



# VIRKELIGHED ER NOGET VI **LEGER FREM,** NÅR VI LEGER MED MAGTEN

I ny bog analyserer professor **Niels Åkerstrøm Andersen** fra CBS, hvordan organisationer forsøger at bruge den ellers uskyldige leg i magtens tjeneste. Men legen er ikke kun en loyal tjener, legen laver sine egne regler og risikerer at tage magten fra magthaverne, når de mægtiggør os gennem legen.

---

\* Børn leger. Og legen er som bekendt en formålsløs, overflødig, sjov og uskyldig børneaktivitet. Voksne, derimod, er for alvorlige til at lege. De har med målrettede, nødvendige, seriøse og ansvarlige ting at gøre. Hvis voksne endelig leger, så gør de det fornuftigvis på fridage og i pauser fra det almindelige arbejde. Men det meste af tiden er voksne i gang med gøremål, som er for alvorlige til at hænge sammen med leg. Voksen og alvorlig er ord, som ikke lukker ordet leg ind. Omvendt kan legen godt have en alvor i sig. Gud nåde og trøste dem, der ikke tager en leg alvorligt nok. De kan hurtigt få ry for at være dårlige legekammerater.

Imidlertid er der sket noget dramatisk. Noget der har vendt op og ned på disse traditionelle forestillinger. Det legende menneske – homo ludens – er ikke kun et barn mere. Det er ikke kun noget, der foregår i børnereservater som børnehaver, fritidshjem og skoler. Flere og flere voksne får tilbud om at deltage i lege i de virksomheder og organisationer, de arbejder i eller er i kontakt med. I takt hermed mister legen noget af sit uskyldige barneskær, mens de voksne får et mere barnligt skær over sig. Disse tendenser har professor Niels Åkerstrøm Andersen beskrevet i sin kommende bog *Legende magt*.

*Men hvad får en professor i politologi til at skrive en bog om leg?*

"Jeg opdagede, at den type af organisationer, som jeg interesserer mig for begyndte at bruge et legesprog om sig selv. Ligesom jeg fandt ud af, at de sociale skabelseslege (se artiklen om den legende organisations historie, side 9), der præger legende organisationer, betyder, at vi kan sige, at den politisk-organisatoriske virkelighed er en legende virkelighed. Mine analyser viser, at organisationer har sluppet legen løs. Legen bliver taget alvorligt på sine egne præmisser. Virkeligheden er ikke en størrelse, der skal repræsenteres i en uvirkelig leg. Leg er virkelighed. Faktisk skal den organisatoriske virkelighed og organisationernes grænser i dag leges frem. Det gør legene til politiske lege."

## DE POLITISKE LEGE

Niels Åkerstrøm Andersen analyserer i bogen en række lege som politiske lege. To af dem er *Ansvarsspillet* og *Sundhed på spil*.

*Ansvarsspillet* er udviklet af Århus Kommune og er en del af et meget omfattende program for skole-hjem samarbejde. Spillet bruges ved de forældreaftener, som kommunens skoler afholder. Formålet med spillet er at synliggøre forventninger mellem skole og hjem. Hvem har for eksempel ansvaret for, at barnet ikke er sultent i skolen, at barnet går på plads, når klokken har ringet, at barnet er udsovet, når det kommer i skole og så videre.

"Ansvarsspillet er udtryk for, at skolen inviterer til et spil om ansvar ved forældreaftener. Spillet handler eksplicit om grænser. Men det sidste, som sker i spillet, er, at instruktørerne renskriver nogle transparenter og flytter dem ind i en samarbejdsbog. Her bliver leg pludselig til beslutning. Hvad der af forældrene bliver leget frem, bliver nu af lærerne betragtet som en beslutningsproces. Legens slutning bliver en beslutning, som nedfældes,

og som der kan refereres tilbage til som en fælles vedtaget beslutning," forklarer Niels Åkerstrøm Andersen.

