

Hvorfor skaber en trampolin god leg?

Samspillet mellem krop, praksis og materialitet er fokuspunkter i en ny videnskab om design af leg og oplevelser

Videnskaben om, hvordan man designer produkter, der skaber leg og legende oplevelser, er et nyt fagområde, der både kan hjælpe os til at forstå, hvor mennesker leger, og hvordan legeindustrien kan skabe konkurrencedygtige produkter.

Når man designer, er det godt at vide, at noget virker. For egentlig innovation, herunder for design af helt nye, uprøvede produkttyper, er det endnu bedre også at vide, *hvorfor* noget virker.

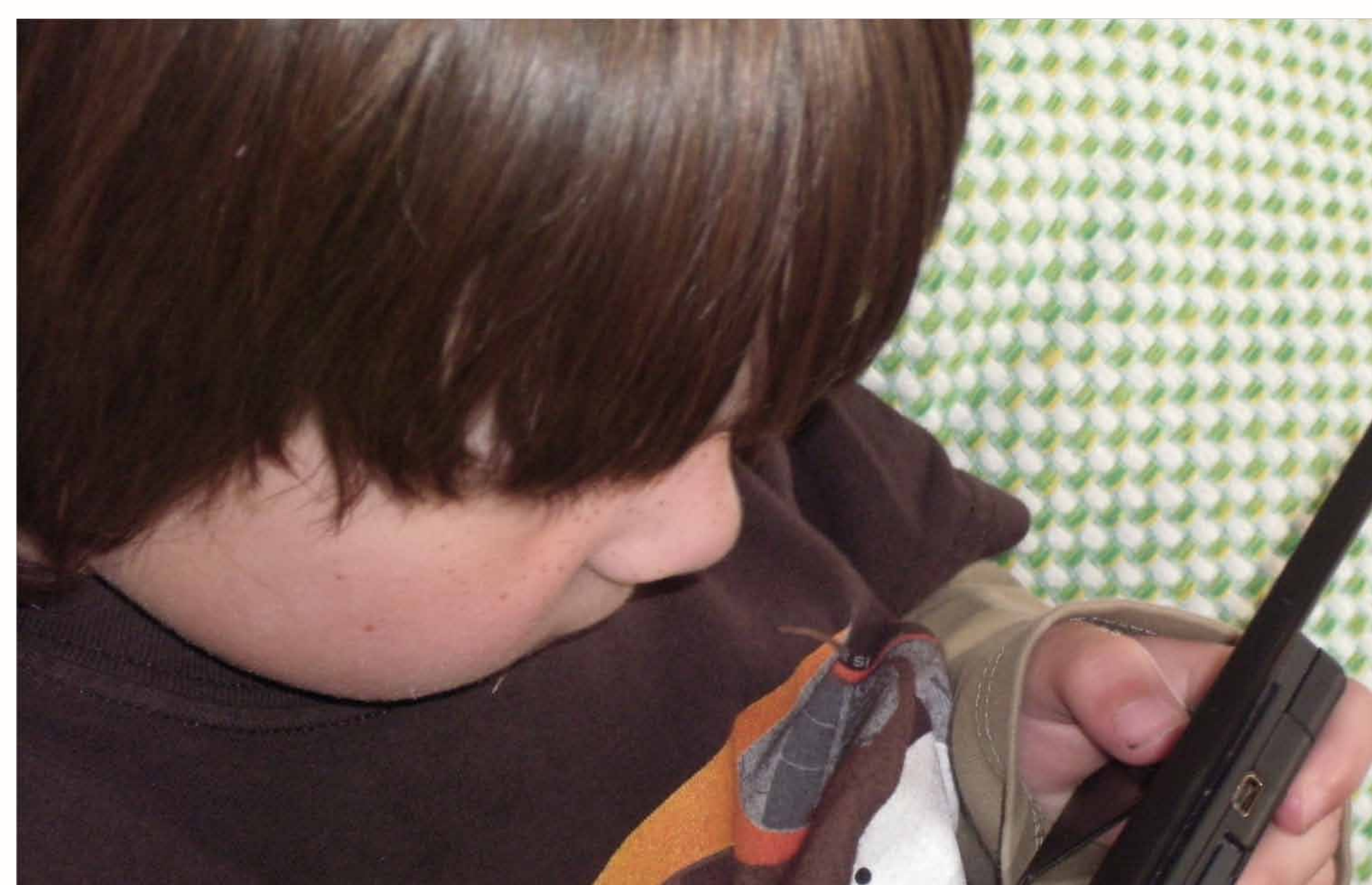
Vi ved fx, at trampolinen er et populært legeredskab. Skal vi bruge den viden til at udtænke nye legeprodukter, der ikke bare er nye kopier af trampolinen, er det en fordel at vide, hvordan den skaber kropslig leg i samspil med brugerne. Det kræver studier og videnskabelige begreber, som er velegnede til at tænke med.

