske cirkel. Det begreb har ledt mig mod de nyere perspektiver på leg, hvor menneskets aktualiseringsprojekt med rod i Oplysningstiden, ikke længere er centralt, da det frivole, og åbenheden generelt, har taget fokus. Derfor indsnævrede jeg min søgen. Det interessante for mig er at forsøge at skrive de perspektiver frem, der er udforskede. Her ligger specialets essens, og det konkretiseres i et spørgsmål, der tager udgangspunkt i Johan Huizingas begreb om den magiske cirkel;

Hvorfor er legen nødvendig for mennesket i mødet med virkeligheden?

Det spørgsmål er formuleringen af det problem som udfoldes i specialet. Forskningen besvarer ikke det spørgsmål, så det er hensigten at en søgen omkring spørgsmålets mulige besvarelser, kan afdække grundene til at spørgsmålet er ubesvaret. Det er tradition at legeforskningen forsøger at besvare spørgsmålet, men altid ved at legen forklares som en funktion af noget andet. Det udforskede i spørgsmålet er, hvad vi erkendelsesmæssigt opnår, hvis legen ikke tænkes som en funktion, men som en værdi i-sig-selv, og hvorfor værdien i-sig-selv er af nødvendighed. For at behandle problemet som specialet udfolder, har jeg valgt at strukturere specialet i 4 kapitler, der hver har en underpåstand, som skal bidrage til en nuanceret bearbejdning. Kapitel 1 *Den idehistoriske udvikling* afdækker hvordan begrebet om leg har udviklet sig. De vigtigste tendenser udpeges, da det giver et overblik over, hvordan forskningen er kommet frem til de nyeste formuleringer om leg. Påstanden i kapitlet er, at tendensen i den idehistoriske udvikling går fra et fokus på orden til et fokus på det frivole. Kapitel 2 *Kritik af den retoriske løsning* udfolder de problemer som vi løber ind i, når legen udelukkende undersøges gennem kategorisering af legetyper. Påstanden i kapitlet er at teorierne har svært ved at indfange fænomenet i retorikkerne om leg. Kapitel 3 *Den magiske cirkel* introducerer til den forskningsmæssige diskussion om Huizingas cirkelbegreb. I den nyere udvikling i legeteori er underfeltet spilteori begyndt at påvirke forskningen, fordi legens muligheder udfolder sig i virtuelle verdener. Påstanden i kapitlet er, at den magiske cirkel findes, men at der ikke er enighed om, på hvilket niveau cirklen har effekt. Kapitel 4 *Viden om det, der er indenfor cirklen*, tager den metafysiske diskussion op om erkendelsen af fænomenet, og om hvorfor det er nødvendigt at besvare, hvorfor legen er nødvendig for menneskets møde med verden, da det altid implicit er i relation til erkendelsen af fænomenet. Påstanden i kapitlet er at legeforskningen fortsat har udforskede spørgsmål, der er essentielle at svare på, for at gøre definitionen af legefænomenet mere fyldestgørende.

Jeg nærmer mig stadig mere det mål, som jeg ad lidet tillokkende stier fører Dem hen imod. Går de ind på at følge mig endnu nogle få skridt videre, så vil en meget større synskreds åbne sig og en opmuntrende udsigt måske belønne vejens strabadser. Friedrich Schiller, femtende brev, 1793.

Kapitel 1: Den idehistoriske udvikling

Speciale skriver sig ind i en forskningstradition, der strækker sig langt tilbage. Derfor virker det både nødvendigt og respektfuldt at skitsere, hvordan undersøgelsen af fænomenet tidligere er blevet grebet an. Dette kapitel er en gennemgang af de mest indflydelsesrige teorier, samt en skitsering af den retning forskningen har taget. Det er blandt andet den idehistoriske udvikling, der har ført mig på sporet af min undren, samt tydeliggjort, hvordan spørgsmålet om legens nødvendighed både er komplekst at svare på, og hvorfor jeg mener, at det spørgsmål fortjener yderligere opmærksomhed.

Jeg har valgt at dette kapitel tager udgangspunkt i Huizingas værk *Homo Ludens*. Det begrænser hvor langt tilbage denne gennemgang strækker sig, velvidende at flere teoretikere trækker tråde længere tilbage og ad andre videnskabsteoretiske spor. Dog betragtes Huizingas værk som centralt og med tyngde i forskningen, og derfor kan valget forsvares. Ved læsningen af *Homo Ludens* kan man identificere ideerne fra Schiller, og flere af de inddragede teoretikere viderefører endda Schillers ideer, og derfor har jeg valgt at gennemgangen også skal udfolde Schillers ideer som det fundament de er for Huizingas værk.

Friedrich Schiller: vekselforholdet mellem drifterne

Jeg har opsøgt Friedrich Schillers brevsamling *Menneskets Æstetiske Opdragelse* fra 1793 oversat fra tysk af Per Øhrgaard i Helle Skovbjerg Karoff og Carsten Jessens antologi *Tekster om Leg* fra 2014. Jeg tager forbehold for at det ikke er den originale tyske tekst, men at grundideerne som Schiller arbejder med, er bevaret i oversættelsen og kan forstås ud fra den danske udgave. Velvidende at vi endnu ikke har udfoldet Huizingas perspektiv på legen, så starter vi 145 år før *Homo Ludens* bliver skrevet. *Menneskets Æstetiske Opdragelse* er skrevet i slutningen af Oplysningstiden, hvor det historisk er kendetegnet at menneskets frisættelse fra tvang, frihed, selvstændighed og demokrati diskuteres.

Fjortende brev

I fjortende brev støder vi for første gang på Schillers metafysik bag legefænomenet. Schiller beskriver at bevidstheden påvirkes af to modsatrettede, dog indbyrdes afhængige drifter; formdriften og stofdriften, i mødet med verden. Stofdriften lægger pres på sindet gennem naturlovene og formdriften gennem fornuftens love. Den ene drifts virksomhed begrunder og begrænser på en og samme tid den anden. I menneskets tilværelse er det ypperste at opnå en balance i dette vekselforhold mellem drifterne, og det er kun i menneskets fuldkomne værensform som *dets humanitets idé*, at drifterne er i balance. Den værensform er noget uendeligt som man kan nærme sig uden nogensinde at nå det (Skovbjerg & Jessen, 2014: 15). Schillers tænkning bygger på antagelsen, at mennesket påvirkes og styres af begge drifter mere eller mindre i balance. Mennesket skal stille sig overfor verden fordi det er person, og det skal være person fordi det konfronteres med verden, fornemme fordi det er bevidst, og være sig bevidst fordi det fornemmer. Den sanselige drift vil have at der skal være forandring og at tiden skal have indhold, og formdriften vil at tiden skal være ophævet og at der ingen forandring skal være. Schiller placerer det han kalder legedriften, mellem drifterne, som en tredje drift i det metafysiske system. Legedriften vil forene drifterne og ”[...] ophæve tiden i *tiden*, at gøre tilblivelse forenelig med identitet” (Skovbjerg & Jessen, 2014: 16).

Den sanselige drift umuliggør selvvirksomhed og frihed til subjektet. Formdriften umuliggør derimod afhængighed og passivitet. Udelukkelsen af friheden er af fysisk nødvendighed, udelukkelsen af passiviteten er af moralsk nødvendighed.

”Den sanselige drift vil *bestemmes*, den vil modtage sit objekt; formdriften vil *selv* bestemme, den vil frembringe sit objekt; legedriften vil altså bestræbe sig på at modtage således, som den selv ville have frembragt, og at frembringe således, som sansen higer efter at modtage” (Skovbjerg & Jessen, 2014: 16).

Ved at drifterne fungerer i forening i legedriften, så presses sindet på en gang fysisk og moralsk. Heri ophæves enhver tilfældighed og enhver tvang, der sætter mennesket fysisk og moralsk fri (Skovbjerg & Jessen, 2014: 16). Legedriften gør subjektets formelle og materielle beskaffenhed og fuldkommenhed tilfældig. Fordi begge gøres tilfældige og fordi tilfældigheden forsvinder med nødvendigheden, så ophæver legedriften tilfældigheden endnu engang, og bringer form til materien og materie til formen. I legedriften fratages affekterne og fornemmelsernes dynamiske indflydelse, og de bliver bragt i overensstemmelse med fornuftsiderne, og i samme grad fratages fornuftens love deres moralske tvang og forsones med sansernes interesse (Skovbjerg & Jessen, 2014: 17).

Femtende brev

Objektet for den sanselige drift er *liv*, objektet for formdriften er skikkelse og derfor er legedriftens objekt *levende skikkelse*. Det begreb betegner alle fænomeneres æstetiske beskaffenhed som Schiller kalder skønhed. Når mennesket er i balance er det hverken udelukkende materie eller ånd, fordi skønhed er drifternes fælles objekt (Skovbjerg & Jessen, 2014: 19).

Schiller kommenterer på samtidens fokus på oplysnings- og realiseringsprojektet af mennesket ved at argumentere for, at legen ikke er en begrænsning, men en udvidelse. Når sindet træder i forening med ideerne, så mister alt virkeligt sin alvor, og idet det forenes med fornemmelsen, aflægger det nødvendige sin alvor (Skovbjerg & Jessen, 2014: 19). Schiller tænker ikke på de lege som leges i det virkelige liv, som er materielle. Han tænker nærmere på idealet for skønheden, ”Den virkeligt forhåndenværende skønhed er den virkeligt forhåndenværende legedrift værd; men med skønhedens ideal, som fornuften opstiller, er der også givet et legedriftens ideal, som mennesket i alle sine lege bør have for øje” (Skovbjerg & Jessen, 2014: 20). Legeidealet er at balancere mellem stof og form i den *levende skikkelse*. Legedriften bliver til et ansvar for subjektet om at realisere skønheden og stræbe efter legeidealet, ”mennesket leger kun, når det i ordets fulde betydning er menneske, og *kun når det leger, er det helt og fuldt menneske*” (Skovbjerg & Jessen, 2014: 21). Denne sætning er Schillers mest berømte sætning om legen, og den frigør mennesket fra en hver tilfredsstillelse, formåls, pligts og bekymrings lænker. Legen er den frieste og mest ophøjede væren for mennesket. Schiller skriver at det at være i den mest ophøjede tilstand, er der ikke noget begreb for og at det er ubeskriveligt gennem sproget. Han kommer med et eksempel som når man betragter marmorskulpturen af Juno Ludovisis,

”Idet den kvindelige gud kræver vor tilbedelse, vækker den gudelignende kvinde vor kærlighed; men idet vi viljesløst hengiver os til den himmelske huldsalighed, støder den himmelske selvtilstrækkelighed os fra sig” (Skovbjerg & Jessen, 2014: 22).

Man ser hverken skulpturens ynde eller værdighed. Man ser ingen af delene fordi man ser begge dele på en gang.

Sekstende brev

I det sekstende brev lægger Schiller vægt på at foreningen af de to drifter i legedriften er en ide, der aldrig kan nås af virkeligheden. I virkeligheden vægter den ene drift altid over den anden, ”og det højeste erfaringen kan præstere, vil bestå i en svingning mellem de to principper, så at snart realiteten, snart formen er fremherskende” (Skovbjerg & Jessen, 2014: 22). Der eksisterer kun en eneste skønhed i uendeligheden, og fordi den er udelelig, så er den eneste skønhed som kan erfares dobbelt, fordi ligevægten kan forstyrres til

både den ene og den anden side. Svingningen er problematisk fordi det ikke er muligt at erfare den fuldkomne, det er altid en overvægt, der fremkalder en mangel, eller en mangel, der fremkalder en overvægt (Skovbjerg & Jessen, 2014: 23).

Det ideelt-skønne i form af ligevægten, er udenfor erfaringens grænser og det er derfor umuligt at erfare. Dog kan skønheden alligevel erfares, da der også i erfaringen findes en smeltende og energisk egenskab, ”Sådan er det, og sådan vil det altid være i alle de tilfælde, hvor det absolutte er placeret i tidens grænser og fornuftens ideer skal realiseres i menneskeheden” (Skovbjerg & Jessen, 2014: 23). Her vender Schiller igen tilbage til at tale om, hvorvidt det er muligt for mennesket at opnå legeidealet, og at mennesket har et aktualiseringspotentialer i ansvaret for at balancere drifterne. Paradoksalt nok placerer han eksistensen af den største skønhed udenfor erfaringens grænser, men skriver samtidig, at den største skønhed kan findes gennem erfaringens smeltende og energiske egenskab; legen. Det er sådan *hvor* det absolutte er placeret i tidens grænser, men han giver ikke yderligere anvisninger om det absolutte faktisk er placeret indenfor tid og rums grænser, hvor erfaringen har mulighed for at opnå den. På den måde er stræben efter legeidealet opretholdt, og på den måde opnås den største skønhed aldrig.

I Schillers filosofi er der en dialektisk opbygning af modsætninger. Drifterne forenes i legedriften for at opnå menneskets mest ophøjede værensform, hvor det er nærmest skønheden. Dog er legedriften et ideal som mennesket stræber efter, men som man for altid kun kan nærme sig. Legedriften er en fornufts side og menneskets stræben efter legen er samtidig ønsket om forsoning af drifterne og frihed fra tvangen fra drifterne. Drifterne indgår i et vekselvirkende dialektisk forhold og ikke et afhængighedsforhold. Når de to modsatrettede drifter ophæver hinanden i hinanden, så opstår frihed. Man kan ikke begrebsliggøre den og opstille faste regler, for da forstår man skønheden på fordriftens præmisser. Friheden er ikke en færdiggørelse af processen i vekselvirkningen. Friheden sætter mennesket fri, lader det gå fra et ubestemt noget og til en bestemt nogen, og dermed gør friheden endnu engang mennesket nødvendigt afhængigt af drifternes påvirkning i en ny ubestemthed på et højere niveau.

Johan Huizinga: den magiske cirkel

Johan Huizinga (1872-1945) blev født i Groningen i Holland i 1872. Han var uddannet filolog med speciale i Sanskrit. Han havde specielt interesser indenfor, og formåede at sammenkoble orientalske studier, lingvistik, filologi, historisk filosofi og kulturteori. Desuden var han rektor for universitetet i Leiden. Hans mest berømte værk *Homo Ludens* står stadig som et grundlæggende og indflydelsesrigt værk indenfor humanistiske studier (Tanghe, 2016: 3). *Homo Ludens* er en kritisk kommentar til den kulturelle udvikling som Huizinga observerede i det vestlige samfund. Huizinga stiller allerede sin kritik op i forordet til værket. I tidligere og gladere tider, som han skriver, var vi modige at kalde menneskeheden for Homo Sapiens. I

løbet af Oplysningstiden tilbød vi fornuften og dens naive optimisme, og dommen faldt over vores art; vi var Homo Faber, *man the maker*, men for Huizinga var *faber* ikke reserveret til menneskeheden, da også dyr kan være skabere. Derfor tilføjer han en tredje funktion for menneskeheden; *Homo Ludens*, Man the Player, som ifølge Huizinga i langt højere grad indfanger menneskets væren, i en forståelse, der ikke kun er tiltænkt mennesket, men som også eksempelvis inkluderer dyrene (Huizinga, 1949: forord). Hovedargumentet i værket er at beskrive hvordan leg er ældre end kultur, og er derfor fundamentet for kulturens udvikling (Huizinga, 1949: 1). Det er ikke hans opgave at definere lokationen for legefænomenet blandt andre kulturmanifestationer, men snarere at vise, hvor langt kultur bærer en legekaraktæristik. Huizinga argumenterer for, at legen går udover menneskets kultur og natur. Det er ikke et begreb vi har opfundet, og argumentet for dette er, at man blot kan se på dyrenes leg. Med Huizingas ord, så har dyrene ikke ventet på at mennesket skulle lære dem at lege. Hunde leger at være vrede uden at bide for hårdt. Og selv mere sofistikeret dyreleg i form af smukke opvisninger foran et beundrende publikum, ser man også eksempler på i dyreriget. Legen begrænses ikke til et fysisk eller psykisk fænomen,

”[...] even in its simplest forms on the animal level, play is more than a mere physiological phenomenon or a psychological reflex. It goes beyond the confines of purely physical or purely biological activity” (Huizinga, 1949: 1).

Legen er mere end blot det fysiske og det psykiske, den har mening i sig selv, og det betyder at fænomenet har en ikke-materialistisk kvalitet i dets natur (Huizinga, 1949: 1). Huizinga mener at den hidtidige indsats for at beskrive leg ved psykologien og fysiologien fejlagtigt forsøger at definere legens placering og funktion i livet, men dermed fanges alle disse forsøg i ideen om, at leg må være en funktion, og give mening i forhold til noget. Huizinga mener at en central undren overses; hvad betyder legen i sig selv, ”Since the reality of play extends beyond the sphere of human life it cannot have its foundations in any rational nexus, because this would limit it to mankind” (Huizinga, 1949: 3). Legen følger ikke nogen rationel logik og passer ikke på en forståelse af verden, der falder ind under kendte kategorier. Fænomenet er en absolut primær kategori for livet. Legen overgår virkeligheden i metafysisk forstand, og Huizinga formår ikke kun at udvide forståelsen af legen til mere end blot virkeligheden, men også til at fænomenet overgår menneskets fornuft.

Hvis legen antages at eksistere, så antages bevidstheden at være, og hvis man følger argumentationen så langt, så må man også erkende at leg ikke er materie, ”[...]in acknowledging play you acknowledge mind, for whatever else play is, it is not matter” (Huizinga, 1949: 3). I dette citat giver Huizinga en kritisk kommentar mod en kartesiansk forståelse af erkendelsen. *Mind over matter* kan deduceres herudfra og trækker associationer til rationalismen. Dog er Huizingas ærinde at pointere at legefænomenet netop ikke blot er *matærie*, altså kun angår fysiske entiteter, men også noget transcenderet, der kommer fra noget større end domænet for rationaliteten, ”From the point of view of a world wholly determined by the operation of blind forces, play would be altogether superfluous” (Huizinga, 1949: 3). Hvis vi ikke forstod de

grundlæggende naturforhold i verden, så ville leg være komplet unødvendig og overflødig, men fordi vi har mulighed for erkendelse som sådan, så bliver en forståelse af leg mulig, på grund af bevidstheden om ”an influx of *mind* breaks down the absolute determinism of the cosmos” (Huizinga, 1949: 3). Argumentet for at leg overgår rationaliteten, er selve eksistensen af leg, ”We play and know that we play, so we must be more than merely rational beings, for play is irrational” (Huizinga, 1949: 4). Denne eksistens bekræfter den supralogiske natur bag menneskets leg.

Legen optræder flere steder i menneskets væren i verden som afkoblet det ordinære i hverdagen (Huizinga, 1949: 4). Sproget har skabt en anden verden end virkeligheden, hvor erkendelsen springer mellem forestillingen og sansernes indtryk, og herudfra kan der fældes dom om verden. Og ved at fælde dom, så løftes tingene under udsagn til et højere niveau end det fysiske, de kommer i forbindelse med den universelle ide om tingen. Det bliver en leg med sproget som et normativt fakultet. Bag hver udsagn ligger en metafor, der leger med ordene og skaber en poetisk verden udenfor naturen (Huizinga, 1949: 4). Legen dukker op i modsætning til det ikke-seriøse, men også i tilfælde som seriøs leg. Den optræder i latter, komik og tåbelighed og alle udgaver har det til fælles, at legen ikke kan reduceres til noget andet end sig selv.

Huizinga går et skridt videre end Schiller og skriver, ”And the segregation of play from the domain of the great categorical antitheses does not stop there. Play lies outside the antithesis of wisdom and folly, and equally outside those of truth and falsehood, good and evil” (Huizinga, 1949: 6). Schiller nævner at menneskets æstetiske stræben er at opnå drifternes balance i legedriften, hvor mennesket sættes fri. Huizinga vil placere legen et andet sted, ”In play the beauty of the human body in motion reaches its zenith” (Huizinga, 1949: 7). Selv om forbindelsen mellem leg og skønheden er tydelig, mener Huizinga ikke at skønheden er iboende legen. Derfor konkluderer han at legen er en funktion af det levende, og kan ikke defineres biologisk, logisk eller æstetisk som sådan (Huizinga, 1949: 7).

Huizingas karakteristik af legen baserer sig på beskrivelser, der gælder leg generelt og andre, der gælder social leg i særdeleshed. Han har mange forskellige beskrivelser af lege og ritualer, der er centrale for menneskets kultur. Jeg har valgt at fokusere på Huizingas beskrivelser, der gælder leg generelt, da det er disse, der efterlader det største aftryk i forskningen, og som udfylder en central rolle i specialets opbygning,

”Summing up the formal characteristics of play we might call it a free activity standing quite consciously outside ’ordinary’ life as being ’not serious’, but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means” (Huizinga, 1949: 13).

