

Titel: "Iagttagelser om leg i Københavns kommende børnehospital, BørneRiget"



Billede med LEGO-hospital fra præsentation august 2014 om projekt BørneRiget - dengang kaldt "Det nye Juliane Marie Center (JMC)"

Studerende: Lone Graff Stensballe, 07.10.68
Uddannelse: CBS, MPG, Master, efterår 2021
Antal anslag: Engelsk abstract 5056, dansk afhandling 98377, referencer 4518

Taksigelser

Stor tak til informanterne, som stillede deres tid, viden og refleksioner til rådighed som empiri for undersøgelsen.

Tak, Charlotte, for falkeblibket i sidste sekund.

Jeg kan desuden ikke takke min vejleder, Niels Åkerstrøm Andersen, nok. Tak Niels, for at have brugt tid på at åbne mine øjne for alle disse vigtige sociale processer. Tak, fordi du altid var venlig, tålmodig og konstruktiv, også når jeg stak af i alle retninger og rodede usigelig meget rundt i begreber og sammenhænge. Jeg håber, at denne undersøgelse ikke er afslutningen, men begyndelsen på vores samarbejde.

Abstract

A new hospital is being built in Copenhagen for pregnant women, children, and adolescents. The new hospital, named BørneRiget, is expected to open in 2025.

The organisation of BørneRiget has introduced play and playfulness as a universal design principle. Play has however been used in paediatrics for decades. Toys, playgrounds, hospital clowns, and recreational activities are normal in paediatric departments. So, what exactly is meant by play and playfulness as a universal design principle? What play are we talking about? In which situations is the new play going to be used, for which purposes? And what does that bring into play - what may the introduction of play lead to?

Moreover, in the introduction of play as a universal concept in BørneRiget, what is the role of the main external sponsor of BørneRiget, Ole Kirks Fond, from the world-famous toy and play concept manufacturer, The LEGO Group?

The semantics regarding the concept of play is studied in an empiric base of organisational documents, scientific papers, and seven semi-structured interviews with members of the management from the BørneRiget organisation.

The study uses Niclas Luhmann's system theories of 2nd order observations, social function systems, and social perceptions and communications being transferred through and based on forms established on loosely linked medias. According to Luhmann, 2nd order observation is the observation of how things e.g. play is being observed by others. Social function systems represent the primary pattern of how modern societies are organised. The health system and the scientific system are obvious examples of function systems of importance to hospitals.

Gregory Bateson's theory of play, defined as continuously bringing everything into play and thereby showing that everything could always be different, is used to study the organisational phenomenon called potentialization. Potentialization is a concept used to define the state of modern organisations, which forced by rapid societal developments, challenges, and increasing demands, need to always consider new possibilities and optimisations in continuous process of rearrangements.

The analysis has seven major findings:

1. For 100 years the concept of play in paediatric hospitals has developed from a specific care function for children to a hegemonic mindset of positive properties essential to our future life, possibilities, and coping strategies.
2. BørneRiget has not defined play, meaning that the play concept is open for interpretation, but also that it is not entirely clear what play in facts stands for.
3. Several social function systems from BørneRiget, the health system, the scientific system, the sports system, the pedagogical system, the psychosocial system, the economic system, and the political system, all observe and interpret play. In addition, the function systems observe each other's observations of play, resulting in a complex matrix of interpretations of what play stands for. The expectations to the effects of play are high and multiple. The function systems are all positive towards play and able to identify how play may be advantageous and improve their own societal functions. The fact that all function systems see themselves reflected in play means that play may be used to unify and align the forces of the function system in the process of developments and changes needed for BørneRiget to fulfil the ambitions of becoming a global leading hospital for children.