Ved Center for Playware arbejder vi med at udvikle begreber for leg, fra det abstrakte teoretiske til det konkrete og praktiske. Vi ser leg som en gentagen, rutineret praksis, de legende udøver med selv og hinanden. Leg kan beskrives som en treleddet størrelse bestående af krop, materialitet og praksis, der er i emergent samspil med kultur og social kontekst. Når vi leger, anvender vi redskaber, ting, artefakter og regler, som vi bruger med det formål at komme i den legende stemning, der er central for leg. Disse ting, redskaber og regler betegner vi under ét som *legemedier*.

Legemedier er uendeligt mangfoldige. Det kan være en spand med visne blade, et computerspil, Barbiedukker, reglerne i Pokemon, et lyssværd, en pind, en trampolin, kegler, bold og boldtræ i rundbold, en bold, en gyng, LEGO - eller playware. Hvilke legemedier, der virker, afhænger af mange forhold, herunder alder, sted og tid. Legemedier, der virkede for 30 år siden, virker ikke nødvendigvis i dag.



Legekraft, legedynamik og mulighedsrum er nogle af de faglige begreber, der anvendes i lege- og designforskningen ved Center for Playware.



Nintendo DS er designet til moderne børn, der i dagliglivet bevæger sig fra sted til sted. Fordelen ved, at den er transportabel og mobil og derfor nem at flytte rundt på og medbringe, selv for små børn.

Analysen af leg og legemedier tager derfor sit afsæt i relationen mellem ting, leg, kultur og social kontekst og overskrider dikotomier mellem fx digitale og analoge legemedier.

Nintendo DS konsollen er et eksempel på et meget populært legemedie, der illustrerer interessante aspekter af samspillet mellem den menneskelige krop og en fysisk artefakt. Når Nintendo DS konsollen inviterer brugeren til at puste ind i mikrofonen, bliver forholdet mellem tingen og kroppen radikalt anderledes, end når konsollen kontrolleres ved tryk på knapperne. Når mennesket på den måde investerer sin krop i samspil med tingen og tilsyneladende puster gummibåde op eller puster lys ud i spillet på skærmen antager relationen mellem krop og materialitet en anderledes karakter - med et nyt legemedie til følge.

En anden umiddelbar fordel ved Nintendo DS er, at den er transportabel og mobil og derfor nem at flytte rundt på og medbringe, selv for små børn. Dette gør den til et naturligt midtpunkt for mange legeaktiviteter i et hverdagsliv, hvor børn bevæger sig mellem mange rum og steder.

Også trampolinen, som i de senere år er blevet meget udbredt i danskernes parcelhushaver passer til moderne barndom. I nogen grad har det fysiske materiale indflydelse på trampolinens kvaliteter - størrelsen på trampolindugen, og om der er net omkring den eller ej - men meningen, kvaliteten og praksis kan alligevel ikke udledes direkte af disse, ligesom det ikke er muligt at beskrive alle former for legepraksis udtømmende på baggrund af en analyse materialet. Meningen og materialet viser sig først i brugen, og først gennem studier i praksis kan der skabes gode begreber for fremtidig design af nye produkter, med eller uden digital teknologi.