Legen kommer til syne gennem 5 karakteristikker som Huizinga definerer.

1) Legen er *frivillig*. Legen er en frihed, der ikke er en del af den naturlige proces, men snarere spredt ud over processen. Huizinga mener at frihed skal forstås i en bred forstand og skriver eksplicit at det gøres for at undgå den filosofiske diskussion om determinisme. Grundlæggende går den diskussion ud på at forstå at hvis man accepterer en deterministisk forståelse af mennesket, så er alle menneskelige handlinger determineret af et motiv. Det stærkeste motiv styrer viljen. For Schiller var det motiv, at mennesket havde ansvar for at realisere legen og dermed muligheden for at erfare den største skønhed ved frihed fra drifternes tvang.

2) Dernæst definerer Huizinga at leg aldrig er pålagt fysisk eller moralsk nødvendighed (Huizinga 1949: 8). Her går han også et skridt videre end Schiller, da Schillers legedrift netop var en balance mellem drifterne. Schillers forståelse af penduleringen mellem tvang og frihed erstattes af legens unødvendighed.

3) Legen er udenfor ordinært liv. Da den er udenfor, er legen som at træde ind i en midlertidig sfære med sin helt egen disposition.

4) Leg er sin egen begrænsning. Legen leger sig selv mod sin egen afslutning. Legen kan repeteres og heri, i durationen, repetitionen, successionen og alterationen ligger endnu en kvalitet; den grundlæggende struktur ved opståen, leg mod afslutningen og brud (Huizinga, 1949: 10) som en frem-og-tilbage bevægelse. Legen har afgrænsning i tid og i rum, hvor legepladsen afgrænser materielt og ideelt. I afgrænsningen i rum finder vi Huizingas begreb om *den magiske cirkel*. Cirklen er ligesom en arena, spillebræt, en bane, retssal, tempel, scene eller skærm,

”[...] all in form and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. They are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart” (Huizinga 1949: 10).

Indenfor cirklen, i lege-pladsen har legen sin egen absolutte orden, legen er orden. Det er muligvis derfor leg tenderer mod at blive placeret indenfor æstetikken. Legen er nemlig smuk i sin orden. Regler er vigtigt for den magiske cirkel og legens orden. Al leg har regler og de afgør hvad der gælder i den midlertidige verden. Reglerne strukturerer den magiske cirkel. De har en underliggende sandhed bag sig, som et vogtende princip; hvis reglerne bliver brudt, så falder den magiske cirkel sammen – game over – og den ordinære virkelighed vender tilbage. Legens position omgiver den med en form for diskret hemmelighedsfuldhed.

Hemmelighedsfuldheden skaber en for-os følelse hos legens deltagere, der ikke er delt med nogen udenfor cirklen, fordi den omkringliggende ordinære verden og dens regler ikke gælder inde i den hellige cirkel (Huizinga 1949: 12). Huizinga beskriver andre verdener end virkeligheden i forståelsen af leg i repræsentation. Repræsentationen er en gengivelse af noget, der er eksisterende i virkeligheden; som når påfuglen strækker sine fjer til beskuernes glæde. Når fuglen tager et par dansetrin, så bliver det til en

opvisning, og så er vi med et trådt ud af virkelighedens ordinære sfære. Tydeligere bliver det når Huizinga beskriver børneleg. Repræsentationen bliver her at skabe et billede af sig selv, som er forskelligt, mere sublimt, smukt eller farligt end det billede der er af barnet i virkeligheden. Barnets forestilling bliver en aktualisering af repræsentationen (Huizinga, 1949: 14). At træde ud af virkeligheden mod andre verdener foregår i endnu højere grad når man betragter hellige ritualer. Her foregår der noget mere end en aktualisering af fremtrædelsen, og mere end en symbolsk aktualisering. Det bliver en mystisk aktualisering. Noget usynligt bliver aktualiseret og deltagerne er overbevist om, at deres handlinger i ritualer bringer en orden på et højere niveau end det ordinære. Demarkationen af verdenerne er ikke nødvendigvis så stærk, at deltagerne ikke formår at passere tilbage til det ordinære uden oplevelser fra legen,

”But with the end of the play its effect is not lost; rather it continues to shed its radiance on the ordinary world outside, a wholesome influence working security, order and prosperity for the whole community until the sacred play-season comes round again” (Huizinga, 1949: 14).

Repræsentation som begreb for overgangen mellem verdenerne, pointerer Huizinga, forstås ikke som det græske ord *mimetic* hvis rod *mimos* omtrent betyder ’en person, der efterligner’. Det forstås snarere som *methectic*, der opløfter begrebet fra en blot imitativ handling, til en mulighed for at man selv kan deltage (Huizinga, 1949: 15).

5) I leg har den legende altid en bevidsthed om at lege. Man er altid bevidst om, at de handlinger man udfører indenfor den magiske cirkel ’kun er noget vi leger’, og at man mere grundlæggende er bevidst om at være trådt ud af det ordinære liv. Huizinga har dog en nysgerrig undren; hvor langt går denne bevidsthed om legen i forening med selve handlingerne i hengivenheden indenfor den magiske cirkel?

Roger Caillois: udvidelsen af alsidigheden af legebegrebet

Roger Caillois (1913-1978) var en fransk litteraturkritiker, der bragte litterær kritik, sociologi, ludologi og filosofi sammen gennem sit fokus på leg og spil. Han var medstifter af Collège de Sociologie pour l'Étude du Sacré i Frankrig, samt stiftende redaktør af *Diogenes*, the journal of the International Council for Philosophy and Humanistic Studies. I sit værk *Man, Play and Games* fra 1961 arbejder han videre med Huizingas forståelse af leg. Caillois retfærdiggør sit tillæg til feltet, da han mener at Huizinga ikke i tilstrækkelig grad har defineret leg og spil i domænet udenfor kompetitive spil. Caillois mener at Huizingas forståelse af hvordan legen er demarkeret fra virkeligheden er et bidrag til forståelsen af legen, dog uden at nævne begrebet om den magiske cirkel. Det centrale i Caillois’ kritik af Huizinga er manglen på belysningen af konsekvensen af at sige, at legen er uden materiel interesse og gevinst i *Homo Ludens*. Konsekvensen er

ifølge Caillois, at det ekskluderer alle former for spil om chancen, hvilket er mangelfuldt, da Caillois ser en forbindelse mellem chancen og profit og dermed en interesse og gevinst.

Jeg ønsker ikke at fremstille hvilke specifikke typer lege som Caillois kategoriserer, da ærindet for dette kapitel er at vise, at udviklingen i legeteori går i en bestemt retning. Derfor er det hensigtsmæssigt for besvarelsen af spørgsmålet om, hvilken retning udviklingen går, at optegne Caillois bidrag til denne udvikling, og heri kan vi nøjes med at udfolde Caillois' grundtyper for leg.

Caillois opdeler forståelsen af spil i 4 kategorier. Derudover 2 kategorier, der går på tværs af de andre. De fire kategorier drejer sig primært om konkurrence (*agôn*), der er konkurrencekategorien for spil. Øvelsen i denne type spil kræver opmærksomhed, øvelse, flittig udøvelse og lysten til at vinde.

Chance (*alea*) er kategorien, der inkluderer alle typer af spil om chancen. Udkommet af et spil er ikke noget som spillerne kan påvirke, og vinderen er blot den spiller, der har været mere heldig end taberen. Det er en overgivelse til skæbnen. *Agôn* og *alea* giver modsatrettede, og dog komplimenterende attituder i spil. De følger begge samme lov, der siger at i spillet skabes et sæt betingelser af ligeværdighed, der ikke i samme grad opstilles i det ordinære liv, "Play, whether *agôn* or *alea*, is thus an attempt to substitute perfect situations for the normal confusion of contemporary life" (Caillois, 1961: 19). Alle følger spillet på lige vilkår, hvilket er anderledes end hverdagens liv, så at træde ind i spillet, er som at træde ud af det virkelige liv. På det punkt følger Caillois Huizingas præmis om den magiske cirkel.

Simulation (*mimicry*) inkluderer alle former for spil og leg, hvor man midlertidigt accepterer illusionen om et imaginært univers. I overgivelsen til illusionen træder man ikke blot ind i en alternativ virkelighed, man bliver også til en anden person.

Svimmelhed (*ilinx*) er kategorien for spil hvor man forsøger at påvirke perceptionen af verden gennem svimmelhed, hvor man momentært påvirker stabiliteten, der forårsager en panisk tilstand for at vende tilbage til en normal tilstand for forstanden.

De fire kategorier indeholder hver især ens lege og spil med deres overordnede princip som fælles referencepunkt. Det overordnede princip for hver kategori er en udvidelse af forståelsen af legens attitude, som kan spores tilbage til Huizingas brug af begrebet om attituden om, at være bevidst om, at man er opslugt af legen. Caillois udvider attituden i legen, så den er fordelt på de fire kategorier. Ved *agôn* er attituden lysten til at vinde under de kompetitive omstændigheder. Ved *alea* er attituden en underkastelse af viljen til fordel for forventningen om chancen udkom. Ved *mimicry* er attituden at stræbe mod en anden identitet, personlighed, eller virkelighed. Ved *ilinx* er attituden en stræben efter svimmelhed (Caillois, 1961: 44). Kategorierne svinger mellem at være dominerende og tilbagetrukket, og de er ikke ligeligt nødvendige og de kan ikke holdes i balance, da de ekskluderer hinanden (Caillois, 1961: 65); Enten følger man regler, ellers hengiver man sig til det irrationelle, chancen, eller manipulationen af perceptionen. Hvis kategorierne sættes

på række i et kontinuum i en dualistisk polaritet, så er den ene pol en ukontrolleret fantasi manifesteret i improvisation og turbulens som Caillois kalder *paidia*. Modpolen er en upraktisk komponent, der stadig kræver kløgt, indsats og tålmodighed, hvor spillet og dets regler er sat op og defineret på forhånd, og som vækker en lyst i spilleren til graciøse udfordringer, hvilket Caillois betegner *Ludus*. *Paidia* og *ludus* går på tværs af de andre kategorier i kontinuummet.

Så snart spillet bliver institutionaliseret, så bliver reglerne en fast del af fænomenet, der følger at reglerne er manifestationen af orden (Caillois, 1961: 27). Spil og leg bliver kulturens værktøj for udvikling, og mellem polerne, *paidia* og *ludus*, er deres moralske og intellektuelle værdier og kraft til at udvikle kulturen yderligere. Det er en direkte kritik af Huizinga i form af denne udvidelse. Kulturen udspringer ikke blot af legen, og den føres ikke blot videre af legen, men det er besluttet mellem *paidia* og *ludus* at kraften i legen ligger. Det er en nuance som Huizinga ikke får med i *Homo Ludens*. *Paidia* er lysten til at udtrykke sig selv gennem legen, til at lege med at fremprovokere tandpinen med tungen igen og igen, eller den primitive glæde ved destruktion. *Paidia* dukker op i legen og fører den frem i en på forhånd uvis retning. Modpolen *ludus* manifesterer sig i glæden i at afslutte spillet ved at følge dets regler som de er tiltænkt, og dermed finde løsningen på spillet i en tilfredsstillelse, der kun gælder for spillet i sig selv (Caillois, 1961: 29).

Caillois argumenterer for at legen ikke er en solitær aktivitet. Spil i særdeleshed kalder på en gruppe af deltagere; maskeraden er at maskere sig for nogen, i konkurrencen er rivaliseringen altid mod en modstander, og i sport er der et nært forhold til publikum, ligesom skuespillerne er alene, hvis ikke publikum overværer stykket. Spil har en social funktion, men dermed er det også nødvendigt at det er begrænset af en cirkel. Hvis antallet af deltagere i et spil øges tilstrækkelig meget, så bliver iterationen før det bliver spillerens tur igen for lang, da alle spillere skal have deres tur (Caillois, 1961: 40). Caillois nævner her begrebet om en begrænsende cirkel, der i høj grad bygger på Huizingas begreb. Cirklen begrænser både spillers univers og afkobler det fra virkelighedens regler. Desuden begrænses antallet af spillere, så det kun er en lille gruppe *aficionados*, der deltager.

Ligesom Huizinga så definerer Caillois legen som fri og frivillig. Fordi legen er frivillig, så har man også frihed til at gå ind og ud af legen, og selv vælge hvornår man vender tilbage til det ordinære liv, "In every case, the game's domain is therefore a restricted, closed, protected universe: a pure space" (Caillois, 1961: 7). Legens sted beskytter og bevarer legens aktiviteter samtidig med at det er en begrænsende betingelse. Udover begrænsningen i rum deler Caillois Huizingas forståelse af at legen også er begrænset i tid. Reglerne indenfor begrænsningerne må overholdes, ellers kolliderer legeuniverset.

Caillois har et tydeligt fokus på strukturerne for spil, og på hvordan reglerne er grundstrukturen, som her, hvor han beskriver uvisheden af, hvordan en spiller vil gennemføre sit modtræk i et spil, "The game consists of the need to find or continue at once a response which is free within the limits set by the rules" (Caillois, 1961: 8). Caillois sørger for ikke at begrænse sig selv ved at definere, at visse spil fungerer uden regler, "I

will state that in this instance the fiction, the sentiment of *as if* replaces and performs the same function as do rules” (Caillois, 1961: 8). Det der erstatter reglerne som betingelse, er en funktion af som-om forestillinger i legen. Caillois begrundet at denne substitution kan finde sted fordi regler, ligesom som-om forestillinger, skaber en fiktion. Ved at acceptere som-om funktionen og at legen nu indeholder forestillede elementer, så er man trådt ud af den ordinære verden og væk fra de respektive regler. Forestillingen ved *som-om* bliver ikke længere nødvendig fordi det der forestilles, bliver virkeligt. At være fordybet i den fiktive verden, er at have viden om at man er afkoblet virkeligheden og det skaber en *un-reality*, en uvirkelighed (Caillois, 1961: 9).

Legen defineres som *fri* fordi leg ikke er obligatorisk;

separeret fra virkeligheden, og begrænset i rum og tid, der er defineret på forhånd;

usikker fordi legens udvikling ikke kan bestemmes på forhånd, og derfor overlades legens udvikling til spillerens initiativ;

uproduktiv fordi ingen ændring i profit sker gennem et spil;

struktureret af regler der skaber en midlertidig konvention for handlinger, der er mulige i universet;

Som-om skaber en bevidsthed om den uvirkelighed, der står overfor den ordinære virkelighed.

Her ser vi tonerne af de tidligere teorier fusioneret. Schillers frihedsbegreb anvendes ikke i samme grad som hans dialektiske forhold til tvangen. Legens separation er den magiske cirkel i forklædning, men pointeres ved Caillois' betoning af reglerne i legen og deres uvirkelighed, fremfor Huizingas cirkel. Usikkerheden i legens udvikling skaber plads til spillerens eget initiativ. Det ligner en afart af Schillers subjekt, der tvinges til at realisere sig selv, men Caillois går ikke med på præmissen om at legen er en funktion af en ideologi om frisættelsen af det betyngede menneske. Snarere lægger han netop vægt på usikkerheden indenfor spillet som en frihed til at agere under reglerne betingelser. Som-om skaber en attitude, der i høj grad bygger på Huizingas lignende legeattitude.

Brian Sutton-Smith: den retoriske løsning

Brian Sutton-Smith (1924-2015) brugte hele sin karriere på at studere og forske i legeteori. Han har gennem karrieren skrevet mere end 50 bøger og 350 forskningsartikler. Når Sutton-Smith refereres i forskningen, er det ofte ved værket *The Ambiguity of Play* fra 1997, og derfor faldt valgt på at perspektivet i dette værk skulle inddrages.

Sutton-Smith nærmer sig en udlægning af hvordan legefænomenet tidligere har været forsøgt beskrevet ved at udpege, hvordan fænomenet kan stå klart og tydeligt for os som en aktivitet vi alle kan træde ind i, men som er tvetydig, hvis vi skal beskrive den. Med ordet *inaccessibility* beskriver Sutton-Smith at andre har udpeget en utilgængelighed bag legens tvetydighed (*the ambiguity of play*). Utilgængeligheden er til dels forstærket af, at legen kan forstås som tvetydig og paradoksal; seriøs/ nonseriøs, som en kontradiktion, som en modsætning, som en referent for noget andet, som at lade som om (Sutton-Smith, 1997: 2). Sutton-Smith vil tvetydigheden til livs og tilbyde en mere klar forståelse af fænomenet. I *The Ambiguity of Play* er ærindet derfor at udpege det ideologiske grundlag for legeteori, og at en bedre forståelse af dette bør kunne løse tvetydigheden (Sutton-Smith, 1997: 3).

Sutton-Smith ser også en tvetydighed i den måde som fænomenet tilgås i legeforskningen. Kommunikationsteoretikere tilgår leg som en form for metakommunikation, der går forud sproget fordi det også finder sted blandt dyr. Sociologer udpeger at leg kan forstås som et socialt magtsystem fordi den kan manipuleres til egen fordel af dem, der har kontrol over fænomenet. Matematikere har mest fokus på krigsleg og spil om chancen, fordi data i spillet kan kvantificeres til et grundlag for strategi og sandsynlighed. Antropologer leder ofte efter legens relation til ritualer for at skabe en forståelse af lege og spiltraditioner i kultur. Kunsten og litteraturen fokuserer på legen som en gnist til kreativiteten, og mytologien mener at legen er gudernes sfære. De fysiske videnskaber bruger legen som paraplybegreb for kaos blandt grundstoffer i universet, og psykiatrien anvender legen som værktøj til diagnose og terapi for indre konflikter. For Sutton-Smith er ingen af videnskaberne homogen nok til at kunne rumme fænomenet i blot en enkelt forklaring (Sutton-Smith, 1997: 7).

Sutton-Smith har en løsning på uklarhederne i forståelsen af fænomenet; Den Retoriske Løsning. Begrebet om en *retorik* anvender Sutton-Smith i den moderne forståelse, hvor medlemmer af en kultur bliver påvirket af den overbevisende diskurs, der påvirker deres forståelse af verden. Det bliver et narrativ, der bevidst eller ubevidst bliver anvendt af kulturens medlemmer. Selv videnskaben har en manipulerende og overbevisende påvirkning på feltet,

”Authors seek to persuade us in innumerable ways that their choice and their direction of research or study is sound. These identifications of theirs, and their persuasiveness, implicit or otherwise, are the intellectual odor that is to be known here as their rhetoric” (Sutton-Smith, 1997: 8).

Sutton-Smith vil med begrebet om en retorik om legen række bagom selve legens substans og beskrive, hvordan vi bliver påvirket af den måde som fænomenet refereres og indfanges i teorierne. Det er den underliggende ideologi, Sutton-Smith mener er vigtig at tale, om fordi den har en overbevisende effekt på forståelsen. De retorikker som Sutton-Smith beskriver er ”large-scale cultural ’ways of thought’ in which most of us participate in one way or another[...]” (Sutton-Smith, 1997: 8). Problemet med de populære

måder at tænke om fænomenet er, hvis det skaber forvirring eller falske forklaringer. Derfor mener han at ved at udpege retorikkerne, så er det muligt at forstå deres ideologiske grundlag og derudfra udpege en mere samtlende fortælling om fænomenet.

Sutton-Smith adskiller sig fra Huizingas forståelse af leg på et meget centralt og afgørende punkt; Sutton-Smith diskuterer hvordan legen optræder i retorikkerne som mere end kun en værdi i sig selv, som Huizingas overbevisning er. Ifølge Sutton-Smith er legen, udover at være en værdi i sig selv også en værdi for individuel udvikling og gruppers kultur (Sutton-Smith, 1997: 18).

Retorikkerne som udfoldes nedenfor om *skæbnen*, *magt* og *identitet* kan føres tilbage til antikken, hvor de nyere retorikker om *progression*, *det forestillede* og *selvet*, kan føres tilbage til henholdsvis Oplysningstiden, romantikken og individualismen. De antikke retorikker italesætter mere grupper end individer, og hvis man læner sig op ad de moderne retorikker, så er det typisk at man ikke forstår de gamle som legeformer. Det er muligvis fordi de antikke retorikker i mindre grad følger det moderne rationelle liv. De vil i højere grad se legen som en ekstrinsisk motivation, og at der derfor er en form for tvang i legen. Modsat er de moderne retorikker mere fokuseret på legens frihed (Sutton-Smith, 1997: 52). Den sidste retorik om det frivole er Sutton-Smiths forsøg på at vende sig mod en ny forståelse af legen.