4. Play as a universal design concept was introduced to BørneRiget based on a user survey carried out by an impartial, external consultant service. This fact legitimates the introduction of play, but is not well known throughout the organisation.
5. Play is characterised by bringing everything into play - meaning that everything established may be reconsidered - a property of clear interest to modern organisations. To bring everything into play means to potentialize. The two organisations, BørneRiget and LEGO both observe play as a management tool to potentialize organizations and thereby optimize future coping, advantages, and possibilities.
6. LEGO bricks perfectly illustrate two important concepts from Niclas Luhmann's system theory, namely media and their loose and flexible assembly into forms. By playing with LEGO bricks, we intuitively learn to know the advantages of being a media with loose assembly properties and flexibility. So, among other things, play with LEGO bricks teach us how to ongoingly be open towards new constellations and possibilities. In that way, through play with LEGO bricks we learn to acknowledge the advantages of potentialization.
7. The resistance against play in BørneRiget is primarily based on relevant concerns regarding how play may move focus and attention from classically powerful hospital function systems as the health system and the scientific system.

Potential side effects of the implementation in BørneRiget of such an ambitious and broad universal play concept are several. Clearly, a great deal is at play which introduces risks. Among such risks are misunderstandings, frustrations, and conflicts based on the many different interpretations of what play stands for. Regarding using play as a management tool in the process of unifying and aligning everybody towards organisational potentialization, the obvious advantages of development and new achievements must be balanced against the risk of losing profound professionalism and thereby the professional responsibility, losing expertise, experience, and true engagement.

In conclusion, play means a lot of different things to a lot of different social systems at BørneRiget. The expectations to the beneficial effects of play are sky-high. Play is primarily meant to improve the admissions processes, but from a management point of view, play may also be used to potentialize the organisation in order to better meet the expectations of tomorrow.

Indholdsfortegnelse

Titel: "Iagttagelser om leg i Københavns kommende børnehospital, BørneRiget"	1
Taksigelser	2
Abstract	3
Emne og motivation	7
Problemfelt	8
Problemformulering	8
Metode og empiri	10
Dokumenter	10
Interviews	10
Etik	10
Tematisk analyse af dokumenter og transskriberede interviews	10
Begreber og teori	11
Del 1. Funktionssystemers iagttagelse af leg	11
Niklas Luhmanns andenordensiagttagelsesbegreb	11
Forskellige samfundssystemer ifølge Luhmann	12
Potentielle funktionssystemer, som blev eftersøgt med henblik på tematisering til analysen	13
Del 2. Organisationers iagttagelse af leg	13
Batesons legebegreb	13
Begrebet potentialisering	14
Medier, løse koblinger og mediers midlertidige fortætning i former	15
Analyse del 1. Legebegrebets semantiske udvikling og funktionssystemers iagttagelse af leg	17
Afsnit 1: Hvordan legebegrebet udvikles fra at være specifikt og funktionsbestemt til at være et hegemonisk mindset	17
Afsnit 2. Leg iagttaget fra BørneRiget som et udefineret og åbent begreb	18
Afsnit 3. De mange funktionssystemer som iagttager leg i BørneRiget	20
Funktionssystemet sundhed, som iagttager med forskellen syg/rask eller sund/usund	20
Funktionssystemet sport, som iagttager med forskellen aktiv/inaktiv	21
Funktionssystemet videnskab, som iagttager med forskellen evidens/ikke evidens	21
Funktionssystemet pædagogik, som iagttager med forskellen læring/ikke læring (inkl. udvikling, nysgerrighed, innovation, motivation)	22
Funktionssystemet psykosocial, som iagttager med forskellen psykosocialt godt/psykosocialt dårligt (inkl. humane og civilreligiøse aspekter såsom livsgnist)	24
Funktionssystemet økonomi, som iagttager med forskellen rentabelt/ikke rentabelt og økonomisk muligt/ikke økonomisk muligt	25
Funktionssystemet politik, som iagttager med forskellen magtoverlegen/magtunderlegen	26

Brugeroplevelse, som iagttager med forskellen god oplevelse/dårlig oplevelse (underkategori af funktionssystemet politik)	27
Iagttagelsesmatrix som beskriver systemers iagttagelse af hinanden	30
Afsnit 4. Hvordan begrebet leg rekrutteres af organisationen Rigshospitalet i projekt BørneRiget, og hvordan leg som tomt begreb åbner for kobling af mange funktionssystemer..	31
Analyse del 2. Organisationers iagttagelse af leg	35
Afsnit 5. Hvordan leg iagttages af organisationen og gøres til medie for potentialisering	35
Afsnit 6. Legoklodser som styret leg og sammenhængskraft	37
Afsnit 7. Leg som modstand eller trussel	40
Diskussion, konklusion og perspektivering	43
Litteratur og kildefortegnelse	48