Noget lignende gør sig gældende med Sundhedsspillet. Det er udgivet af Sundhedsstyrelsen og Fødevarestyrelsen i samarbejde med forældreorganisationen Skole og Samfund. Sundhedsspillet er beregnet til at blive spillet ved forældrearrangementer, pædagogiske dage eller arrangementer med eleverne. Spillet handler om at blive enige om, hvad der er sundt. For eksempel enige om, at det ikke er i orden, at skoleelever smager alkohol derhjemme. Men også her slutter legen med noget, som ikke har noget med leg at gøre.

"Ja, til sidst i spillet lægges op til at lave sundhedsaftaler med forældrene, som om de var en samlet juridisk aktør. Det kan godt komme bag på deltagerne. Hele spillet er baseret på en forventning om, at ingen forældre siger, 'dette spil vil jeg ikke være med i'. Hvorfor skulle de også det. Det er jo kun et spil, det foregiver kun at være spil. Derfor leger man med, men opdager så til sin overraskelse, at spillet ikke er en leg, men en forhandlings- og beslutningsproces. Så spillet er forbundet med den mærkværdighed, at man vanskeligt kan stige af, selv om man frivilligt er steget på. De der pludselig vil stige af, er jo ikke de bedste legekammerater," siger Niels Åkerstrøm Andersen og fortsætter:

"Stort set alle de sociale skabelseslege, jeg har kigget på, har problemer med at eksplicite deres funktionelle hensigt. Det viser sig ved, at spilarrangøren og spilskaberens søges skjult. *Sundhed på spil* handler om at ville styre, hvad der foregår i hjemmet, så hjemmets aktiviteter bliver sunde. Men samtidig kan man ikke stå ved styringsambitionen uden at synliggøre, at man overskrider grænsen til det private, som jo samtidig er grænsen for offentlig styring. At styre gennem leg giver mulighed for på en gang at blæse og have mel i munden. På en gang at løfte ambitionen om styring af det private og insistere på respekten for privatlivets autonomi."

## "I ALLE LEGENE BENÆGTES MAGTPERSPEKTIVET"

### LEGEN LAVER SINE EGNE REGLER

*Er moderne organisationers brug af leg udtryk for en slags bondefangeri - hvor legen spiller rollen som den lette og legende uskyldighed?*

"Nej, den holder ikke helt", mener Niels Åkerstrøm Andersen og forklarer:

"Det er ikke sådan, at hvis vi går bag om legen, så får vi det sande billede af legens funktion.

Der bliver også ført bag lyset, når organisationer leger. Men legen kan ikke reduceres til en føren bag lyset af magtens usynlige hånd. Mine analyser handler ikke om at demaskere magten. For også legen har en finger med i spillet. Resultatet af de moderne skabelseslege er ikke til at forudse. Jeg sonderer →

mellem spil og leg. Spil er programmer for det at lege. Når legen får sit eget liv, betyder det, at du godt kan have et program, men du ved ikke, hvad det ender med. Giver du børn et Matadorspil, så ved du ikke om, at der kommer det programlagte Matadorspil ud af det. Det kan ende med at handle om at stjæle bankens penge. Legen laver sine egne regler. Af samme grund kan den spille magten et puds. Den kan vise sig fantastisk men også fantastisk farlig for organisationen."

## "MAGT ER EN FED TING. JO MERE MAGT JO BEDRE!"

### MAGT ER EN FED TING

*I din bog er det alligevel mit indtryk, at du er indigneret over magthavernes brug af legen. Du bruger ord som, at en skole foregiver eller præsenterer spillene som leg uden bagtanker. Og dine analyser viser jo også, at det ikke er den fulde sandhed. Er du indigneret?*

