

LEGENS EVOLUTION

MIT KONGERIGE FOR ET SUGERØR

“Far, jeg skal bruge et sugerør, fordi man altså kun drikker kokosvand på Atekopia. Atekopia er vores ø, og der drikker man altid kokosvand, far. Det skal være et lilla sugerør. Så var jeg prinsessen af Atekopia, vil du så være kongen, far? Nej, du kan ikke være prinsen, for sådan en var der ikke på Atekopia, så du kan altså kun være kongen, far. Så skal du sidde dér på stolen, det var din trone, sagde vi, og stolen ved siden af var min trone, sagde vi. Så sad vi her og drak kokosvand. Skal vi så ikke også sige, at Eva var vores hund? Hun er jo for lille til at være en prinsesse som mig.”

Citatet stammer fra min femårige datter, som sammen med sin toårige lillesøster hver eneste dag giver mig lejlighed til at betragte nogle af de utallige former for leg, som børn finder på. Når hun koncentreret arrangerer kongeriget Atekopias funklende skatte, foregår legen musestille. Invaderer hun nabolandet med draget skumsværd, falder loftslamperne næsten ned.

Er det et kongeligt hof med dans og sang, hun afholder, er hele kroppen i svingninger. Når hun fortæller om alle de fantastiske dyr og bæster, hun kan se fra sin royale udkigspost, er hendes fantasi oppe i fulde omdrej-

ninger. Er der legekammerater på besøg, foregår legen i fællesskab, hvor prinsessen af Atekopia, flankeret af sin modellervoks-fortærende hund, inviterer de royale gæster på te. Men hun kan også lege alene og højlydt udstede kongelige dekreter til usynlige undersåtter fra toppen af sin køjeseng.


Som begreb dækker leg med andre ord over mange forskellige aktiviteter. Vi viser tillid og nærhed, løser udfordringer og går på opdagelse. Vi træner vores motorik, afkoder symboler, aktiverer vores kreativitet og indgår i komplekse sociale sammenhænge. Men selv om 'leg' beskriver en sådan rodebunke og mere til, har alle kendte kulturer i verden alligevel et ord for fænomenet, og **både børn og voksne fra hele verden kan instinktivt genkende det, når de ser det, uanset hvilken form legen tager.**

EVOLUTIONS BIOLOGENS GORDISKE KNUDE

Siden den engelske biolog Charles Darwin i 1859 udgav sit banebrydende værk om arternes oprindelse, har forskere forklaret en bred vifte af fysiske egenskaber og adfærdsformer hos mennesker og dyr med henvisning til naturlig og seksuel selektion. Darwin viste os, hvordan arter gennem evolutionen har tilpasset sig på måder, som på forskellig vis har hjulpet dem med at overleve og formere sig.

Flodhesten er for eksempel en notorisk aggressiv dyreart, som end ikke krokodiller tør nærme sig, hvorimod haren har udviklet en reaktionsmåde, som får den til at flygte ved det mindste tegn på fare. Det er to

meget forskellige, men også meget effektive måder at klare sig på. Påfuglehannen har gennem tusinder af år satset mere på at blive god til at score medlemmer af det modsatte køn og har som konsekvens af påfuglehanners præference for et flot haleparti udviklet en disproportional, halvanden meter lang, grøn-blå hale. Halepartiet er dobbelt så langt som resten af kroppen, og det er ikke særligt handy, hvis hannen pludselig skulle blive jagtet af et rovdyr.



Når det kommer til leg, har evolutionsbiologerne siden Darwin imidlertid ikke altid haft det lige nemt. **Leg er nemlig en besynderlig adfærd, fordi den koster energi, men ikke har nogen åbenlys funktion for hverken overlevelse eller reproduktion.** Hvorfor vælger løveunger at tumle rundt med hinanden i stedet for at dase i skyggen af et træ og spare på kræfterne? Hvorfor elsker unge elefanter at løbe efter fugle og andre mindre dyr, når de kunne bruge tiden på at græsse eller samle blade og frugter? Hvorfor lader unge bonobo-aber sig hænge fra hænderne af de ældre stammemedlemmer 15 meter over jorden og risikerer at falde ned med alvorlige skader som følge?

Ironisk nok antager de fleste biologer, at leg må have en vigtig funktion, netop fordi den er så omkostnings- og risikofyldt. Ellers er det i hvert fald svært at forklare, hvorfor så mange intelligente dyrearter har udviklet leg som adfærdsform. Men hvordan øger leg chancerne for overlevelse eller reproduktion? Hvad får rotteunger egentlig ud af at tumle med hinanden? Hvad gavner det

unge hawaiiikrager, at de samler små pinde op, kaster rundt med dem og ryster dem med næbbet?