Den første retorik er *retorikken om progression*, hvor forholdet mellem børns leg og psykologiske teorier i høj grad følger. Retorikken drejer sig om den vestlige overbevisning om, at børn og dyr udvikler og tilpasser sig gennem leg. Legen har en værdi gennem imitation fordi det skaber en udvikling af sociale, moralske og kognitive områder. Sammenhængen mellem progression og leg ser Sutton-Smith ved, at når kompleksiteten stiger i legefærdigheder, så stiger det parallelt hos personen ved niveauet af adaptation og udvikling. Det er en relation mellem en intrinsisk legefunktion og en ekstrinsisk udvikling. Sutton-Smith mener at udviklingen i forståelsen af leg er kommet til at forholdet mellem leg og barnets udvikling tages for givet. Hver gang en analogi i leg kan refereres til barnets udvikling, så kobles de sammen. Det er ikke tydeligt om der rent faktisk er en indlysende forbindelse, eller om legen blot er et epifænomen (Sutton-Smith, 1997: 36). Derudover bliver legen ofte forklaret som barnets praktiske refleksion på virkeligheden gennem adoption, reproduktion og transformation af intellektuelle, affektive, sociale og moralske erfaringer. Jo mere barnet er eksponeret for virkelighedens moral, normer og regler, gennem legen, jo mere absorberer barnet alment accepterede sociale standarder (Sutton-Smith, 1997: 37). I relationen mellem barnets leg og læring bliver legen tildelt en funktion. En typisk overbevisning er at legen skaber glæde hos barnet ved at optræde som alternative aktiviteter til det indendørs statiske læringsrum. Glæden er ikke direkte koblet til læringsplanen, men skaber glæde, der giver barnet mulighed for i højere grad at følge lærers ønsker i læreplanen (Sutton-Smith 43). Det bliver en form for negativ kapacitet, hvor barnet udholder uinteressante input i virkeligheden, ved at opveje det med glæde fra legen.

Retorikken om skæbnen har en grundantagelse om at mennesket i legen er styret af skæbnen og ikke sig selv, og er en modstand mod forståelsen, at leg indeholder en absolut fri vilje. Det står i kontrast til den moderne formulering af legen som aktualisering af det frie valg. Skæbnen optræder i spil om chancen, hvor skæbnen er fantaseret fordi held er menneskets sidste chance mod skæbnen. Det eneste, der holder en ved troen om held i forhold til skæbnen er, at i legen er skæbnen fantaseret, og omstændighederne hvormed man potentielt taber til skæbnen er i en legefuld kontrol til det sidste; illusionen af mestring over livets omstændigheder (Sutton-Smith, 1997: 54).

Retorikken om leg som magt handler om, hvordan ideen om begrebet *konflikt* bliver centralt i legen som en forstærkning af dem, der har kontrol over legen. I retorikken om magt ligger der en ide om at legen er et kulturelt hegemoni. Dem der kontrollerer legen, kontrollerer også hvordan medlemmerne af en kultur bør lege og forstå legen. I den forståelse bliver legen et udtryk for dem, der har kontrol over legen og dens betydning og en måde at styrke, vedligeholde og opbygge sin status (Sutton-Smith, 1997: 85).

Retorikken om leg som identitet findes hovedsageligt i ritualer og festivaler i fællesskaber, hvor det handler om at legen bevarer, bekræfter eller udvikler identiteten eller status hos fællesskabets medlemmer. Identitet er nødvendigheden af den offentlige logik, der assimilerer leg til at være et udtryk for fællesskabets værdier. Retorikken ligger tæt op ad retorikken om magt, fordi man i historien har set at ledere, overherre eller ejere af sportshold har anvendt legen som et værktøj til at styrke deres identitet ved en idealisering af identiteten, som man stræber mod gennem legen. Fællesskaber kan have fællesskabets identitet udtrykt gennem legen, og man kan opretholde ens tilhørsforhold ved at deltage. Mere generelt kan legens aktiviteter være frivole og baseret på en frihed blandt andre træk, som man gerne vil identificere sig med (Sutton-Smith, 1997: 103).

Retorikken om legen som det forestillede handler om legens improvisation, forestilling, fleksibilitet, og kreativitet i legeverden. Det omhandler det at gøre det præsent fraværende, og omvendt at gøre det fraværende præsent (Sutton-Smith, 1997: 130).

Retorikken om legen som selvet er et fokus på, hvordan legen manifesterer sig i æstetisk og intrinsisk nydelse som subjektet stræber efter. Retorikken gør legen til en sindstilstand eller attitude, som en mental indstilling i mødet med verden. Attituden man indtager i aktiviteten, afgør om det er leg (Sutton-Smith, 1997: 174).

Retorikken om leg som det frivole er en placering af legen som en manifestation af fænomenet i de personer, der repræsenterer det karnevaleske og det tåbelige i festivitets, der skulle fungere som en alternativ kritik og kommentar til det ellers mondæne og ordinære samfund. Det frivole er et modspil, og derfor er retorikken en antitese til alle de andre retorikker, da den er en opponent til det seriøse, hvor legen essentielt anses for at være meningsløs (Sutton-Smith, 1997: 201). I undersøgelsen af det frivole går Sutton-Smith tilbage til Huizingas udlægning af legen, da *Homo Ludens* betragtes som det værk, der siger mest om leg både før og nu. Huizingas poetiske verden skabes parallelt med virkeligheden, og er en kontrast til det seriøse, til

arbejdet. Sutton-Smith tilskriver samtidens og middelalderens udvikling, at Huizinga ligger vægt på at dualismen mellem arbejde og det frivole i legen, er af relevans. I middelalderen var den temporale organisation af kalenderen agrikulturel. Arbejdsugen blev afbrudt af festivallignende aktiviteter lige så ofte som weekender i den moderne kalender. I takt med industrialiseringen blev festivalerne en trussel mod den organiserede arbejdsuge, og distinktionen mellem arbejde og leg blev tydelig; legen er ikke-seriøs, sjov, frivillig, og ikke-produktiv (Sutton-Smith, 1997: 202). Huizinga sætter den milepæl i lege-teori, der fastslår at leg og det seriøse ikke er direkte opdelt, da han argumenterer at legen er en fundamental menneskelig funktion, hvorudfra kulturen udspringer. Sutton-Smith kritiserer Huizinga på netop det punkt. Han kan kritiseres for at have indtaget et aristokratisk perspektiv på leg gennem argumentet om, at legen bør leges for legens skyld, eller spillet spilles for spillets skyld. Det er aristokratisk fordi det ikke er tydeligt, hvem der har adgang til fænomenet, og derfor tyder det på at det kun er de velhavende, der har mulighed for at lege for legens skyld. Huizingas argument om legens placering udenfor det ordinære bliver hermed modsagt. På et andet punkt er Huizingas betingelser for legen med til at idealisere legen på en måde, der skader Huizingas ærinde. De centrale, nærmest essentialistiske beskrivelser af betingelserne som universale, modsiges ved udgaver af leg, der ikke tilgår alle betingelserne. Det tyder på at de derfor kan forstås i begrænset omfang, eller med begrænset gyldighed i visse situationer. Sutton-Smith tænker især på hvordan musik, kunst eller novelle-skrivning forstås som leg, og på hvordan de nærmer sig de universelle betingelser, men som ikke gennemgribende opfylder alle betingelser i det omfang som Huizinga mener. Dermed påstår Sutton-Smith at Huizinga bekræfter at legen bryder med forståelsen af leg som en frivol opposition til det seriøse, og samtidig idealiserer legen. Dog mener Sutton-Smith at man i Huizingas favør bør pointere at der er en dialektisk udvikling i legeteorien; ved vekselvirkningen mellem den intellektuelle evolution af teorien fra en afsky for fænomenet, i forhold til meningsfuldhed og nytte, sat overfor idealiseringen af fænomenet, føres vi mod en mere adækvat syntese (Sutton-Smith, 1997: 203).

Retorikken om det frivole transcenderer alle de andre retorikker, og leger med selve legen og dens attitude. Selve processen hvorved det frivole overskrider de andre retorikker bliver også til en form for leg (Sutton-Smith, 1997: 213).

Sutton-Smith gør sit eget forsøg på at nærme sig en universel definition af legen ved brug af nogle begreber som han mener er grundlæggende. Han indrømmer at hans fremgangsmåde er metaforisk og kan dømmes hypotetisk. Metaforerne producerer en sammensætning af betydninger og tankestrømme, der tilsammen danner muligheden for at sandheden om legen kan opdages (Sutton-Smith, 1997: 218).

Legen har en central karakter af *variabilitet* (Sutton-Smith, 1997: 222), hvilket vil sige at legens indhold og karakter har en tendens til skift og brud i dissociative mønstre. Legen er finurlig og det kommer til udtryk i blandt andet dyreleg der er fragmenteret, uden orden og uforudsigelig; børneleg der er improviseret og ulogisk; og sport der er konfliktuel og uforudsigelig. Legen er *redundant* (Sutton-Smith, 1997: 223), hvilket

betyder at fænomenet har en overproduktion af det frivole og tilsyneladende meningsløse som hjernen, kulturen eller retorikkerne har mulighed for at anvende til nye formål. Redundansen forstås i en biologisk association. Organismen producerer serier af hovedstrukturer, der med det samme finder adaptation. Derefter produceres en masse kopier af strukturen, der ikke har åbenlys anvendelse. Disse strukturer bliver derefter udnyttet til det formål, der nu en gang giver mening. Det perspektiv forstås gennem metaforen om hjernens synapser. Hjernen har ca. 1000 trillioner synaptiske forbindelser i den neonatale fase. Det tal falder til ca. 500 millioner ved 10-årsalderen. Det er teoretisk forklaret ved, at hjernen skaber flere forbindelser i den neonatale fase for at sikre mulig adaptation til nye stimuli, og det antyder plasticitet. Det tyder på at mennesket fødes med en højere aktivitet, end i en voksen alder, og det modsiger en tidligere forståelse af hjernen; at den lærer af input fra nuet, som en hard-wired enhed ud fra et uforandret set af regler. Sutton-Smith ser ovenstående som en metafor for legen; Den høje potentialitet falder senere i livet. Hjernen har disse synaptiske forbindelser, og hvis ikke de aktualiseres, så dør de ud. Legens funktion i de tidligste udviklingsstadier er muligvis at assistere hjernens proces med aktualisering af potentialet uden større forpligtelse til virkeligheden. Legens funktion er at gemme mere potentiel variabilitet, end muligheden uden leg (Sutton-Smith, 1997: 225). Hvis dette forklares uden en neurologisk forklaring, og snarere som en adfærdsmæssig forklaring, så er legen det primære sted for at udtrykke alt, der er menneskeligt muligt at forestille sig.

Næste centrale begreb som Sutton-Smith tænker med, er et begreb om *fleksibilitet* (Sutton-Smith, 1997: 224). Endnu en gang bliver det et biologisk argument. Flexibiliteten er tydelig i det faktum, at mennesket er det langsomst voksende pattedyr. En længere barndom muliggør at vi opøver en mere fleksibel tilpasningsevne i læringsprocesser mod at nå det voksne liv. Legen er en øvelse i voksenlivet og kan betegnes en realistisk adaptiv variabilitet. Sutton-Smith placerer legen tidligere end andre psykologiske teorier med denne metafor. Eksempelvis er Jean Piagets (1896-1980) teori om leg placeret efter forbindelserne til virkeligheden er etableret.

Sutton-Smith anvender også en anden metafor til at beskrive legen. Hvis man ser på børns kognitive adfærd, så har man i en tidlig alder en stor negativ udholdenhed eller kapacitet. Barnet overestimerer egne evner gennem en urealistisk optimisme. Selv om barnet får negativ feedback i mødet med verden, så fortsætter barnet dets aktivitet. Legen er i denne forståelse kapaciteten til at udholde det negative, og udtrykket for fleksibiliteten. Denne *neonatale ludicisme* mener Sutton-Smith også passer på ældre mennesker. Det er tydeligt i det, der skal til for at stræbe efter at være placeret som nummer 1 i en sportsgren. Det er samme optimisme (Sutton-Smith, 1997: 227).

Helle Marie Skovbjerg: legen som stemningspraksis

Helle Marie Skovbjerg er dansk professor i leg ved Designskolen i Kolding. I værket *Om Leg* fra 2013 beskriver hun en af Sutton-Smiths pointer når man skal forstå legen. Man skal være bevidst om ikke at komme til at beskæftige sig udelukkende med legens funktion, da det fjerner fokus fra selve aktiviteten. Modsat kan man komme til at beskæftige sig meget abstrakt med legen, og det kan ligeledes fjerne en fra selve aktiviteten (Karoff, 2013: 26). Skovbjerg forsøger derfor både i sin Ph.d.-afhandling *Leg som Stemningspraksis* fra 2010 og sine efterfølgende værker, at bevæge sig mellem feltobservationer, hvor legen finder sted og ved overvejelser om legens betingelser.

Det sted hvor jeg ser at Skovbjerg bliver inspireret til at placere sin Ph.d., er muligvis ved det følgende stykke i *Homo Ludens*,

”If ritual proves to be formally indistinguishable from play the question remains whether this resemblance goes further than the purely formal. It is surprising that anthropology and comparative religion have paid so little attention to the problem of how far such sacred activities as proceed within the forms of play also proceed in the attitude and mood of play ” (Huizinga, 1949: 20).

Legens attitude eller humør er labilt, og legen bevæger sig mellem *frivolitet* og *ekstase* som to poler, der indfanger attituden, samtidig med at den ordinære omkringliggende verden i næste øjeblik kan påvirke deltageren til endnu en gang at træde ud af cirklen, ”The player can abandon himself body and soul to the game, and the consciousness of its being ’merely’ a game can be thrust into the background” (Huizinga, 1949: 21). Skovbjerg ser muligheden for at udvide perspektivet på leg ved at tage fat i attituden. Den samme attitude behandlede Sutton-Smith ved det frivole ovenfor, som det andet dialektiske niveau, hævet over en strukturel dialektik, mellem legen og legefuldheden. I Skovbjergs ph.d.-afhandling søger hun at vise, at legens attitude, forstået som legens stemning, bør forstås adskilt fra legens praksis, da det giver muligheden for at have større fokus på at fremme betingelserne for legens stemning. Hun ser i disse år en tendens til stigende interesse for legen. Legen kædes sammen med læring og interessen falder sammen med at der også er en tendens til, at man begynder at lege mindre på tværs af aldre. Grundet aldersinddelinger i samfundets institutioner klynges særligt børn sammen med andre på samme alder (Karoff, 2010: 8), og det er muligvis derfor interessen for legen er særlig tydelig når koblingen laves til læring, fordi der kan være særlige interesser for at fremme læringspotentialer ved brugen af leg.

I mange år har den skandinaviske børneforskning tilgået legen som fænomen i et æstetisk perspektiv. Det vil sige at legen forstås som et selvbegrundende fænomen med en værdi i sig selv, og den pointe kan føres tilbage til Huizingas forståelse af legen. Det udelukker ikke at legen er formålsløs eller meningsløs, men blot

at leg er formålet med leg (Karoff, 2010: 9). Afhandlingen forstår leg som en stemningspraksis, der betyder en praksis, der handler om at modulere typer af legestemninger gennem legepraksis (Karoff, 2010: 14).

Skovbjerg mener at Sutton-Smiths værk om leg *The Ambiguity of Play* er det centrale hovedværk om leg. Skovbjerg skriver sig enig i værkets ærinde om at kaste lys over de tvetydigheder, der opstår i retorikkerne om legen, for på den måde at skabe en nødvendig konsistens ved at inddrage det frivole i legeforskningen. Sutton-Smith ønsker at skabe en anderledes orden for legen, og ligeså er Skovbjergs ærinde (Karoff, 2010: 63). Skovbjerg vil gå et skridt videre og gå på tværs af Sutton-Smiths retorikker. Hun formulerer derfor fire ideer der går på tværs; *Leg som almindelse*, *Leg som Udvikling*, *Leg som kompetenceudvikling* og *Leg som stemningspraksis*. Skovbjerg formår i højere grad end Sutton-Smith at koge legens udfordringer ned, og synliggøre dem gennem ideerne om leg, der hver især kaster lys på legens betingelser. Det er en mere enkelt måde at bearbejde forståelsen af fænomenet, end ved at starte ved tvetydigheden som Sutton-Smith gør.

Skovbjergs første ide om legen som en almindelse læser hun frem ved blandt andet Schillers æstetiske breve. Det centrale i anvendelsen af Schiller er pointen om at mennesket går grundt med ideen om det ideelle menneske i sig, og med muligheden for at aktualisere ideen gennem legen. Individet ses som bindeled mellem det, der fremtræder og ideen. Schiller knytter legen til en almenmenneskelig bestemmelse og derfor betegner Skovbjerg legen som en ide om almindelse (Karoff, 2010: 67).

I Skovbjergs anden ide om *leg som udvikling* bliver legen til funktionen for udvikling. Legen bliver middel for tilegnelsen af færdigheder og målet placeres udenfor selve legeaktiviteten. Ideen udfoldes ved at beskrive hvordan blandt andet Jean Piaget (1896-1980) og Erik Erikson (1902-1994) viser legens funktion i udviklingspsykologiske teorier. Heri er legen forstået som en erhvervelse af sociale og kognitive kompetencer gennem assimilation, hvor den objektive eksterne virkelighed inkorporeres i et allerede eksisterende meningssystem, og gennem akkomodation, hvor et eksternt meningssystem tilpasses objektet; I starten tror barnet at uroen over sengen er en fugl ved assimilation, fordi uroen og fuglen har visse ligheder, og når barnet lærer om fugle, så arrangeres forståelsen af uroen gennem akkomodation på ny. Forestillingen om leg som udvikling indeholder et opdragelsesperspektiv, der spejler sig i det oplysningsfilosofiske menneskesyn. Schiller forsøgte at stå imod den tankegang, hvor det centrale spørgsmål var, hvordan legen bidrager til at udvikle menneskets fornuft og gøre det enkelte individ til en nyttig og tilpasningsparat borger i samfundet. Mennesket har en uforsonet natur og subjektet må i etableringen af det autonome selv afgive autonomi som det universelle princip, for at træde nærmere en beherskelse af sin ydre og indre natur (Karoff, 2010: 81).

Den tredje ide om *leg som kompetenceudvikling* handler om at anvende legen i en arbejds kontekst, hvor den ikke tidligere har været accepteret. Legen bruges som katalysator for vækst i en virksomhed. Huizingas karakteristika for legen optræder i dette perspektiv, hvor legen forstås som frivillig, adskilt virkeligheden og hverdagen, afgrænset i tid og rum og med en iboende orden. Medarbejderne får mulighed for at en del af

arbejdstiden bliver sat af til fri leg, og at det derigennem opbygger kompetencer. Det giver mulighed for frie processer, der ikke er målorienteret mod en bestemt kompetence (Karoff, 2010: 88).

Skovbjerg udvikler den fjerde ide om *leg som stemningspraksis*, der er et bud på en senmoderne formulering af legen. Stemningsperspektivet er et socialanalytisk perspektiv, hvor børnene hele tiden bliver til og forankres i betydningssammenhængen som de indgår i. Legestemningen er en værenstilstand som man er i, når man er i leg. Skovbjerg vil understrege at legestemningen er en afgørende dimension i leg, fordi det understreger legen som en livskategori, hvilket kan føres tilbage til Huizingas forståelse af legen (Karoff, 2010: 105).

I Skovbjergs værk *10 tanker om leg* fra 2021 sammenfatter hun sine tanker fra ph.d.-afhandlingen 11 år tidligere. Hendes forståelse af legen læner sig op ad Huizingas, men hun vælger at udvikle på, hvor mange dimensioner ved leg, som man skal have for øje, for at sikre at legens betingelser har gode muligheder for at blive etableret, så mennesker kan skabe legeuniverser. Hun mener at legen er måden vi undersøger verden på, hvor legen har en værdi i sig selv og er et almenmenneskeligt fænomen (Skovbjerg, 2021: 11). Legens betingelser er vigtige at have øje for fordi legen har kvaliteter, der ikke passer ind i en målorienteringslogik, og hvis de overses, så får legen ringere betingelser (Skovbjerg, 2021: 10).

De følgende 10 tanker er ikke kun Skovbjergs forskning sat på en spids. De er også sammenkoget af den idehistoriske udvikling, og giver et opdateret øjebliksbillede af forskningens udvikling. Vi får Schillers arv ført gennem Huizingas *Homo Ludens*, og åbningerne og udvidelserne fra Caillois' grundtyper, og Sutton-Smiths overvejelser om legens fleksibilitet, redundans, og variabilitet. Skovbjerg videreudvikler Sutton-Smiths forslag om at vende sig mod det frivole. Det er her vi ser en vending mod åbningen mod det ukonkrete; mod mulighedsrummet, og åbenheden generelt.

Den første tanke om leg omhandler legens *attitude*. I attituden er man nysgerrig på det, der er på vej til at blive til. Attituden er selve åbenheden og det er en måde at være til på eksistentielt. I legen opstår betydningsmuligheder og de skal gribes, så legen kan foregå. Åbenheden angår også det at rumme en flerstemmighed, at legen skabes i enighed, og at man gennem kompromis åbner sig for forslag i legen. I åbenheden er tryghed centralt for at man tillidsfuldt åbner sig (Skovbjerg, 2021: 22).