"Hvis jeg har et ideal, så er det transparens. Men jeg vil meget nødtigt lyde indigneret. For jeg har ikke et klart og entydigt ideal for, hvordan brugen af lege skal foregå, hvis det ikke skal foregå, som det gør. Den romantiske forestilling om den uskyldige leg uden bagtanker ligger lige for at hengive sig til. Men det vil jeg ikke. Jeg har ikke noget mod magt. Magt er en fed ting. Jo mere magt jo bedre! Men jeg har et problem med magt, der ikke vil stå ved sig selv. Det er den indignation, jeg bruger i bogen. Det er derfor, jeg prøver at skille magtens, legens og pædagogikkens sprogspil fra hinanden. For at vise hvilke mere eller mindre intrikate sammenfletninger, der sker mellem dem. Alle de lege, jeg har analyseret, giver mening ud fra et magtperspektiv, og i alle legene benægtes magtperspektivet. Der er ingen som vil stå ved magten. Men der er nogle lege, det er lettere at stå inde for end andre."

*Hvorfor har vi i dag en magt, som ikke vil stå ved sig selv?*

"Magten er legens gud, men den må ikke vise sig. Og det handler grundlæggende om, at magten i dag vil det andet menneskes magt over sig selv. Organisationer vil gerne have, at mennesker skaber og forvalter deres frihed i magtens bilde. Det handler langt fra bare om at sætte grænser for den magtunderlegnes frihed. I stedet handler det om, hvordan den magtunderlegne etablerer forestillinger om sig selv, sin frihed og sit handlerum. Det andet menneskes frihed er ikke mere sat uden for døren. Det handler også om, at vi vil have magt over nogle, som vi ikke har magten over. Skolen vil have magten over forældrene. Virksomheden vil have magten over teamet, men kan ikke tage den uden at miste teamets kvaliteter. Derfor vil vi ikke benytte os af magtformer, der indebærer, at vi kan genkende fremmedreferencen. Den magtunderlegne eksisterer stadig, men må ikke genkende sig selv som sådan. I stedet

inviterer vi til at lade sig opsluge af lege. Forfør dig selv i legen, og jeg vil støtte dig i din forførelse siger magten til os."

### DEN LEGENDE STAT?

*Du analyserer offentlige og statslige organisationer for at beskrive magten som legende? Hvorfor tager du ikke skridtet fuldt ud og taler om den legende stat?*

"Måske er det fordi, jeg ikke hidtil har kunnet konstatere, at det har effekter på statens beskrivelse af sig selv som stat. Det er mit krav. Statens karakter afhænger af den politiske selvbeskrivelse. I det øjeblik staten begynder at beskrive sig selv som legeonkel, så har vi at gøre med den legende stat. Jeg er åben over for idéen. Vi er i hvert fald nået så langt, at vi sagtens kan tale om den legende organisation. Tænk bare på, hvordan virksomheder og andre organisationer begynder at lave legebeskrivelse af sig selv. Det sker i form af jobannoncer efter humorkonsulenter og ved at gøre brug af bestemte legeprogrammer lige fra brugen af legoklodser til kortspil i skolen. Hvor langt vi er fra, at ministerier også taler om sig selv som legende organisationer, er svært at sige. Men vi kan sige så meget som, at innovationsbegrebet nok vil være dynamo i denne udvikling. Innovation er i dag et totalbegreb. Det handler ikke kun om teknologisk innovation som i 1980'erne. Vi taler også om social innovation. Og idealet er den innovation, som udspringer af intet. Filosofen Gadamar har netop idéen om, at kunsten er kendetegnet ved, at man kommer legende til den. Legen kommer af sig selv. Den er uskyldig. Og vi leder som innovationssamfund efter det, som kommer af sig selv. Vi vil gerne have, at tingene føder sig selv. Ud af intet."

Af Claus Holm  
clho@dpu.dk

### NIELS ÅKERSTRØM ANDERSEN



Niels Åkerstrøm Andersen er professor på Institut for Ledelse, Politik og Filosofi, CBS – Handelshøjskolen i København. Han udgiver sin nye bog *Legende magt* på Hans Reitzels Forlag marts 2008. Han har tidligere udgivet bøgerne *Partnerskabelse* og *Borgerens kontraktliggørelse*.

WWW | [www.cbs.dk/staff/naa](http://www.cbs.dk/staff/naa)