De fleste forskere hævder, at leg hjælper dyr og mennesker med at tilegne sig rutiner og erfaringer, som bliver vigtige at mestre senere i livet, selv om leg ofte ikke giver et omgående synligt afkast. For eksempel kan leg styrke fysiske eller sociale kompetencer, eller den kan hjælpe mennesker og dyr med at udforske deres omgivelser. Kort sagt hjælper leg unge dyr med at blive bedre voksne.

MÆTTE BØRN LEGER BEDST

I bogen *Play, Playfulness, Creativity and Innovation* fra 2013 fremsætter de engelske biologer Patrick Bateson og Paul Martin fem karakteristiske træk ved leg.

For det første er leg altid sjovt. Dermed adskiller leg sig fra andre typer adfærd, som mennesker og dyr primært udfører, fordi de giver en konkret belønning *bagefter*. Mennesker går på arbejde, fordi de får løn; løver jager gazeller, fordi de er sultne og vil være mætte; og kronhjortehanner slås, fordi de kan vinde en flok hunner, som de kan parre sig med. Sådan er det ikke med leg. Dyr og mennesker lader sig spontant og frivilligt engagere i denne form for adfærd, simpelthen fordi den er sjov. Leg er tilsyneladende belønning nok i sig selv.

For det andet er leg ikke alvor. Når hunde, rotter eller elefanter slås for sjov, gør de det ikke for at såre en rival; og når danske børn tilbereder jordbæris med spejlæg og spaghetti i deres legekøkken, gør de det ikke for at få no-

get at spise. En leg har ikke noget umiddelbart praktisk formål, og netop derfor gør mennesker og dyr sig ofte også ganske umage med at signalere, at 'nu leger vi', så legekammeraterne ikke misforstår hinanden. Hunde vil for eksempel ofte invitere andre hunde til at lege ved at bukke sig ned på forbenene og stikke rumpen i vejret. På den måde sikrer begge hunde sig, at fangelegen bare er for sjov, og at de ikke må bide hårdt.

For det tredje er leg nyskabende. Eksempelvis vil små børn til deres forældres store frustration ofte udforske, hvad man ellers kan bruge havregrød til, ud over at spise den. Og en far, som normalt bestemmer over sin datter, må finde sig i for en stund at blive kostet rundt med af en femårig selvbestaltet prinsesse af Atekopia.

For det fjerde kan dyr og mennesker instinktivt genkende en leg, så snart de ser den. Det skyldes, at leg ofte indeholder mange gentagelser, hvor hver gentagelse ofte blot varieres en lille smule. Enhver forælder, der har leget 'borte, borte, tit, tit' med deres barn, vil vide, at legen nødvendigvis langsomt må udvikle sig med nye krummelurer og overraskelser, hvis barnet skal fastholde interessen. For eksempel ved at variere stemmeføringen eller måske inddrage en stofble som en ny ting at gemme sig bag.

Leg er også normalt let at genkende, fordi den ofte låner handlinger fra andre af livets områder, men overdriber, forvrider eller helt udelader dele af dem. Rotter bider normalt hinanden i flankerne, når de slås for alvor,

hvorimod de nøjes med at skubbe og møffe hinanden med snuden omkring halsregionen, når de leger.

For det femte er leg et sundhedstegn. Leg forekommer nemlig kun ved fravær af sygdom, sult og stress. Mange mennesker fulgte med, da verdenspressen i december 2017 rapporterede om en udsultet og døende isbjørn på Baffin Island i Canada, som desperat ledte efter mad. Sådan en isbjørn vil aldrig lege, før den har fået dækket sine centrale behov. For hvis dyr fryser, er sultne, syge eller bange, leger de ikke. Den velnærede og folkekære isbjørn Knut skubbede i sin korte levetid mellem 2006 og 2011 til gengæld ofte rundt med sin bold eller tumlede med sin dyrepasser i Berlins zoologiske have. Når vi leger, har vi det godt.

ENSPOREDE HØNS OG ALSIDIGE KRAGER

Leg er ikke for hvem som helst. Tværtimod er det primært en adfærd, som intelligente, varmblodede pattedyr som aber, hunde, grise, katte, elefanter, heste, bjørne, oddere og selvfølgelig mennesker giver sig af med. Papegøjer, krager, hvaler og delfiner gør det også. Kort sagt: Dyr med en relativt lang barndom leger mest, men samtidig har netop disse dyrearter også ofte større hjerter og er bedre til at lære end andre dyr. Navnlig derfor knytter de fleste forskere leg og læring tæt sammen, og der hersker bred enighed om, at **leg er en adfærd, som tillader unge dyr at udforske og lære om deres fysiske og sociale miljø.**

Og unge dyr tager den opgave alvorligt. Et videnska-