Den anden tanke om leg omhandler legens *orden*. Grundantagelsen er taget fra Huizinga om at legen har en særlig orden indenfor den magiske cirkel, der ikke giver mening i virkeligheden. Legen beskrives med den iboende logik, der hvor legen foregår (Skovbjerg, 2021: 31). Regler er stillads for legens orden og derfor er spil blot en måde at strukturere leg (Skovbjerg, 2021: 41).

Den tredje tanke om leg omhandler legens *materialer*. De genstande man leger med, muliggør legen. Genstandene kan både have materiel og immateriel karakter og det er ikke genstandenes kvalitet, der afgør deres brugbarhed, men snarere, hvad de legende finder på at bruge genstandene til, og om de virker til at

skabe legesituationer med. I den forståelse overskrider perspektivet om materialer en opdeling mellem det analoge og det digitale (Skovbjerg, 2021: 46-47). Materialerne skaber en legeordenssammenhæng fordi de forstås som havende til-at-heder. Materialernes brugbarhed defineres i legen ved det de legende gør med materialerne, og det materialerne kan bruges til, viser sig i brugssammenhængen i legen (Skovbjerg, 2021: 49). Materialerne kan være lige det de skal være i brugssammenhængen, og derfor forstås de som mulige muligheder, der skaber mulighedsrum. Det skaber en fleksibilitet og åbenhed mod, det der er på vej til at blive til (Skovbjerg, 2021: 50).

Fjerde tanke omhandler legens *handlinger*. Handlingerne er grundkernen i legen og karakteriseret ved gentagelse og brud. Rytmen af gentagelser kan udføres med variationer og det bliver en skabelsesproces. Skovbjerg definerer 4 grundlæggende handlinger i legen; Første handling er GLID, der sker ubesværet, kontinuerligt og roligt mellem gentagelse og brud. Anden handling er SKIFT, der står for en gentagelighed, forudsigelighed og kontinuerlighed. Det er typisk at man ikke opholder sig for længe i den ene yderlighed. Tredje handling er FREMWISE, hvor en udveksling af ideer til et publikum er centralt. Fjerde handling er OVERSKRIDE, der hele tiden søger at overskride tidligere gentagelser, og det modsatte af kontinuitet. Handlingerne kan rettes mod bestemte mål, som at vinde i et spil, eller mod processen i legen, og modsat kan handlingerne være organiseret efter en legestruktur, der ikke er regelbunden (Skovbjerg, 2021: 62).

Femte tanke om leg omhandler legens *stemninger*. Stemningen indikerer at noget er ved at blive til og rytmen mellem gentagelse og bruddet mod det ukendte er grundkernen i stemningen. Det er en accept af at overlade sig til udefinerbarheden (Skovbjerg, 2021: 67). Skovbjerg definerer 4 stemninger; første stemning er *hengiven*, der lokaliseres i GLID-handlinger. Anden stemning er *højspændt* og lokaliseres i SKIFT-handlinger. Tredje stemning er *opspændt* og lokaliseres i FREMWISE-handlinger. Fjerde stemning er *euforisk* og lokaliseret i OVERSKRIDE-handlinger. Skift i stemninger får legen til at udvikle sig (Skovbjerg, 2021: 76).

Den sjette tanke om leg er legens *videnspraksis*. Det man gør i legen, er legens viden, og derfor er der en tæt forbindelse mellem det som man ved i legen, og hvad man skal gøre med den viden. Udvidelsen af videnspraksissen kan blandt andet ske ved brud og derfor er ødelæggelsen en muliggørelse af noget nyt og konstruktivt for udvidelsen af legens videnspraksis (Skovbjerg, 2021: 91).

Syvende tanke om leg omhandler legens *sociale relationer*. Legen er kendetegnet ved samvær hvor alle er til stede i nuet. Legefællesskabet opretholdes af stemningen og handlingerne og der eksisterer en vekselvirkning mellem deltagerne, hvor handlinger besvares af andre handlinger enten ved stridigheder eller nye indfald (Skovbjerg, 2021: 95).

Ottende tanke om leg omhandler *deltagelsesformerne*. Deltagelsen handler om at tage og dele i vekselvirkningen mellem deltagelsen og legen, og det skaber muligheden for at legen kan blive ved med at foregå (Skovbjerg, 2021: 107).

Niende tanke om leg handler om legens *steder*. Der hvor legen foregår er legestemningssteder. Diversitet i stederne smitter af på stemningerne og derfor er stedet en betingelse for legen. Steder begrænses og betinger kulturelle og institutionelle ordener, der modsat påvirker stemningsmulighederne. Legeordenen er i overensstemmelse med stemningsmulighederne (Skovbjerg, 2021: 125).

Tiende tanke om leg er legens *tid*. Den oplevede tid i legen er en oplevelse af at være til stede i øjeblikket, og legen handler om at forlænge øjeblikket gennem rytmen af gentagelse og brud. Handlingerne skaber forbindelse til øjeblikket og hertil knyttes tiden. Oplevelsen af tid er kropslig og forbundet med de sociale relationer og materialer i legen. Tidsstrømmen i legen gør at øjeblikkene smitter af på hinanden i gentagelse og kontinuerlighed, eksisterer i hinanden og bærer hinanden videre (Skovbjerg, 2021: 132).

Der er en tydelig udvikling i legens idehistorie. Uden at nævne de ideologiske undertoner i Schillers og Huizingas bidrag, så er der et fokus på legens grundstrukturer. Heri defineres at legen tilgås ved enten at forstå legen som en værdi i-sig-selv, eller som en funktion til at opnå et andet mål. Skovbjerg mener at det er svært at nærme sig fænomenet og at man kan forstå kompleksiteten i tilnærmelsen gennem en metafor om, at det at have med leg at gøre er som at holde om en *jelly cake*. Trykker man for hårdt, går legen i stykker, og holder man slet ikke fast, så mister man legen af syne. Den teoretiske konsekvens ved det, er det Sutton-Smith betegner utilgængeligheden bag legens tvetydighed. Det forsøges løst af den moderne legeteori ved at nærme sig fænomenet gennem observationer af blandt andet børns leg, og dermed skabe et sprog for legen: *den retoriske løsning*. Der har tidligere i idehistorien været fokus på at legen er en balanceakt i en dualistisk forståelse. Og den moderne udvikling fokuserer på at begrænse mulighederne for ubalance, gennem definition af legens betingelser.

Kapitel 2: Kritik af den retoriske løsning

Vi har indtil nu gennemgået den idehistoriske udvikling af teorierne om legen fra 1700-tallet og frem. Det har været nødvendigt at skitsere de mest centrale teoretikers bidrag, fordi det viser retningen på den forskningsmæssige udvikling. Dette kapitel skal fungere som åbningen mod en undren omkring, hvorfor spørgsmålet om nødvendighed ikke stilles af forskningen. Derfor skal vi nu nærme os, hvordan man kan få øje på de udforskede områder af den teoretiske udvikling.

Kapitlets hensigt kan associeres med fænomenologiens epoché, eller Rene Descartes' (1596-1650) metodiske tvivl. Disse associationer er til dels et ønske om at invitere til at være åben overfor uvisheden, og dels en refleksion af legens modus; en plasticitet må være til stede i forholdemåden i teorien, hvis der skal være forhåbninger om at legen indfanges deri. Derfor må det tilføjes at fænomenologiens epoché er en parentes om ens egen forståelse af subjekt-verden-forholdet, men da det tyder på, at legefænomenet muligvis også udfolder sig i dyrenes verden, og hvis man godtager at bevidstheden kun hører til menneskets natur, så rækker den fænomenologiske parentes ikke langt nok. Rationalismen er på samme måde heller ikke et tilstrækkeligt fundament, da legen muligvis er irrationel, og derfor er følgende overskridelse uden tvivl metodisk, fordi vi bevæger os mod grænsen for erkendelsen af fænomenet. Hvordan skal vi så spørge? Det kan være en fordel at hente hjælp i legen selv. Når legen er i fuld gang, så føres legen videre af gentagelser og brud, og det kan koges ned til *og-så-sagde-vi-at*. Det er et forslag, der skal føre legen videre, og det afspejler nysgerrighed på det, der kommer, både hos den der foreslår og den der lytter. Vi åbner os mod det endnu ubestemte i en accept om, at det ubestemte om et øjeblik manifesterer sig i den kommende meningsbetydning, ved at træde ind i legens attitude.

Vi spørger til de grundlæggende forhold bag fænomenet, og derfor er det nødvendigt også at forholde sig skeptisk overfor retorikkerne som Sutton-Smith udfolder. Det sker gennem en undren omkring validiteten af kategoriseringen af fænomenet, da fænomenet i en universel forståelse burde kunne eksistere alle steder, på alle måder, og samtidig overskride disse. Skovbjerg kritiserer Sutton-Smith for at være upræcis i beskrivelsen af retorikkerne. Sutton-Smith beskriver hvordan retorikkerne enten er antikke eller moderne, men Skovbjerg mener at det er mangelfuldt at Sutton-Smith ikke tager et historisk perspektiv med ind i denne forklaring. Hun begrundet det med at visse retorikker må være historisk arvet, og at de moderne retorikker må kunne spores tilbage til de antikke. Den pointe forholder Sutton-Smith sig ikke til. Det vil Skovbjerg gøre op med fordi det i hendes perspektiv er vigtigt, at kunne følge forskelligheden, opkomsten og transformationerne i ideerne. Skovbjerg kritiserer også Sutton-Smith på et andet punkt. Han opstiller retorikkerne i en tabelform, der skaber en synlig orden og konsistens for legen, og det mener Skovbjerg er paradoksalt fordi det modsiger Sutton-Smiths påstand om at legeforskning er uhomogen, konfliktfyldt og mangfoldig (Karoff, 2010: 64). I den forstand er tabelformen en orden, der bevæger sig væk fra den plasticitet som vi spørger efter.

Derudover kritiserer Skovbjerg retorikkerne for at knytte sig til en enkelt legegenstand. Eksempelvis er retorikken om *skæbnen* knyttet til gambling og poker. Problemet som Skovbjerg ser er, at det er utydeligt om legen kan gå på tværs af legegenstande, og det er med til at forstærke dikotomien om retorikkernes opdeling.

Den måde Sutton-Smith kategoriserer tilgangen til legen gennem retorikkerne kan rigtig nok kritiseres. Hvis legen manifesterer sig i retorikkerne, er legen så blot en konstruktion? Det er ikke nødvendigvis en konstruktion fordi vi kan tale om fænomenet, det er derimod muligt for sproget at strukturere fænomenet i det at vi italesætter legen. Dog må der være noget som sproget aldrig formår at beskrive. En måde at forklare det på er med en detalje ved Sutton-Smiths retorikker. Retorikkerne udgiver sig for at være noget andet end det de er, og de er ikke det, de udgiver sig for at være, hvilket er paradoksalt. Man kan også spørge sig selv om retorikkerne om legen bidrager til at løse Sutton-Smiths ærinde om at mindske tvetydigheden. Det kan tænkes at der hele tiden kommer en ny retorik om legen, fordi retorikken beskriver hvordan vi forholder os til og tænker om fænomenet. At antallet af retorikker kan vokse, er problematisk hvis man ønsker en definitiv forståelse af fænomenet. Det kan naturligvis vokse fordi man spørger til hvordan vi tænker om leg, men formår ikke at bidrage til besvarelsen om, hvad leg er, hvis den blot antages at udvikle sig i diskurser. Derudover så er retorikkerne en måde at tale en bestemt type viden frem om legen. I Sutton-Smiths retorikker antager han at retorikkernes omdrejningspunkter er at finde i legen, men kritikken her er, at omdrejningspunkterne snarere er at bidrage til at skabe en fortælling om, at man bør være opmærksom på at leg har et magtperspektiv i forhold til dem, der kan styre retorikkerne om legen.

Skovbjerg har også opnået visse pointer i sin forskning, som hun kan kritiseres for. Hendes 10 tanker om legen som centrale betingelser man bør være bevidst om, for at sikre gunstige forhold for legen, er nobelt og et klart bidrag til forskningen. Dog er hendes observationer af legen begrænset af at være netop observationer. Hun beskriver i sin ph.d., at hun gjorde meget for at være i børnehøjde, for at se legen udfolde sig, men ikke interagere. Det er ikke tydeligt om hendes forståelse af legen havde været anderledes, hvis hun selv deltog og ikke observerede fænomenet på sidelinjen. Eksempelvis er Skovbjergs begreb om materialitet blot en mulig mulighed for legens handlingers aktualisering i virkeligheden. Brugssammenhængen går på tværs af materialiteten og immaterialiteten, og det kan Skovbjerg ikke opnå erkendelse om gennem observation. Eller formuleret på en anden måde, så går grænsen for hendes observation ved brugssammenhængen i den materielle virkelighed, hvori hun observerer.

På et andet punkt er det utydeligt at følge Skovbjerg og det drejer sig om attituden. Det er ikke tydeligt om legen eksisterer uafhængigt af attituden, da Skovbjerg blot beskriver, hvordan man kan gå ind og ud af legen. Hvis man kan gå ud af legen, og ud af attituden, men at dem man leger med, fortsætter med at lege, er legen så stadig en leg? Hvis Skovbjerg mener, at man godt kan træde ud af legen, men at andre kan videreføre legen, så er attituden subjektivt forankret. Så er attituden en del af et førstepersonsperspektiv, og så må legen

altid forstås som leg-for-mig. Det stiller spørgsmålstejn ved attituden som en universel karakteristik af fænomenet.

Teoriene har svært ved at tilgå fænomenet indenfor cirklen. Den retoriske løsning formår ikke at få adgang til cirklen, da legen tilgår øjeblikket. Skovbjerg påstår at der i legens øjeblik kan identificeres en legestemning, men observationerne af øjeblikket i hendes ph.d., er udenfor legens cirkel. Derfor kan man stille spørgsmålstejn ved Skovbjergs kerneargument i afhandlingen; at legen udvikles i legestemninger, da observationer af leg kan kritiseres ved altid at overse noget, der ikke kan observeres.

Fænomenet lader sig ikke til fulde indfange af sproget. Derimod er der en tendens i den idehistoriske udvikling til, at man er overbevist om at attituden peger os i retningen af legen. Caillois', Sutton-Smiths og Skovbjergs fokus på attituden udvikles fra Huizingas beskrivelse af, at man i legen er bevidst om at man leger. Her dukker der en anden undren op. Hvordan kan beskrivelserne af fænomenet være statiske, lad os her fokusere på attituden, når fænomenet er dynamisk? Det er ikke tydeligt i teoriene, hvorvidt attituden er den samme i en enkelt leg, eller om den er mere fleksibel som er Sutton-Smiths begreb om legens natur. Bør attituden ikke afspejle denne fleksibilitet og forholde sig til det, der nu en gang præsenterer sig selv i legen? Caillois er overbevist om at legen er en frihed til at gøre hvad man vil, under de forudbestemte restriktioner. Han fokuserer hovedsageligt på legen som den manifesterer sig i spil, og det ærinde tvinger ham til at opstille faste kategorier for attituden; Agōn, Alea, mimicry og ilinx. Caillois arbejder godt nok med at attituderne passer sammen på kryds og på tværs, men beskriver ikke om en attitude kan fungere i en anden attitudes domæne. Det kan eksempelvis godt tænkes at en spiller deltager i en konkurrence uden attituden Agōn, men ved at være fuldt optaget af Alea og chancen for at vinde gennem et håb om at konkurrencen styres af en tilfældig skæbne. Caillois ville nok beskrive det som, at det i den situation er en kombination af Agōn og Alea, men ovenstående bør nu en gang være muligt. Det problematiserer kategoriseringen af leg som spil. Man spiller et spil når man accepterer reglerne, men det tyder på at man leger et spil, hvis Alea kan opretholdes i en konkurrencesituation. Skovbjergs bidrag er tættere på at forholde sig til åbenheden i legen, da man er nysgerrig på det, der er ved at komme til syne i betydningssammenhængen uagtet af attitudes domæne.

Hvis attituden er en grundsten i fænomenet, så er alt det, fænomenet er rettet mod leg. Såfremt antages det at leg placeres uden for rum og tid, som noget eksternt som bevidsthedens modus, gennem attituden, udvikler i virkeligheden, men som vi lige har set, er forståelsen af leg som en aktualisering gennem repræsentationen i dem, der leger, ikke tilstrækkelig til at se hele fænomenet. Det må være nødvendigt at indtænke mulige verdener og sætte spørgsmålstejn ved virkelighedens realitet og materialitet i forhold til legen. Derfor er det faktum at legen ikke lader sig indfange, ikke et problem der skal løses, men kan vendes om og forstås som at vi er stødt på en ny karakteristik ved legen.

Hvis vi kun diskuterer funktion og mening, så er diskussionen om leg noget antropomorft og subjektivt. Man diskuterer også nødvendigheden af legen, og det er af metafysisk interesse. Det placerer Sutton-Smiths tvetydighed et andet sted end ved de mange tiltaleformer gennem retorikkerne. Snarere er tvetydigheden hvorvidt fænomenet er logisk erkendeligt eller supralogisk og udenfor erkendelsen. Sutton-Smiths metaforiske tilgang til at beskrive leg gennem det frivole gør, at man kan undre sig over hvorfor metaforen er hans valg af tilgang. Måske fordi han erkender at fænomenet er udenfor observation, på et andet niveau end sproget, og derfor svært direkte at beskrive. Det tyder på at metaforen som greb, samtidig er en accept af fænomenets transcendent natur?

I den idehistoriske udvikling indenfor legeforskningen udvikler teorierne sig fra orden som omdrejningspunkt gennem Schiller, Huizinga og Caillois. Derefter ser vi antydningen fra Sutton-Smith som en åbning mod det frivole. Skovbjerg arbejder videre med åbningen, men indfanger ikke fænomenet til fulde. Der er fortsat uudviklede områder i teorien, og spørgsmål om hvorfor erkendelsen kan tilgå muligheden for at lege udenfor erkendelsesmæssig rækkevidde er stadig uklart.

Før vi kan gå videre, må vi etablere det grundlæggende. Der er stor enighed blandt teoretikerne om at legen i et øjeblik eksisterer, og at den i det næste ophører. Derfor er denne teoretiske parentes i form af legens attitude mod åbenheden, en anerkendelse af den magiske cirkels streg og demarkationen af det, vi kan erkende om legen og det vi ikke kan erkende som sådan. Cirklen som Huizinga introducerer, bliver grænsen som vi nu læner os op imod. Der er den mondæne virkelighed udenfor cirklen, og legens udfoldelse indenfor cirklen. Hvordan tilgår vi og passerer over cirkelns streg? Skovbjerg forsøgte i sin ph.d., men hendes overvejelser og refleksioner baserede sig på observationer udenfor cirklen, de kom ikke fra legen selv. Så hvordan kan vi skabe gode betingelser, hvis vi ikke kan tilgå cirkelns indhold uden selv at lege? At skabe gode betingelser for legen er udenfor cirklen. Er det at stå klar til at gribe legens udfoldelse, flytte sig og give plads? Legen struktureres af en indre orden, og hvis det drejer sig om spil, så er reglerne både bindende og grundlaget for ordenen. Regler er kausale, de kræver handling, der følger. Det synes paradoksalt. Spil er forhåndsbestemt, så spillerne ved hvad de går ind til, og hvordan man følger reglerne på rette vis. Dog er det modsatte også muligt ved mere fri fantasileg. Hvordan kan vi skabe betingelser for noget vi ikke ved hvordan udvikles, noget udenfor en kausal sammenhæng mellem forudbestemte regler og handlinger? Spørgsmålet er hvor ekstreme forhold i legen, vi skal forberede os på at håndtere; virkeligheden overfor forestillingen, udfoldet i den magiske cirkel, og på et højere niveau; leg overfor legefuldhed som attitude, der bryder legen. At bryde legen er fortsat en legefuld attitude og stadig indenfor cirklen.

At forstå at vi ikke ved særlig meget om fænomenet er nyttigt, da det tvinger os til at være nysgerrig på det, der er ved at komme til syne. Det skaber en mulighed og en sandsynlighed for at initiere leg, der indeholder ikke-erkendt indhold. Hvordan kan man give sig hen, give slip, og bagefter returnere med viden inde fra den magiske cirkel? I det næste kapitel skal vi udfolde hvordan den magiske cirkel kan forstås.

Kapitel 3: Den magiske cirkel

I dette kapitel vil jeg udfolde den forskningsmæssige diskussion om den magiske cirkel gennem 8 perspektiver, der udvikles i nyere tid. Det giver tilsammen et indblik i kampen om begrebet om den magiske cirkel. Det at vi nu tager fat i udviklingen i forskningen, er også en måde at vise, hvordan diskussionen af den magiske cirkel skaber konsekvenser. Diskussionen påvirker hvordan cirklen forstås, men ikke på en måde, der bidrager til en metafysisk diskussion.