Emne og motivation

BørneRiget, Københavns kommende mor-barn-hospital (BørneRiget 2021¹), er ved at blive bygget og forventes at stå færdigt i 2025. Visionen er at bygge verdens bedste mor-barn-hospital med fokus på familierne, teknologi, effektivitet og forskning (BørneRiget 2016²). Finansiering af BørneRiget kommer fra Ole Kirks Fond (LEGO), som har bevilget 1/3 af byggesummen, mens resten finansieres fra Rigshospitalet og Region Hovedstaden (BørneRiget 2021³).

I BørneRiget skal leg være et universelt designprincip (BørneRiget 2014⁴). Leg har imidlertid været brugt i pædiatrien i årtier. En medicinsk artikel fra 1940 beskriver i funktionsbestemte termer, hvordan man i snart 100 år har kendt til, at det at have faciliteter til leg på et hospitals børneafdeling kan bruges til at få børnene til i højere grad at opleve glæde ved besøgene, give personalet indsigt i barnets verden, observere interaktioner mellem barnet og forældrene eller barnet og andre børn, og lade forældrene observere deres barn, mens det leger (Richards & Wolff 1940⁵). Så hvad er egentlig det nye i implementeringen af leg i BørneRiget? Hvad repræsenterer leg for samfundet i dag, og hvad er det, organisationer som BørneRiget og LEGO ser, når de iagttager leg? Hvilken rolle udfylder leg, som pædiatrien mangler i dag, siden leg nu skal implementeres på en ny måde?

Johan Huizinga gennemgår i sin bog *Homo Ludens* fra 1950, hvordan leg er konsekvent repræsenteret i menneskelig kultur. I vores sprog, i vores måde at konkurrere i spil og sport, i lov og ret, under krig og lignende magtdemonstration, under læring og vidensudvikling, samt i kunst, poesi, historiefortælling og filosofi (Huizinga 1950⁶). Blandt lægmænd opfattes leg som spontan, frisættende og en form for modpol til alvor. Dermed fremstår leg umiddelbart som en form for modsætning til hospitalers sundhedsvidenskab og kvantitativt baserede forskningsprocesser, som typisk er netop alvorlige, nøje planlagte og protokollerede.

BørneRiget forventes at være sundhedsfagligt og videnskabeligt forankret i en positivistisk tradition baseret på kvantitativ, ofte hypotesetestende metode. Det er set på den måde et nybrud, at en sundhedsfaglig institution som BørneRiget beskriver den legende tilgang som værende blandt de fem hovedhjørneste i institutionens konvention (BørneRiget 2020⁷), hvor de andre fire begreber er sammenhæng, forskning, faglighed og partnerskab. Selv om leg i høj grad opfattes som hørende sammen med børn og barndom, må ”en legende tilgang” som udgangspunkt opfattes i kontrast til og paradoksalt i et sundhedsvidenskabeligt univers af alvorlig sygdom, meget højt specialiseret faglighed og effektivisering. Man kan derfor undre sig over, hvordan leg som universelt princip har fundet vej ind i BørneRiget. I visionen står: “We intent to take play seriously.” Men hvor kom leg som universelt princip fra? Hvad forstår BørneRiget egentlig ved leg?

Lego-koncernen er globalt førende og emanciperende indenfor professionel brug af leg som læringsværktøj (LEGO 2021^{8,9}, UNICEF¹⁰). I Danmark har LEGO-koncernen etableret et partnerskab med alle danske professionshøjskoler om konceptet Playful Learning, med formålet ”at udvikle og fremme en legende tilgang til udvikling, læring og trivsel” (LEGO 2021^{11,12}). Med LEGOs Serious Play udvides konceptet til at omfatte voksne på arbejdspladser, som ønsker kreativitet og innovation (LEGO 2021¹³). Ligeledes har LEGO-koncernen til børn og unge introduceret LEGO League (LEGO 2021¹⁴) som motiverende læringsværktøj indenfor fagområder som *Science, Technology, Engineering og Mathematics* (STEM) (LEGO 2021¹⁵). LEGO-koncernen har altså stor erfaring med at forbinde leg med læring og ledelse, mens det er nyt for koncernen at engagere sig i sundhedssystemet.