Kapitlets omdrejningspunkt er påstanden om at Huizingas magiske cirkel findes. Fra det udgangspunkt kan vi forsøge at forstå adskillelsen mellem virkelighed og leg. Vi står overfor en opdeling af et udenfor cirklen, og et indenfor cirklen. Derfor er Huizingas eget perspektiv på den magiske cirkel det første i dette kapitel og det de andre teoretikere arbejder videre fra. Cirklen må være vores udgangspunkt, hvis vi accepterer konsekvensen af Skovbjergs forsøg på at observere legen fra en position udenfor cirklen. Huizingas begreb om den magiske cirkel skaber det rum, hvor legen opstår separat fra hverdagen, og en forståelse af leg som begrænset ved orden og regler. Det første vi skal udfolde, er hvor stærk cirkelns grænse er.

Inkompatible domæner

Caillois' bidrag bliver til kapitlets andet perspektiv, da han stiller spørgsmålet om, hvad der sker, hvis den aflukkede verden indenfor cirklen, kontamineres af virkeligheden, hvis cirklen ikke er tilstrækkelig lukket? Konsekvensen er ifølge Caillois at legen bliver korrumpet,

”The rule of instinct again becoming absolute, the tendency to interfere with the isolated, sheltered, and neutralized kind of play spreads to daily life and tends to subordinate it to its own needs, as much as possible” (Caillois, 1961: 44).

Legens perversion og forurening af hverdagen, der trænger ind, sker på grund af fraværet af begrænsninger og beskyttelse af legen. Når cirklen ikke er tilstrækkelig lukket, så sniger *snydere* sig ind. De respekterer ikke legens grundelementer og regler, men er afhængig af at alle andre fortsat underkaster sig reglerne for at kunne snyde. Snyderen ændrer dog ikke på grundelementerne i legen, da den forbliver intakt trods snyd.

Når Caillois skal nærme sig en sociologi, der er afledt af spil, så er hans ærinde som at træde i Huizingas fodspor. Caillois mener at man groft optegnet kan beskrive legens funktion i forhold til kulturen som, at der eksisterer to teser om relationen mellem legen og kulturen. På den ene side er der tesen om, at legen er en kulturel endestation, en opsamlingsmekanisme, der samler redskaber og bevægelser, der originalt har været centrale for en given kulturs institutioner, men som ender i tidsfordriv i legen. Caillois mener at den modsatte tese er Huizingas; kulturen er direkte afledt af legen (Caillois, 1961: 58). Ifølge Caillois er det muligt at løse modsigelsen mellem de to teser. Legetøj, redskaber og bevægelser, der nedstammer fra kulturen, er ikke henfaldet, de er trykket ud af deres oprindelige kultur og bliver en del af legen. Det er deres

sociale funktion der ændrer sig, ikke deres kulturelle funktion. Caillois giver selv eksemplet med masken som en kulturel og hellig genstand. Masken er blevet transformeret gennem historien til at symbolisere mimicry i legen i langt højere grad end den oprindelige hellige genstand for ritualer.

Det tyder på at kulturelle genstande kan passere cirkelns grænse, men hvordan forstås de to niveauer? Det paradoksale ved at tesserne tilsyneladende er modsatrettede løser Caillois ved at sige, at legen og kulturen, det frivole og det seriøse, foregår på to demarkerede niveauer, ”For the game remains separate, closed off, and, in principle, without important repercussions upon the stability and continuity of collective and institutional existence” (Caillois, 1961:63). Børns leg med dukker er en imitation af moderens omsorg, legen med våben er ligeså en imitation af kulturen. Legen er ikke en degradering af det seriøse, snarere interagerer to niveauer med virkeligheden på samme tid. Strukturernes af leg og virkelighed er ofte identiske, men kan ikke reduceres til hinanden, da de altid udspiller sig i domæner, der er inkompatible (Caillois, 1961: 64). Udviklingen af aktiviteter i henholdsvis kulturen og legen foregår i Caillois’ løsning parallelt. Det er ikke en direkte transformation af kultur til leg, og heller ikke Huizingas løsning, at kulturen opstår og udvikles i leg. Caillois rækker endnu længere og pointerer at det, der henfalder fra kulturen og manifesterer sig i legen, oprindeligt kan være centrale bevægelser eller hellige genstande, men at de i legen optræder som en regel, der strukturerer legen. Det er grundlæggende principper for legen, der reflekteres udenfor legens univers og forskellen på de to niveauer, der opererer parallelt. Det der udtrykkes i leg, er ikke anderledes end det, der udtrykkes i kulturen, resultatet er et sammentræf. Det kulturelt essentielle bliver en formel konvention i legen. I det imaginære univers er reglen absolut og skal respekteres for at universet opretholdes. I virkeligheden er denne type princip ikke isoleret, suveræn eller begrænset i forvejen, og det er den grundlæggende forskel (Caillois, 1961: 65).

Der er uenighed om, hvordan cirklen skal forstås, og derfor bevæger vi os over mod spilteoriens bidrag til forståelsen af den magiske cirkel. Vi skal se på spildesigneres interesse i Huizingas begreb om den magiske cirkel. Spildesignere er drevet af et simpelt princip. De vil styre spillerens oplevelse. De ønsker at spillere i strengeste forstand følger reglerne, og frit bevæger sig i legeuniverset. Og det giver designerne mulighed for at tilgå en af de grundlæggende betingelser som de ovenstående teorier er enige om; den magiske cirkel. Mestrer de cirklen og dens indhold, så mestrer de også oplevelsen som spilleren oplever i spillet. I det følgende udfoldes spil-verdener, der viser en tendens til, at legen bevæger sig ind i virtuelle rum i langt højere grad end tidligere.

Huizinga beskriver en bestemt detalje ved cirklen, som har betydning for spildesignerne, ”The contrast between play and seriousness is always fluid” (Huizinga, 1949: 8). Ændringen fra at tolke grænsen som *fluid* og til cirkelns porøsitet, er blevet udnyttet af flere af de følgende teoretikere. Det er en ændring i at forstå, at cirklen passerer i en retning, og til at den kan passerer i begge retninger, og som vi skal se, er det ikke tydeligt hvordan den magiske cirkels begrænsning kan fastslås.

Et system struktureret af regler

Det tredje perspektiv i kapitlet følger Katie Salen og Eric Zimmermans arbejde, der har haft stor indflydelse på forståelsen af spildesign i feltet indenfor spil-teori med værket *Rules of Play* fra 2004. De skaber et grundlag for deres forståelse af spil, *games*, ved at skabe et begrebspar med leg, *play*. De definerer leg som værende indenfor spil, som et delelement, der er nødvendigt for at spillet kan fungere (Salen & Zimmerman, 2004: 47,84). Det er en simplificering af fænomenet at gøre det til et delelement i spil, og det viser at deres baggrund som spildesignere giver dem et ærinde, der strækker sig udover forståelsen af fænomenet leg, og snarere fokuserer på grundlæggende overvejelser om opbygningen af spil. I begrebsparret spil-leg definerer de legen ud fra Huizingas forståelse af leg. Dog er deres læsning påvirket af deres ærinde som spildesignere og de tolker derfor Huizingas formuleringer om legen derudfra. I deres læsning af Huizinga har de en central passage, som de fokuserer på:

It [play] is a significant function — that is to say, there is some sense to it. In play there is something 'at play' which transcends the immediate needs of life and imparts meaning to the action. All play means something" (Salen & Zimmerman, 2004: 48, Huizinga, 1949: 1).

Udfordringen for Salen og Zimmermans læsning af *Homo Ludens* er, at de ikke følger Huizingas argumentation mod, at leg har en mening i sig selv, og at legen i den magiske cirkel med dens iboende orden, kan give mening for dem, der leger. Huizinga giver et svar i *Homo Ludens*, da han kommenterer på alle hypoteser, der forsøger at forklare legens betydning, hvilket jeg læser som inkluderende Salen og Zimmermans; "All these hypotheses have one thing in common; they all start from the assumption that play must serve something which is *not* play, that it must have some kind of biological purpose" (Huizinga, 1949: 2). Salen og Zimmerman søger derimod at forsøge at svare på, hvilken mening leg har, fordi det har betydning for deres position som spildesignere, der skal facilitere en spiloplevelse, der skal give mening for spilleren. Deres største kritik af Huizingas definition af leg er, at de mener at den er svag fordi den ikke formår i tilstrækkelig grad at differentiere leg fra spil. Jeg vil mene at deres kritik kun er valid, hvis man følger deres to antagelser om, 1. at legen er et delelement i spil, samt 2. at leg og spil bør forstås som adskilte fænomener.

Hvordan kommer man ind og ud af spillet? Salen og Zimmerman definerer forskellen mellem leg og spil ud fra Huizingas begreb om den magiske cirkel, som omkransende spillet og som en grænse mellem spillet og virkeligheden. Det er tydeligt at man kan gå ind og ud af spillet, og tydeligheden, markeret med cirkelns grænse, er præcis det, at man enten vælger at engagere sig i et spil og følge reglerne, ellers gør man ikke. Forståelsen af spil fremfor leg generelt er formaliseret af reglerne. Grænsen er fast, man kan ikke spille spillet uden at følge reglerne. Derimod mener de at forståelsen af leg ikke er tydelig afgrænset, det er ikke

tydeligt, hvornår legen starter og stopper (Salen & Zimmerman, 2004: 106). Deres teoretiske grundlag er altså en direkte udvikling af Huizingas forståelse af at kontrasten mellem leg og seriøsitet er flydende.

Deres anvendelse og forståelse af Huizingas begreb om den magiske cirkel giver dem mulighed for at afgrænse spil-forståelsen til et spil-rum, hvor spillets regler strukturerer rummet. Cirklen som form er vigtig for deres anvendelse af begrebet;

”As a closed circle, the space it circumscribes is enclosed and separate from the real world. As a marker of time, the magic circle is like a clock: it simultaneously represents a path with a beginning and end, but one without beginning and end. The magic circle inscribes a space that is repeatable, a space both limited and limitless. In short a finite space with infinite possibility” (Salen & Zimmerman, 2004: 107).

Afgrænsningen i tid og rum markerer spillets placering i cirklen. Det er ofte at et spillebræt eller andre materialer repræsenterer cirklen, men der er også udgaver af spil, hvor den magiske cirkel ikke har nogen materialitet, og i stedet markeres ved at to spillere vælger at starte et spil, som eksempelvis armlægning, ”The magic circle of a game is the boundary of the game space and within this boundary the rules of the game play out and have authority” (Salen & Zimmerman, 2004: 107). Et brætspil kan godt stå opstillet og arrangeret korrekt på et cafébord, men det er først når man vælger at sætte sig ned, og træde ind i cirklen og spille, at spilbrættets magiske afgrænsning træder i kraft.

Salen og Zimmerman noterer sig at Huizinga beskriver lege-verdener som *temporary worlds within the ordinary world*. I forhold til den magiske cirkels afgrænsning mellem spillet og den virkelige verden, så skaber cirklen en midlertidig verden om spillet, hvis spillet forstås ved dets regler. Reglerne gør at spillet forstås som et lukket system, der ikke får inputs fra den omkringliggende verden, hvor spilleren frivilligt følger reglerne. Derudover kan spillet forstås som en leg, hvor legens tvetydighed og mulighed for at kunne ændre sig gør, at spillerne har mulighed for at tage input med ind i cirklen fra omverden i forståelsen af, at spillet er et åbnet system. Det er ikke en modsigelse, da det kommer an på den forståelse som man analyserer fænomenet med (Salen & Zimmerman, 2004: 109).

Når man entrerer den magiske cirkel, så indstiller man sig som spiller efter en bestemt attitude. De kalder den *lusory attitude*, en legende attitude, som de udvikler fra det latinske *ludo*, der betyder leg. *Lusory* er en direkte afstamning fra begrebet *ludens*, som betyder *legende*, der er samme ord som Huizinga anvender i titlen på sit værk, *Homo Ludens*. Attituden er afgørende for at en spiller kan træde ind i cirklen. Attituden er en form for troshandling, der vækker spillet til live fra dets statiske form som et formelt system, når det ikke spilles. De strækker endda forståelsen af attituden til at beskrive den som en social kontrakt, ”To decide to play a game is to create – out of the thin air – an arbitrary authority that serves to guide and direct the play of the game” (Salen & Zimmerman, 2004: 110).

Ifølge Salen og Zimmerman skal man forstå, hvordan reglerne skaber muligheder i legen, for at kunne designe god meningsfuld leg. Essensen af meningsfuld leg er reglerne, men de bemærker at det har begrænsende konsekvenser kun at betragte spillet ud fra dets formelle system i form af regler. Reglerne skaber en intrinsisk fascination, som hypnotiserende lokker med matematisk logik. Det er ikke sådan, at regler på trods af deres elegance, er målet i sig selv. Fra et spildesignperspektiv er spiloplevelsen det vigtigste at arbejde ud fra (Salen & Zimmerman, 2004: 297).

Legen defineres som "[...] free movement within a more rigid structure" (Salen & Zimmerman, 2004: 300). De foreslår at det er en brugbar måde at forstå leg på, selvom beskrivelsen er kort og abstrakt. Den formulerer nemlig den frihed leg har indenfor fænomenets struktur; "Play is an expression of the system, one that takes advantage of the space of possibility created from the system's structure" (Salen & Zimmerman, 2004: 300).

Udfordringen med Salen og Zimmermans forståelse af fænomenet er, at de ikke formår at acceptere åbenheden som fænomenet har i Schillers, og efterfølgende Huizingas forståelse; Muligheden for at legen overgår strukturen ved at strukturen ophæver sig selv i sig selv. Spildesignerne vil kontrollere øjeblikket, og det er særlig tydeligt i beskrivelsen af legen som en frihed under begrænsninger. Spilverdenen designes til at give spillerne en oplevelse af frihed i spillet, dog er alle mulige handlinger nøje gennemtænkt af designerne. Ovenstående perspektiv viser at legen forstået som spil, giver en tydelig afgrænsning i den magiske cirkel. Reglerne for spillet begrænser spillerne.

Det fjerde perspektiv der inddrages, omhandler en udvidelse af Salen og Zimmermans. Her bliver det udfoldet at metaregler konstruerer et rum med regler som legen kan udfolde sig i. Perspektivet inkluderer også en kritik af måden spil defineres på. Perspektivet er brugbart for specialets ærinde, da det sætter spørgsmålstejn ved, om legeteorierne i en eklektisk forening giver et helhedsbillede af fænomenet, som kan anvendes til at formulere en definition.

Metaregler

Brian Upton er videospilsdesigner for Sony. Han har en Master i Computer Science fra North Carolina University og har tidligere stiftet Red Storm Entertainment. Han argumenterer i bogen *The Aesthetic of Play* for, at mennesket har leget til alle tider og fra alle geografiske kulturelle oprindelser. Upton ligger vægt på at det er interessant, at lige meget, hvilken kilde til leg og spil man studerer, så er måden vi leger og spiller på den samme, "As long as I take a few minutes to learn the rules, I can play a game that originated in Germany, or Ghana, or Peru, or ancient Mesopotamia, and it will function properly for me *as a game*" (Upton, 2015: 9).

Ifølge Upton er spil og lege anderledes end tilegnelsen af nye kulturer. Ved at følge spillets regler, så kan man efter et stykke tid føle en familiær og komfortabel selvsikkerhed i spillet, der ikke lige så nemt opstår,

hvis man forsøger at lære kinesisk. Hvis man vil at forstå en kinesisk opera, så kræver det tusinde detaljer om kinesisk historie, etikette, musik, kinesisk mytologi og familiære relationer specifikt for den kinesiske kultur. Spil er på en anden måde. De tværkulturelle oplevelser gælder ikke ved mødet med et fremmed spil. Upton bruger det gamle kinesiske spil *go* som eksempel. Selv om *go* blev skabt for mere end 2000 år siden, og dermed lang tid før den kinesiske opera, så kan man lære at spille *go* på ca. 10 minutter, da de gamle regler stadig giver mening. *Go* som spil er transportabelt på en helt anden måde end den kinesiske opera. Den kulturelle kontekst vil ændre sig med tiden og derfor er det ikke det samme spil *go*, som blev spillet for 2000 år siden. Dog fungerer spillet stadigvæk med sine begrænsninger, mekanismer og udfordringer. Grunden til at *go* fungerer på denne måde er ifølge Upton, at der er bagvedliggende strukturer ved alle spil, der transcenderer kulturelle begrænsninger (Upton, 2015: 10). Den bagvedliggende struktur er meta-regler, der får spillets regler til at fungere uanfægtet tiden det spilles i. Spil er manifestationer af leg, og et godt udgangspunkt for at studere legen fordi spils formalitet i form af regler gør legen lettere at observere og analysere og meta-reglerne konstruerer et rum, hvor legen som fænomen kan opstå succesfuldt (Upton, 2015: 11).

Upton definerer her et metaniveau ophøjet reglerne. Spillet udfolder sig ved at følge reglerne, men reglerne fungerer i et rum på et ophøjet niveau, der muliggør deres mulighedsskabende natur. Upton tydeliggør ikke hvordan dette metaniveau erkendes. Han beskriver heller ikke nærmere, hvordan metaniveauet og reglernes indbyrdes forhold er. Reglerne må også anses for at være et metaniveau, hvis man antager at regler strukturerer legen ved enten at være begrænsende eller mulighedsskabende. Derfor er det heller ikke tilstrækkeligt udfoldet, hvor mange metaniveauer, der egentlig er i Uptons forståelse.

Da Upton ikke yderligere udfolder forståelsen af metareglerne, er det muligt at læse hans ide om det ophøjede metaniveau som naturlovene, som et metafysisk niveau i forhold til virkeligheden. Hvis det er den måde metaniveauet forstås, så er legen afgrænset til at følge betingelserne for virkeligheden, og tilgår ikke andre verdener, der ikke er kompatible med betingelserne.

Ifølge Upton er der et problem med at definere legen. Udfordringen er, "that if a definition is *correct* – if it manages to capture the *essence* of the thing under discussion – then everything that logically follows from that definition will be correct too" (Upton, 2015: 12). Derfor bruger teoretikere meget tid på at få deres teorier til at passe med virkeligheden. Eksempelvis kritiserer han Salen og Zimmermans arbejde i værket *Rules of Play*, hvor de bruger 9 sider på en definition af ordet *spil*. De anvender forskellige kilder til at påvise, at der er et sæt koncepter for spil, som alle anvender og dermed må det påvise en essens ved ideen om spil. Salen og Zimmermans konklusion: et spil er et system, hvor spillere tager del i en artificiel konflikt, defineret af regler, der resulterer i et kvantificerbart resultat (Salen & Zimmerman, 2004: 81), er Upton som sådan ikke uenig i, men han anfægter den måde de er kommet frem til konklusionen på. Upton kritiserer Salen og Zimmerman for at samle fællestræk fra tidligere teorier. Ifølge Upton er det ikke en definition på

spil, men snarere en samling af historiske træk, der siger noget om, hvordan man historisk har tænkt om spil, og meget lidt om, hvordan denne tænkning er brugbar (Upton, 2015: 12). Upton mener at ordene vi bruger til at definere eksempelvis leg og spil, laver et udsnit af virkeligheden, der er afskåret fra virkelighedens totalitet. Derfor er en definition blot et værktøj, og spørgsmålet er ikke om definitioner er korrekte, men om de kan bruges til at sige noget nyttigt. Derfor er definitioners ideal at kunne indfange essensen af tingen man beskriver ved, at kunne generere en produktiv diskurs om tingen (Upton, 2015: 12). Pointen med det her er, at Upton mener, at det er nytteløst at forsøge at definere *hvad* et spil er. "The 'correctness' of a definition isn't a property of the relationship between the word and reality; it is a function of the conversation that the definition facilitates" (Upton, 2015: 13). Samtidig mener han at modsatrettede definitioner godt kan være indbyrdes korrekte, hvis de blot opfylder kravet om at skabe en produktiv diskurs om fænomenet.

Som spildesigner begynder Upton ikke med en konkret regel som han vil have at man følger i legen. Snarere vælger han en oplevelse som han gerne vil have at spilleren skal opleve, og derfra arbejder han sig baglæns; hvilke regler kan strukturere rummet, så den ønskede oplevelse bliver mulig? Reglerne bliver, i Uptons tilfælde, adgangsgivende for spiloplevelsen. Upton baserer sin forståelse og definition af leg og spil på Huizingas arbejde, men bemærker at Huizinga ikke selv bruger meget plads i *Homo Ludens* på at beskrive spil. Snarere mener Upton at Huizinga bruger legen som springpunkt for at kunne adressere større kulturelle udfordringer som Huizinga ser i samfundet (Upton, 2015: 14).

Det som Upton anvender fra Huizinga er en forsimplet forståelse af Huizingas definition af legen; "Play is free movement within a system of constraints" (Upton, 2015: 16). Upton mener at Huizingas kriterier for leg er særlig tydelige hvis man tænker på skak. Skakbrikkerne kan bevæge sig frit ved at følge reglerne, og begrænset af selve brættet. Dog er ingen bevægelse et brud på reglerne. Brikkerne kan heller ikke flytte sig efter præ-definerede måder, da det fjerner friheden. Man kan heller ikke spille skak ved at fjerne reglerne og flytte bonden som man har lyst til. Skak skal også følge legens begrænsning ved aftalen at to spillere begynder spillet, da man ikke kan eksekvere et skaktræk et tilfældigt øjeblik, et tilfældigt sted i ens hverdag uden en modstander, der indvilliger i at spille.

Der hvor Upton bliver særlig interessant er det næste han definerer, da han forstår legen som en proces. Det er en serie af bevægelser, der udføres af spilleren. Bevægelserne er frie da spilleren har kontrol over det næste træk, men begrænset af reglerne. Han forstår begrænsningen som struktur til at give spilleren en bestemt oplevelse. Upton adskiller sig fra Salen og Zimmermans definition af legen ved begrebet om *system of constraints*. Salen og Zimmermans begreb er mere begrænset; *within a more rigid structure*. Upton mener at deres begreb ikke er præcist nok og foretrækker sin egen formulering af to årsager. For det første argumenterer han for, at der er rigide strukturer i samfundet; eksempelvis oplever vi ikke at initiere en tilfredsstillende legeoplevelse ved at navigere i skattekode. Han mener at forståelsen af at legen opstår ved et sæt regler, hvor restriktionerne for spilleren arbejder sammen på en bestemt systematisk måde, er for

statisk og ikke indfanger processens flydende og skiftende natur, der definerer en *legeplads*. Yderligere mener Upton at disse begrænsninger ændrer sig hvert øjeblik, og derfor er forståelsen af *bevægelse indenfor en rigid struktur*, mangelfuld.

Upton forstår ikke kun regler som en begrænsning, der strukturerer legens bevægelser, men som begrænsninger (*constraints*), der giver en mulighedsskabende funktion til bevægelserne. Forståelsen af begrænsninger, der skaber mulighed, inkluderer også guidelines, forslag og tilbøjelighed, som han opsummerer ved at låne Brenda Laurels sætning fra bogen *Computers as Theatre* 1993 ”Anything that privileges one line of action over another is a constraint” (Upton, 2015: 18). Uptons fokus på leg som en proces er en adskillelse fra Salen og Zimmermans pointe om, at legen struktureres af reglerne som en rigid struktur. Upton ser positivt på reglerne og udvider at legen som proces udvikles i mulighedsrummet, der kommer til syne ved reglerne.

Hybridtilstedeværelse

I det femte perspektiv udfoldes en ændring i forståelsen af den magiske cirkel. Dr. Michael Saker er senior lektor på University of London, med en doktorgrad i filosofi og især interesseret i digitale kulturer. Han undersøger i artiklen *Mobile Virtual Realities and Portable Magic Circles* fra 2018, hvordan Hybrid Reality Games (HRG) influerer forståelsen af leg. Undersøgelsen baserer sit fokus på en anden forståelse af Huizingas magiske cirkel. Cirklen skaber et rum hvor man kan opleve en kropsliggjort leg gennem eksempelvis spillet Pokemon Go. Derudover udgør cirklen en fysisk distraktion (Saker, 2018: 3).

Ifølge Saker så har Pokemon Go en effekt på oplevelsen af legen som frigjort fra realiteten. Det skyldes at de Pokemons som man skal fange i spillet for at avancere sin spil-profil, er fysisk placeret i verden. Det muliggør at spillet kan forstærke forbindelsen til stedet og rummet generelt. Det skaber en forandring i forståelsen af stedet, hvor leg kan opstå; det bliver mobilt, forstået som et hybrid rum. Det hybride rum opstår når digitale og fysiske rum falder sammen i ét (Saker, 2018: 4). Det har ifølge Saker som konsekvens at applikationer såsom Pokemon Go kan transformere oplevelsen af rum til at være en oplevelse af spil-rum, hvor selv hverdagslivet kan transformeres til en leg (Saker, 2018: 5).

Saker mener at Huizingas forståelse af legen som foregående i rum frakoblet hverdagslivet i den magiske cirkel, har udviklet sig på grund af udviklingen af mobile medier som smartphonen. På det grundlag mener Saker at kunne tilbyde en opdateret forståelse af legen. Saker forklarer at Googles Mobile Virtual Reality (MVR)-teknologi Daydream, er et par virtual reality-briller, der sælges på det argument, at brillerne er et flugt-værktøj, ”As a way of leaving one’s environment behind and being transported to somewhere more exciting” (Saker, 2018: 6). Flugtværktøjet skaber en udvej fra hverdagen, og har samtidig en effekt på omverdenen i realiteten; man tager hensyn til dem, der bruger MVR fordi man er klar over, at de ikke er opmærksomme, da de går rundt med VR-briller på. De er ikke opmærksomme fordi de ser en anden

virkelighed udspille sig i deres briller, selvom de er til stede i den virkelighed de deler med andre. Pointen med flugtværktøjet er ikke ny, da man tidligere har forstået både læsning og musik som andre typer af flugtværktøjer (Saker, 2018: 9). Pointen for Saker er ikke at MVR skaber en flugt fra virkeligheden, men at forståelsen baserer sig på en hybrid-rum forståelse. MVR handler ifølge Saker om, at sanserne bliver isoleret og syntetiseret (Saker, 2018: 8). MVR er ikke baseret i et hybrid-rum forstået som i en oscilleringsproces, hvor man svinger mellem forskellige modi af opmærksomhed og distraktion. Snarere forstås det som en hybrid-tilstedeværelse, som opstår når man indtager forskellige rum, "that are ceaselessly experienced as being monistic" (Saker, 2018: 9). MVR fjerner ikke den fysiske verden, men forsøger, gennem distraktion, at fjerne oplevelsen af den fysiske verden. For spilleren er det ordinære rum (ligesom forståelsen af det ordinære liv som modsætningen til den magiske cirkel hos Huizinga) ikke længere ordinært. Rummet er blevet legende og åbent for engagement fra spilleren. Hermed er den traditionelle forståelse af grænsen mellem det ordinære og legen udfordret. Fra den nye position er legen ikke et lag, der lægges ovenpå det ordinære liv, det er snarere en undvigelse af det ordinære ved at prioritere det digitale gennem distraktion. Fra denne position tilbyder MVR et vindue til verdenen som en digital døråbning, "to myriad realms that can be playfully experienced at any time and in any place" (Saker, 2018: 9). I denne forståelse er MVR en leg i en magisk cirkel, som følger Huizingas forståelse af, at cirklen er frakoblet fra virkeligheden, men udvidet til at virkeligheden er en hybrid formet af MVR-teknologi. Når VR-brillerne er på, er den omkringlæggende virkelighed væk. Saker udfordrer Huizingas forståelse af den magiske cirkel med HRG's og MVR-teknologi, såsom Pokemon Go, da MVR tilbyder en tilgang til leg, der ikke opleves gennem den ordinære verden, men snarere gennem benægtelse af selvsamme (Saker, 2018: 10).

Den porøse membran

Det sjette perspektiv er Edward Costranovas, der er professor i medier ved Indiana University Bloomington og argumenterer i bogen *Synthetic worlds the business and culture of online games* fra 2005 for, at mennesket ikke kun lever i én virkelighed, men i flere, og disse kan vi indrette som vi selv vil. Costranova bemærker at Huizinga beskriver legen som eksisterende i sin egen cirkel som eksempelvis i sport, men at fænomenet også formår at bryde grænsen til virkeligheden og opstår i dele af den ordinære verden som eksempelvis ritualer. Costranova undrer sig over, hvordan vi kan vide at de lege-agtige aktiviteter som vi indgår i, og som skaber en følelse af motivation, lykke og passion; eksempelvis når man på børsen laver gode investeringer – ikke er momenter af leg? (Costranova, 2013: 70). Grænsen mellem forståelsen af den partikulære aktivitet, der synes at ligne leg, skaleret op på et makroniveau, hvor hele samfundet betragtes som leg, og hvor livet skal leges (Huizinga, 1949: 17), udviser grænsen mellem forståelsen af, hvad der er leg og ikke-leg, da det bestemmes af domme fældet af spilleren/legedeltageren og samfundet. For Costranova synes der en lighed mellem den syntetiske verden og virkeligheden. Han udpeger at Huizinga skrev på en tid, hvor det virkelige liv var det eneste spil, men pointerer samtidig, at det ikke længere er sådan. For første gang har menneskeheden ikke blot en, men flere verdener at leve i, og er ikke bundet til

livet som et overlevelsesspil, som vores forfædre, men kan skabe vores egen spilverden ligesom vi lyster. Og menneskets livsførelse på planeten forstået som et system, kan sammenlignes med den måde menneskelige systemer opstår inde i maskiners terræn. Costranova vil her argumentere for at de nye verdener vil stige i population, hvis de skaber og tilbyder en bedre livsoplevelse end den verden man er født ind i (Costranova, 2013: 71).

Costranova bemærker at Huizinga er urolig for den moderne civilisation, da legen forsvinder fordi civilisationen ikke længere *leges* som den gjorde i 1800-tallet (Huizinga, 1949: 206). Civilisationen leges ikke kun, men legefænomenet forsvinder fra vores hverdag, hvilket Costranova pointerer, er en pointe som Caillois deler med Huizinga; hobbyer og spil er distraktioner fra hverdagen, der uden de mere farverige og spændende legende aktiviteter, er en monoton, trættende og følelsesmæssig utilfredsstillende oplevelse (Caillois, 1961: 122). Costranovas spørgsmål bliver, hvad der sker med vores verden når de syntetiske verdener udvikler sig til mere fordelagtige steder at tilbringe tid?

At træde ud af den ordinære verden og ind i en syntetisk verden er en exit, der nærmest er rebelsk.

Costranova bemærker at Caillois har en lignende pointe; "Simulation [is] in principle and by nature in rebellion against every type of code, rule, and organisation" (Caillois, 1961: 157). Herudfra er det ifølge Costranova tydeligt, hvorvidt de syntetiske verdener vokser. Hvis ikke den ordinære virkelighed lever op til menneskers behov, så forlader man den. Derfor er svaret, at hvis der er tilstrækkelig mange mennesker, der oplever, at deres ordinære liv er følelsesmæssig og kulturel tomt, så er det sandsynligt at man forlader den til fordel for et alternativ (Costranova, 2013: 77). Costranovas tese er at syntetiske verdener dukker op fra computerspilindustrien. En syntetisk verden er fabrikerede verdener i computere, der er designet til at akkommodere en stor mængde mennesker på samme tid og designet af spildesignere (Costranova, 2013: 4).

Med dette perspektiv er virkeligheden truet af bedre alternativer, hvis mennesker ikke oplever at leve et tilfredsstillende liv. Den magiske cirkel bliver et alternativ, der frit kan vælges fordi perspektivet implicerer at alle verdener er syntetiske. Det implicerer også at spildesignerperspektivet er underliggende; der er altid en skaber, der har skabt den verden man oplever. Den implikation ligner David Chalmers' filosofiske udfordring af virkelighedsopfattelsen i hans *matrix hypotese*. Chalmers skriver i artiklen *The Matrix as Metaphysics* fra 2018, at hvis man forestiller sig hjernen placeret i et videnskabeligt laboratorium, med dioder, der fodrer hjernen med inputs, der skal simulere virkeligheden, og man samtidig accepterer antagelsen om, at inputs fra virkeligheden bliver modtaget i hjernen som elektriske impulser, præcis som dem hjernen kan fodres med i det videnskabelige laboratorium, så kan det ifølge Chalmers' metafysiske hypotese, ikke udelukkes at virkeligheden som vi kender den, er skabt af en Skaber udenfor fysisk rum-tid. Legens univers er vendt om, og det ikke længere er tydeligt, at legen kun eksisterer indenfor den magiske cirkel. Det tyder på at spildesigneres interesse i den magiske cirkel, ligner den skaberproblematik som man

traditionelt har beskæftiget sig med i filosofien, da deres position som designere er udenfor legens rum og tid.

Når Costranova skal beskrive den magiske cirkel, så tænker han på den som en membran. Membranen omkranser den syntetiske verden, der forstås som en organisme. Indenfor membranen fortsætter livet ved at følge fantasiregler såsom at man kan flyve, skyde med ildkugler og være usynlig. Udenfor membranen fortsætter livet som følge af ordinære regler. Membranen er den magiske cirkel og et skjold, der beskytter den syntetiske verden, da verden indenfor cirklen behøver beskyttelse fordi det er nødvendigt for dens overlevelse, at alle følger regelsættet. Dog er en fuld forsegling af membranen ikke mulig, ”however, this membrane is actually quite porous. Indeed it cannot be sealed completely; people are crossing it all the time in both directions, carrying their behavioral assumptions and attitudes with them” (Costranova, 2013: 147). Konsekvensen af denne vandring over cirkelns grænse i begge retninger er, ifølge Costranova, at den syntetiske verden bliver viklet ind i omverdenens antagelser og værdidomme. Den menneskelige kultur findes med andre ord på begge sider af membranen. Costranova kommer med det eksempel, at virtuelle ting har værdi i et spil, fordi det virtuelle fællesskab bestemmer at tingen er værdifuld. Det kunne eksempelvis være et sværd med magisk styrke. Den værdi bliver overført til også at gælde udenfor membranen, fordi sværdet har reel værdi som en ejendom indeni spillet, men også for ejeren udenfor membranen. Sværdets værdi er ved denne proces transformeret til at være virkeligt og genuint.

At overskride cirklen

Det syvende perspektiv på den magiske cirkel finder vi i Kim-Phong Huynh, Si-Wei Lim og Marko M. Skoric's artikel *Stepping out of the Magic Circle: Regulation of Play/Life Boundary in MMO-Mediated Romantic Relationship* fra 2013. Her skriver de om, hvordan man træder ud af den magiske cirkel baseret på Huizingas forståelse af cirkel-begrebet, og hvordan denne handling med at træde ud, relaterer sig til, hvordan man balancerer spil-livs opdelingen i MMO- (massively multiplayer online role-playing games) medierede romantiske forhold. MMO-spil har udviklet sig til at være en sfære, hvor man kan finde romantiske partnere og indgå i forhold, samt opretholde forhold til andre, og i den udvikling er kommunikation en af hjørnestenene, hvilket MMO-spil viser sig at kunne mediere (Huynh, Lim, S.-W., & Skoric, M. M., 2013: 251). Artiklen baseres på Huizingas forståelse af den magiske cirkel, men udvidet af Costranovas forståelse af cirklen som en porøs membran. MMO-spil bliver beskrevet som en leg mellem verdener, hvor mennesker kan passere membranen i begge retninger og med sig tager de deres adfærdsmæssige forudindtagetheder og attituder. Forståelsen af at kunne træde ind og ud af cirklen skaber konsekvenser for spillerne. Det tyder på at spillerne er meget motiverede for at gøre deres online identitet til en social virkelighed ved at tage romantiske forhold, som de har opbygget i spilverdenen, med ud i virkeligheden. Her mødes de med en stigmatisering, der især opstår på baggrund af den diskurs som familie og venner skaber omkring, hvilken type menneske man er, hvis man bruger meget tid i MMO's (Huynh, Lim, S.-W., & Skoric, M. M., 2013:

253). Det er først når spillerne træder ud og møder stigmatiseringen, at påvirkningen fra venner og familie rammer, så det tyder på at den magiske cirkel beskytter in-game verdenen fra virkeligheden. Huynh et al. fandt at spillerne havde en splittet identitet når de trådte ud af cirklen. I spillet indgik de i et romantisk forhold, men udenfor cirklen var det ikke sikkert at de i samme grad var romantisk tiltrukket af personen de indgik et in-game forhold til.

Det kan associeres til Sutton-Smiths perspektiv på forståelsen af selvet. I udviklingen af socialvidenskaben angående variationen af det empiriske selv, så er mulighederne for at udvikle forståelsen af selvet ekspanderet med virtuelle universer. I retorikken om leg som selvet, er der associationer til den fænomenologiske filosofi. Erfaringen af at være et selv er sat overfor en objektiv virkelighed, og det at erkende noget om verden manifesteres i en livsverden, der er subjektets ontologiske virkelighed. I denne filosofiske retning er det ikke spilleren, der spiller legen. Tværtimod er det legen, der leger spilleren; man bliver overtaget af aktiviteten. Legen bliver selvstændig som fænomen og går udover dem, der leger. Det forstås som at legen er uafhængig af subjekterne, der leger, netop fordi legen tilgår dem, der leger som en transformation af deres væren, men ikke som et udspring fra deres subjektivitet; snarere bliver legen manifesteret gennem en repræsentation i subjekternes leg (Sutton-Smith, 1997: 182). Subjektet bliver frigjort fra sig selv, ved at blive fastgjort til et nyt selv i legen.

Det undrer mig at Costranova og senere Huynh et al., ændrer forståelsen af legeattituden, så det ikke længere er en attitude man indtager for at træde ind i den magiske cirkel, men at det i deres forståelse er muligt at have en attitude med sig når man træder ind eller ud af cirklen. Det er et markant skifte i forståelsen af cirklen. I artiklen identificerer de tre typer af holdninger til den magiske cirkel. Der er *splitters*, som mener at cirklen ikke kan krydses i den forståelse, at verdenerne ikke kan blande sig med hinanden. Spillerne træder ind i cirklen og bliver til en anden som de ikke er i virkeligheden. Den anden type er *migrators*, hvor det er virtuelle blevet til virkeligheden. Den porøse tilstand af cirklen gør, at spillerne kan tage de romantiske forhold med sig ud af cirklen og transformere de spilmedierede romantiske forhold til virkelighed. Deres migration viser at det er en aktiv intention fra spillerne, at træde ud af cirklen og bringe leg til virkelighed (Huynh, Lim, S.-W., & Skoric, M. M., 2013: 256). Den sidste type er *blenders*, der mener at cirklen ikke eksisterer. Leg og hverdagsliv er begge blandet ind i virkeligheden. For denne type er spil blot en anden måde at møde mennesker på. Når hverdagsliv og spil ikke er tydeligt adskilt, så er livet blevet til leg.

Cirklen forstået som en stærk eller svag afgrænsning

Kapitlets sidste og ottende perspektiv finder vi i Gary Crawford's argumentation i artiklen *Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games)* fra 2009, hvor han argumenterer for at den magiske cirkel i Huizingas forståelse ikke er så magisk når det kommer til stykket. Argumentet med at man kan træde ind og ud af cirklen som om den var porøs, som Salen og Zimmerman argumenterer for, er svær at opretholde når man tænker på den udvikling som gaming går igennem. Spil foregår i højere grad end tidligere på mobile

enheder, og det gør det muligt at spille på mere almindelige måder, og adskillelsen i form af cirklen, mellem hverdagsliv og spil, er udvisket (Crawford, 2009: 7). Problemet som Crawford ser er, at der ikke er tilstrækkelig forskning i, hvordan spil og leg placerer sig i hverdagen.

Crawford ser Salen og Zimmermans forståelse af membranen som en ramme. Membranen, der omkranser legen, er en *weak boundary hypothesis*, og cirklen i Huizingas forståelse, er en *strong-boundary hypothesis*, som er betegnelser som Crawford tager fra artiklen *Do you believe in magic? Computer games in everyday life* fra 2008 af Daniel Pargman og Peter Jakobsson. Ifølge Crawford er cirkel-forståelsen af gaming og spil, at det finder sted i social isolation, hvorimod rammen finder sted i en mere bredt funderet social kontekst. Crawford finder ramme-forståelsen fordelagtig, fordi begrebet om den magiske cirkel ikke formår at kunne forklare, hvordan spillet er socialt og placeret i en social kontekst (Crawford, 2009: 11). At bruge framing som analytisk værktøj i ramme-forståelsen af cirklen, placerer både Crawford's argumentation indenfor sociologien, men gør også hans læsning af Huizingas begreb relationelt,

”Put simply, a frame is what allows the participants in any particular situation to understand 'what is going on here?' – it is the rules, the norms, the expectations, the possible roles, and so forth, which are available to the social actors to make sense of any given situation or encounter” (Crawford, 2009: 11-12).