Det er således ikke klart om BørneRiget og Ole Kirks Fond overhovedet mener det samme og har samme formål, når de kommunikerer om leg. Det står desuden ikke klart, om leg alene skal bruges til at forbedre patientforløbene; eller om leg derudover har en plads som ledelsesværktøj i BørneRiget.

Problemfelt

Fra et organisatorisk perspektiv vil en vellykket implementering af leg i BørneRiget afhænge af konsensus samt tilslutning vedrørende legebegrebet. Vi ved imidlertid ikke, om der menes det samme, når der i forskellige sammenhænge snakkes om leg i BørneRiget. Hvad er der, der tænkes på, når der henvises til leg?

Baggrunden for at leg, som har været en kendt del af børnehospitaler i årtier nu kan reintroduceres som et universelt princip i BørneRiget, er også uklart. Der må være sket noget med legebegrebet; noget nyt må være kommet til. Hvad er det for en historisk udvikling vedrørende forståelsen af leg, som forårsager dette? Hvilke forventninger er der til legens effekter? Og hvad kan introduktionen af leg have af afledte effekter?

Introduktion af nyskabende tiltag møder ofte modstand i en organisation. Ikke mindst hvis et nyskabende tiltag som her står i en form for modsætning til tidligere tradition. Til trods for at leg i årtier har været en integreret del af den pædiatriske observation og behandling, er introduktionen af leg som et bærende designprincip i BørneRiget et nyskabende tiltag som må formodes potentielt at kunne møde modstand og skepsis. Den potentielle modstand mod implementering i BørneRiget kendes ikke på nuværende tidspunkt.

Problemformulering

Undersøgelsens hovedspørgsmål er: Hvordan iagttages leg i BørneRiget?

Med en systemteoretisk tilgang hvor udgangspunktet er, at leg altid er noget for en iagttager, undersøges det, hvordan leg udvikler sig historisk fra at være en specifik og afgrænset funktion til at være et universelt integrerende medium. Den historiske semantiske undersøgelse af udviklingen i samfundets legediskurs gennem de seneste 100 år sættes i forhold til iagttagelse af leg i BørneRiget.

Analysen falder i to dele.

1. I første del iagttages leg med blikket fra de sociale funktionssystemer, som er til stede i BørneRiget. Første del starter med at redegøre for den historiske semantiske udvikling i iagttagelsen af leg, hvor leg går fra at iagttages som medie til at udgøre en selvstændig potentialiserende kraft. Med andre ord belyses det, hvordan legebegrebet radikaliseres og udvikler sig til med tiden at blive en selvstændig logik med hegemonisk status. Første del redegør også for, hvordan leg gennem de seneste 100 år tilskrives mening af stadig flere funktionssystemer, samt hvordan de forskellige funktionssystemer i stigende grad anerkender hinandens forståelse for leg, så leg kan ses som en form for samlingspunkt for mange sociale systemer. Analysen fokuserer på den åbne og rummelige definition af leg i BørneRiget. Det undersøges, hvilke funktionssystemer som iagttager leg i BørneRiget, og hvordan disse funktionssystemer iagttager hinandens iagttagelse af leg. Derved skabes indsigt i de mange og forskellige forventninger, der er til leg i BørneRiget.
2. I anden del iagttages leg med et organisatorisk blik. Anden del handler om, at organisationerne BørneRiget og LEGO får øje på leg som innovation og potentialiseringsværktøj, for når alting sættes fri gennem leg, opløses rammer som tidligere var selvfølgelige, hvilket åbner nye muligheder og beskytter mod stilstand. Analysen

redegør for det tidsmæssige sammenfald af evolutionære mulighedsbetingelser mellem opførelsen af BørneRiget og LEGOs kosmologiske "klodsologi", hvor leg og legoklodser legemliggør ideen om at løsne og fæstne i altid nye sammenhænge, så alt i verden kan betragtes som medie og alle fremtidsmuligheder holdes åbne.