I Crawford's forståelse er cirklen blot en ramme indeni en social orden, i en anden orden af rammer i mange lag. Den er relativ. Crawford mener at det er fordelagtigt at læse Huizingas magiske cirkel som en ramme i stedet for en cirkel, fordi den dermed forstås som altid indgående i relationer til andre rammer i hverdagslivet. Crawford's eksempel er at forestillinger fra en fantasiverden godt kan være afskåret fra den virkelige verden. Dog foregår alle hændelser omkring denne fantasiverden i den virkelige verden, og sproget omkring hændelserne kan kun udsiges i selv samme virkelighed. Han holder sig til en insisteren på virkeligheden, da det er her den sociale sfære placeres i sociologien. Det placerer spil i en social sfære, i en porøs membran, hvor forståelsen af, hvad der foregår indenfor rammen, hovedsageligt baseres på forståelser af, hvad der ligger udenfor cirklen, da det omkringlæggende sammenlignes med spillets verden og ligheder man får øje på, giver mulighed for at argumentere for relationerne mellem rammerne.

Crawford fokuserer på studier af videospil, og noterer sig at man derfor ikke kan komme helt udenom legeteori for at forstå, hvad der er på spil når man træder ind i cirklen. Han mener at Huizinga misforstås. Huizingas originale argument er at vise, hvor centralt legen placeres i det moderne sociale liv. Crawford laver en social læsning af Huizinga, og dømmer derfor Huizingas magiske cirkel til at være en *strong-boundary* eller antisocial hypotese. Cirklen forstås som antisocial fordi det er en stærk afgrænsning mellem virkeligheden og spilverdenen indeni cirklen (Crawford, 2009: 6). På et socialt niveau afgrænser cirklen individet fra fællesskabet som blev udfoldet med beskrivelsen af MMO-spil. Det tyder på, at når man træder ind i cirklen, så nedbrydes identiteten og man får mulighed for at indtage den identitet man gerne vil være i

spillet. Det modsatte kritiseres Huizinga for ved forståelsen af cirklen som social isolation. Den læsning af Huizinga er jeg skeptisk overfor, da Huizinga netop argumenterer for, at legen fører kulturen videre ved, at eksempelvis ritualer er placeret helt centralt i kulturen. Derudover beskriver Huizinga ritualer som sociale fællesskaber, men beskriver ikke hvorvidt det implicerer, at der ikke skulle kunne eksistere sociale fællesskaber udenfor cirklen, i den ordinære verden, og dermed mener jeg ikke at Huizinga implicit argumenterer for social isolation. Hvis man ser bort fra Huizingas beskrivelse, så kan virtuelle verdener godt beskrives som social isolation. Især hvis alternativet til virkeligheden inde i spillet giver adgang til et stort socialt fællesskab, nærmest større end det, der findes i den ordinære verden. Og så begynder Costranovas pointe at blive aktuel, for hvilken verden vil spillere så vælge? I så fald står spilleren overfor at vælge mellem fællesskaber baseret på en frygt for social isolation.

Spildesignernes bidrag til diskussionen om den magiske cirkel er med til at ændre forståelsen af cirklen. Tidligere i idehistorien var udgangspunktet Huizingas perspektiv; en afgrænsning fra den ordinære verden med en iboende orden og regler. Den formulering er blevet udviklet af spildesignerne og deres hensigt med at ville skabe spilverdener, hvor de kan kontrollere spiloplevelsen. De formulerer en ny orden i cirklen, nemlig deres egen. Cirkelns indhold struktureres efter prædefinerede regler, og friheden under restriktion, bliver en transformation af legens manifestation i spillet; det er nu et veldesignet system af regler, der tilsyneladende giver spilleren frihed, men som er begrænset af designernes regler. Samtidig med den diskussion af cirkelbegrebet, sker der en vending i teorien. Sutton-Smith efterfulgt af Skovbjerg vender sig mod åbenheden generelt, mod det frivole, og det der er på vej til at bliver til noget i betydningssammenhængen i legen. Det er et skridt væk fra, at legen blot kan designes og præfabrikeres i virtuelle verdener. Den vending er et skridt tilbage mod, at cirklen er en betegnelse for noget fundamentalt ved fænomenet, som en afgrænsning af det veldefinerede i det ordinære, og så af legens domæne, hvor noget ubestemt er på vej til at komme til syne. Hvad gør designerne så med legen? Det tyder på at designerne er optaget af at finde huller og svagheder ved definitionen af cirklen. Dens porøsitet, ændringen mod at forstå cirklen som en ramme eller membran, eller mindre destruktivt; som at virkeligheden reetableres som et hybrid-rum, hvor vi deltager gennem en hybridtilstedeværelse i Sakers perspektiv, er alle forsøg på at identificere en svagthed, men ikke nødvendigvis ved legen. Snarere kan denne teoretiske diskussion forstås som en diskussion af spildesignernes egne svagheder. De vil gerne kontrollere spiloplevelsen, og hvis der er svagheder eller huller i den magiske cirkel, så kan det i værste fald betyde en forurening af deres system i cirklen fra omverdenen – sådan som Caillois' perspektiv pointerede. Hvis der er huller i cirklen, mister spildesignerne den kontrol, de søger at mestre.

Vendingen mod ubestemtheden og åbenheden i legen er et skridt væk fra spildesignernes ønske om kontrol, det er en afgivelse af kontrol. Og med den udvikling vil Sutton-Smith og Skovbjerg indfange at legen ikke kan kontrolleres. Den magiske cirkel er intakt, og spildesignerne må tilsyneladende have en anden

påvirkning på legen. Ved at inddrage Caillois' perspektiv på, hvordan kulturen henfalder i legen, så er det muligvis en forklaring på spildesignernes adfærd. Caillois beskriver hvordan kulturen henfalder i legen og bliver til regler, der strukturerer. Den eksistentielle usikkerhed ved at være til i den ordinære verden kan kontrolleres af subjektet ved at entrere en prædefineret virtuel verden i den magiske cirkel. Det bliver en mestringsproces og udøvelse af selvkontrol, der er tillokkende, hvis tilværelsen i virkeligheden er tyngende. I den forståelse er legen en eskapisme på et eksistentielt niveau. Man flygter fra den man er, for at opsøge den man gerne vil være. Cirklen er i det perspektiv afgrænsningen mellem kontrol i virkeligheden og frihed i legen. Spil er derimod en afgivelse af frihed, ved at lade andre styre ens muligheder i legen, og på designernes niveau, at få lov til at styre andres muligheder. Byrden ved at leve bliver lettere når andre tager valgene for en, men man er altid nødt til at vende kortvarigt tilbage til virkeligheden. Snart er overgangen fra virkelighed og spil sammenflettet i en sådan grad, at virkeligheden enten bliver en hybrid, ellers bliver eskapismen total, og så er cirklen en *strong boundary*, der ontologisk demarkerer det frivole fra det seriøse, uden at niveauerne er kompatible og kan røre hinanden og virkeligheden bliver det, der binder dem sammen, da det er det niveau de begge kan tilgå, men aldrig på samme tid.

Spildesignerne bidrager ikke til den metafysiske diskussion af fænomenet, fordi de er interesserede i spiloplevelsen og den oplevelse er altid subjektiv. Den problematik er det vi skal undersøge i næste kapitel.

Kapitel 4: Viden om det, der er indenfor cirklen

Behovet for metafysisk diskussion

Vi har indtil nu gennemgået den idehistoriske udvikling i Kapitel 1, der viser, at teorierne om leg bevæger sig fra et fokus på orden gennem regler, til en åbning mod det frivole og ubestemte. Derudover har vi i Kapitel 3 set nye tendenser til at spildesign vil styre legen. Derfor er nu på tide at udfolde specialets opgør yderligere.

På baggrund af den idehistoriske udvikling i kapitel 1 er det muligt at fastslå grundlæggende perspektiver, som afgørende for den forskningsmæssige udvikling i forståelsen af leg. Det er tydeligt at spørgsmålet om *hvad* legen er, forsøges besvaret. Med Schillers perspektiv blev det udfoldet, at legen forstås som en erkendelsesmæssig værensform. Mennesket stræber efter dets mest ophøjede form ved legedriften, drifterne forenes og bliver til en ophøjet ubestemthed. Her placeres legen i menneskets erkendelsesapparat som funktion af erkendelsen af verden. Huizingas perspektiv udvider forståelsen af legen som funktion; den er en værdi i-sig-selv. Den er afgrænset fra det ordinære og opsluger den legende i en attitude, hvor man udmærket er klar over, at man leger. At vi ved at vi leger, gør mennesket til mere end blot rationelle væsener. På samme tid viser Huizinga, hvordan legen går forud kulturens oprindelse, da det ikke er mennesket, der har

opfundet legen, og fordi legen ikke kan tilskrives en funktion. Det er en almenmenneskelig værensform og perspektiverne giver opdelingen mellem legen som æstetisk funktion og en ontologisk ide. Caillois lægger vægt på legens orden gennem reglerne, der især kommer til syne ved leg som spil. I dette perspektiv er legen begrænset af betingelserne for opretholdelsen af indholdet af den magiske cirkel. Sutton-Smith og senere Skovbjerg vender sig mod åbningen mod det endnu ukendte i legen, der i næste øjeblik kommer til syne i betydningsskabelsen. Det er en ændring af legens tvetydighed til en flertydighed.

Efter den magiske cirkel

Hvordan kan vi tale om legens univers som noget frakoblet virkeligheden? Mystiske ting behøver ikke at opføre sig unormalt i virkeligheden, da erkendelsen forsøger at forstå legen og derfor er erkendelsens betingelser for fænomenet det, der gør at fænomenet kommer til syne i virkeligheden. At legen kommer til syne i virkeligheden, er ikke nødvendigvis et argument for at mulige verdener udover virkeligheden ikke eksisterer. Det er blot nødvendigt at den type af leg, der manifesterer sig i virkeligheden, følger naturlovene og betingelserne for erkendelse, da det er den eneste måde legen netop kan erkendes i virkeligheden. Overfor denne grænse, ved den magiske cirkels streg, gør teoretikerne flere forsøg på at italesætte det frivole og irrationelle, der ikke følger erkendelsesmæssige betingelser. Det er sandsynligt at fænomenet giver den legende mulighed for, at være i andre mulige verdener. Dermed må den magiske cirkel markere overgangen mellem det vi kan erkende i denne verden, udenfor cirklen, og mulige legeuniverser indenfor cirklen, som manifesterer sig under betingelser vi kan erkende.

Vi så i kapitel 3 at der er usikkerhed i forskningen om cirkelns porøsitet og hvorvidt den skal forstås som en hård eller blød afgrænsning. Den diskussion tydeliggør at spildesignerne implicit har en hensigt med interessen i cirkelns beskaffenhed. Deres ønske om kontrol over spiloplevelsen gør, at de også ønsker at kunne kontrollere cirklen. Spildesignerne og deres interesse i den magiske cirkel kan beskrives med Caillois' beskrivelse af at kulturen henfalder i legen. I kulturen er der forskellige former for systemer, eksempelvis algoritmiske med strukturerende regler, eller sociale systemer, der fungerer ved at de styres af en leder, der er en manifestation af reglerne. Spildesignerne er henfaldet af kulturens sociale systemers ledere; Reglerne i det virtuelle er manifesteret i spildesignernes rolle og placering. Spildesignerne leger med virkeligheden på et metaniveau og udgør en skaberproblematik. De er legende i den forstand at de åbner for muligheden for, at lukkede systemer tænkes som åbne, fordi cirklen tænkes porøs. De er også legende i den forstand, at de definerer frihedsgraden under begrænsningerne af reglerne. Derfor er diskussionen om cirklen en berettigelse af Sutton-Smiths retorik om magt. Legen kan manifestere sig som spil, hvor man følger regler, men det er en ny tendens, at spildesignere skaber spilverdener, der er mere attraktive end virkeligheden. Derfor er det unægtelig et anliggende for forskningen i leg at kæmpe for, at legen ikke bliver overtaget af blot én type leg i form af virtuelle spil. Det vil gå udover legens flertydighed, ved ikke i samme grad som den frie leg at stimulere kreativitet, nysgerrighed og åbenhed, og det vil skabe en hierarkisk struktur mellem spildesignerne

og spillerne. Skovbjerg lægger vægt på at legen har en videnspraksis, der er forankret i handlingerne og aktiviteterne, og at der er et problematisk forhold mellem legetilegnelsen og måden man lærer at lege. Ovenstående taler ind i den problematik. Det kan tænkes at hvis legen bliver unuanceret og begrænset til virtuelle manifestationer i en sådan grad, at fri leg bliver begrænset fordi der er færre steder den kommer til udtryk, så forsvinder visse legetyper såsom, far-mor-og-børn og tagfat fordi ingen længere ved, hvordan man leger dem, og fordi ingen er der til at lege med, så legeviden kan videregives. Der mangler i så fald en overlevering, der i høj grad peger på den sociale deltagelsesbetingelse som Skovbjerg beskriver. Deltagelse er mulig i de virtuelle verdener, men social opøvelse af legeviden, er begrænset af spildesignernes design.

Der er usikkerhed omkring hvordan diskussionen om funktionalitet og æstetik skal afsluttes. For Schiller er legen en dialektik og det gør den til en evig proces, der aldrig når en afslutning i vekselvirkningen mellem form og stof. Den uendelighed gør at man aldrig kan opnå den absolutte menneskelige værenstilstand, fordi balancen mellem drifterne blot er momentær. Skovbjerg læser Schillers æstetik som det, der forener det materielle og åndelige i form og indhold. Den fuldkomne forening er skøn og derfor er æstetikken altid en stræben efter dette ideal. I denne stræben tjener æstetikken ingen andre formål end sig selv. Æstetikken stræber efter ideen om det ideelle menneske, men uden at forlade virkeligheden. Det forstås som et skin, der viser det, som ikke lader sig fremstille, og som ikke er, men manifesterer sig som mulig skaben. Det skaber en skinvirkelighed, der er mere virkelig end virkeligheden (Karoff, 2010: 67-68). Det æstetiske hænger sammen med legen ved, at legen kan lege skønheder frem. Legen fremstiller det, der ikke lader sig fremstille som realitet, men legen er ikke begrænset til æstetikken, så det er afgørende for fremtidig forskning at udvikle forståelsen af, at legen også er en del af det æstetiske domæne, men at den ikke begrænser sig dertil.

Opgøret med teoretikerne

På en anden måde kan cirklen forstås som en afgrænsning af, hvad vi epistemisk forstår og som en afgrænsning af, at visse teorier beskriver legen som udenfor det rationelle. Det kan associeres med det klassiske Gettier-problem i filosofien. Det kan opstilles ved, at vi antager at manifestationer af legen ved regler, eller legens orden, bør give viden om fænomenet. Dog ser vi aldrig legefuldheden, eller legens attitude manifestere sig gennem regler eller orden, og legen vil for altid kun være noget for den legende. Attituden beskrives som betydningsfuld og central af Huizinga, Caillois, Sutton-Smith og Skovbjerg, men de formår ikke at forklare, hvordan attituden er adgangsgivende til cirklen. Hvordan kan vi så vide noget om fænomenet, hvis det vi ser ved regler og legehåndlinger, blot er en repræsentation af fænomenet, men aldrig fænomenet i dets totalitet? Selv om teoretikerne ikke beskriver tilstrækkeligt, hvordan attituden skal forstås, så kan paradokset, der blev associeret til Gettier-problemet vendes om. Det behøver ikke at være vores problem, at legen ikke fremtræder ved repræsentationen af fænomenet, men kan forstås som viden; legen kan aldrig indfanges blot ved dets betingelser som et udtryk for dets totalitet, da legens natur er at have mulighed for at overskride betingelserne. Det er en karakteristisk, at legen ikke lader sig indfange. Derudover er

nødvendigheden af muligheden for, at det ubestemte potentielt kan manifestere sig, også en karakteristik af legen. Vi ved, at vi ikke ved, hvordan indholdet i legen udvikler sig, og derfor kan legen enten følge regler som struktureret og manifesteret gennem spil, men legen kan også overskride denne struktur i en anden ophøjet legeorden. Vi bør derfor kunne erkende, at legen kan have andre betingelser end dem, teoretikerne videreudvikler siden Huizinga, da den erkendelse stadig forstås som indenfor denne virkeligheds betingelser for legen.

Et kontinuum

Kendetegnende for udviklingspsykologien er at legen ses som en funktion af virkeligheden. Børn opøver færdigheder gennem legen, som skal bruges i voksenlivet. Problemet er at legen alene ses i et funktionelt perspektiv, og at det eksempelvis skaber problemer for forklaringen af betydningen af voksenleg (Karoff, 2010: 19). I forhold til at italesætte leg som en imitativ adfærd, der resulterer i udviklingsmæssige kvaliteter hos barnet, så er Sutton-Smith forbeholden fordi det kan resultere i behavioristiske forklaringer, der begrænser og underestimerer, hvilket omfang den fantasierende hjerne initierer legeadfærd. Det at sige at adfærden er kontekstuel varieret, er at negligere, hvad der er kilden til den variation, ”This might mean that an infant or animal is 'wired' to fantasize at all times, and the act of play is in the first place an extrusion of internal mental fantasy into the web of external constraints” (Sutton-Smith, 1997: 21). Hvis barnet leger hele tiden, så er den interne fantasi presset igennem eksterne betingelser, og resultatet er altid det samme; legeadfærd, der følger legens betingelser i denne verden. Legen som den internaliserede fantasi, som ikke kan kontrolleres, bliver til kontrolleret legeadfærd, der kan observeres. I den forstand er legen et kontinuum, der hele tiden er underliggende virkeligheden, og som klemmes frem mellem virkelighedens folder (Sutton-Smith, 1997: 56). Spørgsmålet er om leg er dette kontinuum underliggende vores erfaring, eller om legen er det, der tager næste skridt og forvandler erfaringen til kontrollerede fantasier og billeder? (Sutton-Smith, 1997: 57). Sutton-Smiths ide om legen som et kontinuum kan associeres til fænomenologiens opdeling af tænkning og det man tænker på, noema-noesis, der er en kontinuerlig korrelation mellem subjektiviteten og den omkringliggende objektive verden. I den association leges legen, sådan som den kun kan leges i bevidsthedens legefuldhed. Den aktuelle leg korrelerer med værensformen som attituden legefuldhed. Dog er det et antropocænt svar, og Huizingas bidrag peger netop på, at vi må udover en fænomenologisk (inter)subjektiv erkendeshorisont, fordi legen går forud bevidsthed, og derfor er Sutton-Smiths fremgangsmåde tillokkende, men altid begrænset af den perciperende hjerne.

Spørgsmålet om nødvendighed

Der er en grund til at dette speciale undersøger spørgsmålet om nødvendighed. Den idehistoriske og forskningsmæssige udvikling har ført forståelsen af legen frem, og vendingen mod ubestemtheden og åbenheden giver plads til et bidrag om at pointere, at spørgsmålet om legens nødvendighed, ikke er blevet besvaret. Fra Schillers arv ved den dialektiske overskridelse i legen, går der en udvikling gennem Huizingas

cirkelbegreb som en afgrænsning, og til Skovbjergs bidrag, der kan beskrives som, at den idehistoriske udvikling er samlet i de 10 tanker om leg. Det at hun lægger så meget vægt på gentagelsen og bruddet har givet plads til yderligere nysgerrighed i dette speciale om fænomenets natur. Derfor er det nødvendigt at fastslå, at overskridelse er en fundamental del af legens natur. Legen overskrider hele tiden sig selv i øjeblikket og udvikler sig mod noget ukendt i det næste. Overskridelsen må være en ontologisk kvalitet som mennesket besidder, så overskridelse af det interne og det eksterne bliver en mulighed. At træde ind i den magiske cirkel, er en overskridelse af virkelighedens betingelser. Det er en viden om at erkendelsen kan erkende, at legen tilgår domæner der er supralogiske og ikke-erkendbare. Det ligner udefra det irrationelle og frivole, og det fortæller os meget om fænomenet. Det fortæller os at legen kan manifesteres i virkeligheden, hvor den følger ontologiske betingelser. Den er begrænset og udvikler sig frit under disse begrænsninger. Eksempelvis beskriver Caillois, hvordan det gør det lettere at få blik for denne manifestation gennem reglerne. Reglerne giver mulighed for initiering af legen. Reglerne kunne være anderledes, men at de i den konkrete leg ikke er anderledes, er muligheden for at legen opstår og eksisterer. Det er også disse betingelser, der kan observeres udenfor cirklen. Reglerne står tydeligt a priori, det gør legens totalitet ikke.

I diskussionen om hvad legen er, bliver legen ofte forvekslet med at være en funktion af læring. Børn leger og lærer derigennem kompetencer, der bidrager til barnets udvikling. Det gør at man misforstår legens effekt og kommer til at konkludere at børn lærer fordi de leger. Den tankerække bringer diskussionen tæt på spørgsmålet som indledte undersøgelsen i dette speciale. Spørgsmålet om hvorfor legen er nødvendig for mennesket, er en måde at spørge på, der i første øjekast gør legen til et epistemologisk anliggende; legen bliver en funktion for erkendelsen i mødet med verden. Derudover vil det naturlige spørgsmål efterfølgende være at spørge til udfoldelsen af legens funktion. Hvis vi derimod skal holde os til legen som en ontologisk ide, så er funktions-spørgsmålet ikke relevant. Den ontologiske ide om legen som en værensform må have en form for nødvendighed som ontologisk anliggende. Det kan formuleres som, at legen er nødvendig fordi den afspejler en forholdemåde, der er fordelagtig i mødet med verden. Når subjektet møder verden, så ser man altid et udsnit af virkeligheden qua, at man er en subjektivitet overfor en objektiv virkelighed. Den subjektivitet er altid allerede begrænsende, fordi vi ikke kan erkende virkeligheden som sådan. Derfor har legen som værensform en overskridende karakter, der sandsynliggør at det ubestemte i cirklen manifesterer sig. Hvis legen har som kvalitet, at den leger med begrænsninger, kategorier og strukturer for at overskride dem, så er det sandsynligt at legen tilgår virkeligheder anderledes end den ordinære.

Den metafysiske diskussion af fænomenet søger definitioner, struktur og betingelser, men ingen af teoretikerne spørger til nødvendigheden af legens overskridelse af erkendelsens domæne. Den forskningsmæssige udvikling har retning mod virtuelle spildomæner, der leder vejen i spørgsmålet om den magiske cirkel. Den udvikling overser spørgsmålet om overskridelsen, men også spørgsmålet om, hvordan man kan gå ind i den magiske cirkel, hvis man ikke kan erkende indholdet i cirklen? Det er besvaret af flere

teoretikere med at attituden muliggør legen. Hvad gør attituden? Der er ikke mange anvisninger om, hvordan man skal lege i eksempelvis Schillers breve, og det bliver op til mennesket selv, at forstå hvordan man skal stræbe efter skønheden. Og Huizinga giver blot ledetråden at man ved, at man leger. Det tyder på at ideen om attituden som betingelse, ikke er udviklet i en sådan grad, at vi kan forklare, hvordan attituden giver adgang til cirkelns indhold. Det bliver derfor også problematisk at forklare, hvornår man overskrider cirkelns afgrænsning, hvis indholdet i cirklen ikke kan erkendes rationelt. Hvis man kan erkende at legen kan tilgå andre universer, så må der være universer i legen som erkendelsen ikke kan tilgå, og derfor kan vi ikke erkende hvornår passeringen af cirkelns grænse foregår. Den tankerække relaterer sig til ideen om legen som et kontinuum, da man kan undre sig om legen er underliggende virkeligheden og altid potent, eller afgrænset fra virkeligheden i et inkompatibelt domæne.

Det er problematisk at Huizinga, Caillois, Sutton-Smith og Skovbjerg mangler at argumentere for, at legen har en overskridende natur. Huizingas argument om at leg går forud for kultur, er et argument for, at leg kan tilgå noget udenfor erkendelsen, og at det er grundlæggende for mennesket. Hvis vi tænker videre med den ide, så kan forståelsen af cirklen vendes om og kombineres med Schillers forståelse; cirklen ophæver sig selv i sig selv, ligesom legen ophæver tiden i tiden. Det betyder at andre betingelser også ophæves i sig selv, og at legens overskridelse foregår på flere niveauer. Det skaber en anden forståelse af mulighedsbetingelserne som begrænsninger, fordi fænomenet ophæver betingelserne i betingelserne. Betingelserne ligger pres på legen og beder fænomenet om at være noget bestemt, men fænomenet har frihed i overskridelsen. Det er den moderne teoris udfordring. Ved at opstille betingelser for fænomenet som man tænker med, overser man fænomenet og dets potentiale.

Teoretikernes perspektiver er med til at gøre, at fænomenet er nemmere at få blik for. Huizinga peger på at det er vigtigt at se bort fra blot en forståelse af funktionen. Caillois pointerer at legen udvikler sig i mere alsidige former, og introducerer svingningen mellem Paidia og ludus, hvorimellem kategoriseringen af leg finder sted. Sutton-Smith bidrager med retorikkerne for at vise, hvordan måden vi taler om legen, kan skabe blik for at legens tvetydighed snarere er en flertydighed manifesteret i legens variabilitet, redundans og fleksibilitet. Skovbjerg bidrager med blikket for legens betingelser og pointerer at legen i høj grad kommer til syne, hvis vi har blik for legens stemning. Det tyder på at når legen tilskrives en funktion, så problematiserer det forståelsen af legen i domæner, hvor funktionen ikke har berettigelse og derfor er teorierne grundlæggende enige om at legen mister sin fylde, hvis den bliver degraderet fra en værensform til en funktion. Det er tydeligt at der er en problematik omkring forståelsen af legen, som enten et fænomen vi kan erfare eller leg som ontologisk ide. Dog vil jeg påstå at det ikke er nok at teoretikernes perspektiver giver bedre mulighed for at få *blik* for fænomenet, hvis vi skal forsøge at *forstå* naturen bag fænomenet.

Derfor er det nødvendigt at legen diskuteres metafysisk, fordi der er uenigheder i forskningen om, hvordan legen forstås som en værensform. Den metafysiske diskussion var en del af det Schiller bidrog med.

Huizinga udvidede den metafysiske diskussion af legen til, at legen må være afgrænset af den magiske cirkel og have værdi i-sig-selv. Det trækker skellet mellem en æstetisk funktion og en ontologisk værensform. Huizinga overskrider forståelsen af legen som antitesen, og frigør fænomenet fra en menneskelig betydningssammenhæng. Og det gør specialets spørgsmål om legens nødvendighed interessant: *Hvorfor er legen nødvendig for mennesket i mødet med virkeligheden?* I første øjekast trækker spørgsmålet fænomenet tilbage ind i en menneskelig oplevelse af fænomenet. Nødvendigheden af leg, må altid antages at være en nødvendighed for nogen. Og yderligere må man undre sig, hvordan specialets spørgsmål kan spørge til diskussionen om legens nødvendighed, fordi det beder fænomenet om at have primærkvaliteter, der er nødvendige for mennesket. På samme niveau beder Huizinga fænomenet om at have en værdi i-sig-selv, men hverken Huizinga eller dette speciale har vist, hvordan det er muligt at tilgå legen og dens værdi i-sig-selv, og det er en kerneproblematik. Dog må det være et ærinde for legeforskningen at beskrive legens primærkvaliteter, hvis et af hovedargumenterne i forskningen er, at fænomenet går forud menneskelig bevidsthed.

Det mest centrale ved legen som mennesket oplever, er legens unødvendighed, men qua at det er en oplevelse, er unødvendigheden en sekundær kvalitet ved fænomenet. Det samme gælder henholdsvis det frivole og ubestemtheden i Sutton-Smiths og Skovbjergs perspektiver. Det frivole er en domsfældelse, der ikke siger noget om fænomenet uafhængigt af menneskelig perception. Ubestemtheden er på samme måde blot en forholdemåde til det, der er på vej ind i den menneskelige betydningssammenhæng. Legen er altså et domæne, hvor alt er midlertidigt ophævet, for at give plads til konstitueringen af sammenhæng. Sådan oplever mennesket legen og sådan må startpositionen være i den metafysiske diskussion. Fra den position er der mange ubesvarede spørgsmål, og derfor er specialet et opgør med den teoretiske udvikling, der ikke bidrager til den type undersøgelser. Vi bevæger os væk fra fænomenet og det er problematisk når teorierne påstår at kunne tilbyde det modsatte. Specialets opgør er i særdeleshed et opgør med spildesignerne, der læser Huizinga og tolker på forståelsen af den magiske cirkel. De vil styre spillet, men i relationen mellem spilleren og spildesigneren er der kun en part, der leger, og det er spildesigneren. At være skaber af en virtuel verden, kan nærmest associeres til Schillers *dets humanitets idé*. Spildesignerne har skabt deres eget ophøjede niveau, hvor de forener form og stof i skabelsen af regelstrukturen, der vogter den magiske cirkel. Et nyt spørgsmål kommer til syne; hvad er spillernes modtræk mod spildesignerne, og mod selve spillet? De er tilsyneladende underlagt et implicit imperativ; følg reglerne, ellers ophører spillet og friheden som spildesignerne har givet spillerne, ophæves. Spildesignerne er nærmest den forurening fra virkeligheden som Caillois beskriver; designerne er afhængige af, at spillerne følger imperativet om at følge reglerne for, at designerne kan fortsætte med at være i en skaberposition. I den forståelse er legens attitude forsikringen om, at spildesignerne kan opretholde den magiske cirkel. Derfor er de interesserede i at forstå, hvordan spillere passerer cirkelns afgrænsning, da det kan være deres svaghed.

En metafysisk behandling af fænomenet kræver, at man undersøger om fænomenet kan tænkes absolut, og at det spørgsmål må have nødvendighed for menneskets møde med verden. Det er fordi tilskrivningen af at fænomenet har en værdi i-sig-selv, er en absolut kvalitet ved fænomenet, der er uafhængig af vores erfaring. Derfor ligger der også et opgør i dette speciale med Skovbjergs tilgang til at observere fænomenet. Hun vil tæt på betydningssammenhængen, hvor legen kommer til syne. I den fremgangsmåde er det implicit at hun igennem erfaringen mener at kunne se glimt af legens kvaliteter. Dog er det en metafysisk tradition at forstå, at Skovbjerg blot ser sin egen oplevelse af børns leg gennem observation, og det giver ikke adgang til absolut viden om fænomenet. Spørger man til legens værdi i-sig-selv, er det en blindgyde af erkendelsesmæssige årsager, fordi erkendelsen i virkeligheden netop er begrænset, da legens værensmæssige nødvendighed og værdi i-sig-selv ikke kan erkendes ved tanken eller ved erfaringen.

Schiller beskriver legen som en værensmæssig nødvendighed for menneskelig eksistens og mulighed for at opnå den mest ophøjede værenform. Huizinga vender denne nødvendighed om, og beskriver legen ud fra en unødvendighed. Det er nødvendigt at legen er unødvendig for at være et opgør med fornuftskategorierne, og det vil Huizinga have at legen er argumentet for. Vi kan ikke være sikre på legens unødvendighed, da det endnu engang er en påstand om absolut viden om fænomenet, men for os optræder legen som frivolt, unødvendig, men også som en mulighed for overskridelse. Legen er en væremåde overfor uforudsigeligheden, uden at tilskrive selve uforudsigeligheden og ubestemtheden en mening. At forsøge at beskrive absolut væren, er metafysisk tænkning og derfor er bidragene fra Schiller og Huizinga, Caillois, Sutton-Smith og Skovbjerg relevante at inddrage. Spildesignerne formår ikke at bidrage til den diskussion, fordi de vægter tolkningen af cirkelns porøsitet højt, på grund af deres ærinde som designere af en oplevelse i spillet.

Opgøret med teoretikerne udpeger et startpunkt i den metafysiske diskussion, hvor man i behandlingen af fænomenet i det mindste er bevidst om opdelingen af oplevelsen af fænomenet, og fænomenet som det er uden en relation til en subjektivitet der oplever. Det giver anledning til at udfolde nogle metafysiske erkendelser, som ikke er nævnt af teoretikerne. Huizingas begreb om den magiske cirkel kan placeres i den metafysiske undersøgelse i stedet for udelukkende at demarkere virkeligheden og legen. Her kan den magiske cirkel tænkes på to måder. Den kan fremstå som en svag begrænsning, der giver mulighed for at tænke legen i absolut form, men ikke opnå den. Her er Huizinga placeret fordi han tilskriver legen en værdi i-sig-selv. Derudover kan cirklen tænkes som en stærk begrænsning, der hverken giver mulighed for at tænke eller opnå legens totalitet. Her placeres Sutton-Smiths og Skovbjergs vending mod henholdsvis det frivole og ubestemtheden. Her placeres dette speciales tanker om overskridelsen også. På mange måder har Huizinga ledt den opdelingen på vej på en tofoldig måde; Der er to ting, der giver os viden om legen i-sig-selv og som samtidig begrænser vores erkendelse af selv samme:

- 1) Vi ved at vi leger

2) Den magiske cirkel

Det at vi ved at vi leger, gør mennesket til mere end blot rationelle væsener, er Huizingas første del af argumentet. Den magiske cirkel er anden del af argumentet og begrænser, at vi forstår legens totalitet. Det ubestemte forholder vi os til som en uvidenhed om, hvad der potentielt aktualiseres i legens iboende orden. Overskridelsen er legens kontingens, der igen aktualiseres i regler og orden. Det betyder, at fordi vi ved at vi leger, så har vi mulighed for at overskride os selv og bryde ud af en blot rationel værensform. I forståelsen af overskridelsen må der være to niveauer. Der er selve bestemmelsen af at fænomenet kan overskride kategorier, struktur og regler i rytmen af gentagelse og brud, og det må være en grundlæggende kvalitet ved legen. Derudover er der altid noget som legen overskrider, en kategori eller en rytme, og i det at legen overskrider det bestemte noget, så kommer overskridelsen til syne som en oplevelse af fænomenet.

Sutton-Smith derimod har en poststrukturel tradition i ryggen og behandler ontologiske spørgsmål om legefænomenet rent sprogligt. Det er er mangelfuldt, da værensspørgsmål har en forrang i forhold til sproglige forhold til verden, hvis legen skal tænkes metafysisk. Viden om fænomenet må ikke blot bestemmes som sproglige konstruktioner gennem prædikater, der strukturerer verden. Caillois' udvidelse har ikke i samme grad en metafysisk rækkevidde som ovenstående teoretikers bidrag. Caillois' startpunkt er at Huizinga undersøger legen i ritualer, hvor udfaldet er bestemt. Det er altid et socialt og kulturelt udfald, der viderebringer kulturen. Caillois udvider at leg også er der, hvor udfaldet er ukendt. Her bliver hans bidrag leg med chancen. Opdelingen mellem Caillois' og Huizingas bidrag er, at Huizinga udvikler, hvordan legen er determineret ved synlige eller usynlige regler. Overfor dette udvider Caillois legen med chancen som sandsynlighed. Man kan tænke sig at det er de første skridt til, at det ubestemte i chancen, er tegn på ubestemtheden. At være åben overfor ubestemtheden er trods alt, at overgive sig til det, der er på vej til at give mening i legen, eller i udfaldet.

Den metafysiske forståelse af legen kommer til udtryk i en repræsentationsproblematik. Fænomenet bevæger sig i paradokser, da det altid er en repræsentation af noget, men aldrig er det, som det ligner. Det er irrationelt og udenfor det rationelle. Den placering som en strøm gennem paradokser, er bemærkelsesværdig fordi erkendelsen af legens position udenfor det rationelle i sig selv er paradoksal.

Sutton-Smith har et perspektiv som jeg finder fordelagtigt som afsluttende bemærkning i undersøgelsen af cirkelns indhold. Han argumenterer for at de fleste i forskningen om legeteori manipulerer og vrider retorikkerne om leg til deres eget ærinde. De skaber plads til deres egen argumentation fordi retorikkerne skal give licens til deres arbejde og det er problematisk (Sutton-Smith, 1997: 216). Han mener at det måske er bedst helt at lade fænomenet være hvad det er, eller som det blev fundet. Jeg finder den holdning romantisk i forhold til at bevare legen. Dog mener jeg at det er nødvendigt at grundlæggende spørgsmål må besvares, før fænomenet misbruges til obskure ærinder i forskningen. Derfor er det vigtigt at spørge til *hvad* legen er, men også *hvorfor* legen overhovedet er en nødvendig del af menneskets natur i mødet med verden.

Konklusion, den magiske cirkel vendes på vrangen.

At konkludere på dette speciale er ikke som at sætte et afsluttende punktum, men snarere at åbne for muligheden for videre arbejde. Der er stadig uudforskede spørgsmål, der må behandles. Mange af teorierne inkluderet i specialet overser, at der er grundlæggende to måder at tilgå fænomenet på. Enten er legen et mål i sig selv, og så er alle perspektiver på det irrationelle, overskridelsen, mulige verdener udenfor erkendelsen og vendingen mod åbenheden og ubestemtheden en måde at tilgå forståelsen af legen *på legens præmisser*. Legen tilskrives en mening i den magiske cirkel og den mening passer ikke ind i dagligdagen eller videnskabelige metoder for at verificere viden om fænomenet. Den anden måde at forstå fænomenet på er ved, at legen forstås som en funktion og tilgås *som et middel til et mål*. Hvis det er den måde man tilgår fænomenet, så er fænomenet overladt til at kunne beskrives, ved at beskrive noget andet. Det er en tradition siden Huizingas begreb om den magiske cirkel, at legen forstås som en værdi i-sig-selv, og derfor var hensigten i dette speciale at insistere på, at blikket bliver holdt på at udfolde, hvordan fænomenet kan forstås på legens præmisser, og hvordan fænomenet bliver af nødvendighed som værensform.

Den retning forskningen bevæger sig i, ændrer på forståelsen af Huizingas begreb om den magiske cirkel, og legen bliver tilsyneladende en funktion af spildesignernes frygt for tab af kontrol i virkeligheden. For at modarbejde den tendens, skal fokus rettes på legen som ontologisk ide, med kvaliteter som overskridelse og at den aldrig kan beskrives i sin totalitet ved blot at udpege betingelserne. Gennem retorikker om legen bliver en bestemt viden om legen talt frem, og det er problematisk. Vi glemmer at stille de grundlæggende spørgsmål fordi den retoriske løsning peger os i en bestemt retning. Legen kan ikke beskrives i sin totalitet, hvis man følger vendingen mod åbenheden og ubestemtheden, da det tyder på, at legen ikke er afgrænset, men en kontingent værensform. Derimod kan legen afgrænses og forstås deterministisk, hvis man udelukkende forstår legen som struktureret af regler. Dog er den forståelse let at anfægte, da man kan lege at man spiller spil, og dermed er attituden som legefuldhed rettet mod at reglerne kan brydes, og at bruddet åbner for nye muligheder i legen. Legen er aktualisering af potentiel variabel kontingens. Den er manifestationen af overskridelse til et ophøjet niveau af ubestemthed, der er åbningen mod nye muligheder. Derfor har gennemgangen af den idehistoriske udvikling også været en fremhævelse af at spørgsmålet om *hvad* legen er, i høj grad bliver udfyldt og til stadighed bliver udvidet af nye teorier. Det er den nemme del af undersøgelsen af fænomenet. Nu kommer de svære spørgsmål, og det vender cirklen om; Cirklen omkranser ikke legefænomenet som en begrænsning. Snarere omkranser erkendelsen muligheden for frit at udspørge fænomenet om dets nuancer og implikationer. Vi kan ikke fortsætte med en ide om, hvad fænomenet skal være. Vi er nødt til at træde ind i legens attitude, for at gøre legens orden synlig og gribe den aktualisering af legen, der er på vej til at blive til i betydningsammenhængen.

Jeg vil nu gå ud i verden og lege.

Litteraturliste

- Caillois, R. (2005/1961). *Man, Game and Play*. University of Illinois Press.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds the business and culture of online games*. University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/9780226096315>.
- Chalmers, D. (2018). *The Matrix as Metaphysics*. *Mind and Matter*, 16(2), 131–166.
- Crawford, G. (2009). *Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games)*. Keynote presentation to the Under the Mask 2, University of Bedfordshire.
- Huizinga, J. (1949/2016). *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*, Boston: The Beacon Press.
- Huynh, K.P., Lim, S.W., Skoric, M. (2013). *Stepping out of the Magic Circle: Regulation of Play/Life Boundary in MMO-Mediated Romantic Relationship*. *Journal of Computer-Mediated Communication*.
- Jessen, C. & Skovbjerg, H. (2014). *Tekster om Leg*. Akademisk Forlag København.
- Karoff, H. M. (2010). *Leg som stemningspraksis: ph.d. afhandling*. (1. oplag.). Danmarks Pædagogiske Universitetsskole.
- Karoff, H. M. (2013). *Om leg: legens medier, praktikker og stemninger* (1. udgave.). Akademisk Forlag.
- Pargman, D., & Jakobsson, P. (2008). *Do you believe in magic? Computer games in everyday life*. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 225-244.
- Saker, M. (2018). *Mobile Virtual Realities and Portable Magic Circles*. In: Schleser, M. & Berry, M. (Eds.), *Mobile Story Making in an Age of Smartphones*. (pp. 97- 105). Springer.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play : game design fundamentals*. MIT Press.
- Skovbjerg, H. M. (2021). *10 tanker om leg*. 1. udgave. Dafolo.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*, Cambridge: Harvard University Press.
- Tanghe, K. B. (2016). *Homo Ludens (1938) and the crisis in the humanities*, *Cogent Arts & Humanities*, 3:1. <https://doi.org/10.1080/23311983.2016.1245087>
- Upton, B. (2015). *The Aesthetic of Play*. The MIT Press.