Anden del af analysen forholder sig også til modstand mod leg i BørneRiget.

Afslutningsvis diskuteres effekten af den historiske udvikling af, hvordan forskellige iagttagere tillægger leg mening. Sættes der noget på spil? Er der udover gevinster også risici ved fokus på leg? Hvad betyder undersøgelsens fund for implementering af leg i BørneRiget?

Metode og empiri

Undersøgelsen er kvalitativ, deskriptiv og eksplorerende. Undersøgelsen udføres som en strategisk organisatorisk læringsproces med det overordnede formål at fremme en vellykket implementering af leg og den legende tilgang i BørneRiget.

Semantisk dokumentanalyse bruges til at undersøge den historiske udvikling i legebegrebet på hospitalers børneafdelinger gennem de seneste 100 år.

Dokumenter

- Medicinsk artikel fra 1940 om leg på en amerikansk børneafdeling (Richards & Wolff 1940⁵)
- Medicinsk artikel fra 2020 om leg som potentialiseringsværktøj (Kang 2020¹⁶)
- Vision for BørneRiget (BørneRiget 2016²)

Interviews

Semistrukturerede interviews bidrager med syv informanternes iagttagelse af leg i BørneRiget.

Informanterne er udvalgt på baggrund af deres involvering i ledelsen af processen mod BørneRiget.

Etik

Med henblik på transparens, involvering og medejerskab i forhold til undersøgelsens fund er BørneRigets ledelse og Ole Kirks Fond, LEGO, informeret om formålet med undersøgelsen. Der er indhentet samtykke til interviewoptagelse og transskribering fra alle informanter, som også har fået kopi af transskriberingen af eget interview. Alle informanter fik citater, brugt i undersøgelsen, til gennemsyn, kommentering og godkendelse. Alle informanter samt BørneRigets ledelse og Ole Kirks Fond, LEGO, får kopi af den endelige afhandling ved indsendelse. Afhandlingen vil være at betragte som offentlig tilgængelig, herunder for Rigshospitalet, BørneRiget, LEGO og CBS.

Tematisk analyse af dokumenter og transskriberede interviews

Dokumenter og interviewene blev indledningsvist analyseret tematisk ud fra en modificeret Braun og Clark's metode for kvalitativ tematisk analyse (Braun & Clarke 2006¹⁷). Denne metode er velegnet til identifikation, analyse og rapportering af mønstre (temaer) i data. Der anvendtes en eksplorerende, induktiv, begrebsstyret fremgangsmåde. Med henblik på besvarelse af problemformuleringen bestod modifikationen i metoden i et prædefineret fokus for tekstgennemgangen på identifikation af fem på forhånd bestemte temaer:

1. Temaer, som definerer og begrebsliggør leg.
2. Temaer, som repræsenterer funktionssystemer.
3. Temaer, som repræsenterer potentialisering.
4. Temaer, som omhandler LEGO.
5. Temaer, som repræsenterer modstand mod leg.

Det undersøges derpå induktivt og begrebsstyret ved hjælp af Niklas Luhmanns systemteoretiske andenordensagttagelsesbegreb (Pors & Andersen 2017¹⁸) hvordan forskellige systemer iagttager leg i BørneRiget. Teorien bag den analytiske tilgang uddybes nedenfor.

Gennem hele opgaven bruges benævnelsen BørneRiget til dels at betegne den konkrete fremtidige organisation, som netop nu er under opførelse på Blegdamsvejsmatriklen af Rigshospitalet. Da BørneRiget imidlertid allerede lever som organisation med direktør og ansatte, bruges benævnelsen BørneRiget også om den nuværende organisation i Juliane Marie Centeret (JMC), som sideløbende med at murstenene lægges planlægger og opbygger strukturer for overgangen til fremtidens BørneRiget.

Begreber og teori

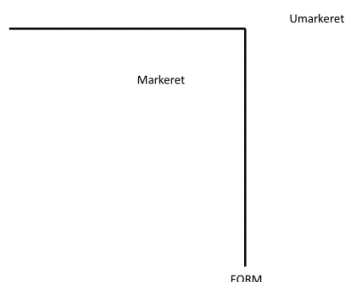
Undersøgelsen er baseret på iagttagelser af iagttagelser. For at hjælpe på forståelsen af, hvilken iagttagelse, der er i fokus, er analysen delt op i en del 1, hvor sociale funktionssystemers iagttagelser er i fokus, og en del 2, hvor organisationers iagttagelser er i fokus.

Del 1. Funktionssystemers iagttagelse af leg

Til undersøgelsen af først den historiske udvikling i samfundsdiskursen vedrørende leg og dernæst af leg i BørneRiget er der brug for teori om iagttagelse, samfundssystemer og kommunikationsformer. Systemteoretikeren Niklas Luhmanns teorier tilbyder via begreber om andenordensagttagelse, samfundets differentiering i funktionssystemer, og kommunikationsformer sådanne værktøjer. Begreberne, som bruges i første del af analysen, forklares nedenfor.

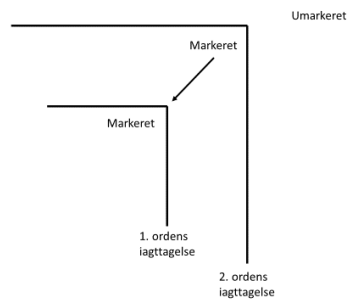
Niklas Luhmanns andenordensagttagelsesbegreb

Ifølge Luhmann er verden altid noget for en iagttager. Verden kan altså iagttages, dog kun som en konstruktion indrammet af en forskel. Iagttagelser bliver dermed forskelsdannende operationer, hvorved der foretages en indikation inden for rammen af en forskel, så forskellen, hvormed der iagttages, bestemmer iagttagelsen. En forskel består af den markerede inderside og den umarkerede yderside og kan præsenteres således:



Form betegner enheden af forskellen, forstået som enheden af det, forskellen opdeler. Da formen er selvhenvissende, dvs. at den kun henviser til sig selv og ikke henviser til noget uden for sig selv, omfatter iagttagelsesoperationen desuden en paradoksal blind plet, idet iagttageren af forskellen kan se, hvad hun ser, men ikke se, hvad hun ikke ser. Det er hverken iagttageren eller det iagttagede, som bestemmer iagttagelsen, men, som nævnt ovenfor, forskellen, hvorved der iagttages, som bestemmer, hvad iagttageren ser.

Ved hjælp af iagttagelser af 2. orden kan man iagttage iagttagelser af 1. orden og dermed studere andre systemers iagttagelser, blinde pletter og paradokser, dog med det forbehold at der derved opstår en ny blindhed for, hvad man i sin iagttagelse af iagttagelsen ikke ser (Pors & Andersen 2017¹⁸). En 2. ordens iagttagelse kan illustreres med nedenstående figur, hvor pilen illustrerer at man med 2. ordens iagttagelse iagttager 1. ordens iagttagelsen.



I nærværende undersøgelse medfører en sådan teoretisk tilgang, at jeg som undersøger ved hjælp af 2. ordens iagttagelse iagttager, hvordan leg iagttages i BørneRiget.

Forskellige samfundssystemer ifølge Luhmann

Luhmann interesserede sig for sociale systemer, herunder hvordan samfundets opdeling i forskellige globale systemer afgør, hvordan der kommunikeres i samfundet. Sociale systemer iagttager verden, tilskriver verden mening og kommunikerer sine iagttagelser. Samfundet består af sociale systemer, der igen består af meningskonstituerende kommunikation og intet andet. De semantikker, altså de begreber, der er til rådighed for samfundet, og den måde begreberne forstås på (meningstilskrivelsen) afspejler samfundet. Der dannes ingen semantik og ingen begreber, medmindre de er efterspurgt af de sociale systemer.

Ifølge Luhmann er det samfund, vi har i dag, mest præget af funktionel differentiering forstået som en opdeling af samfundet i funktionssystemer såsom sundhedssystemet, videnskabssystemet, det politiske system, det økonomiske system, retssystemet etc. Disse sociale systemer er autopoietiske, forstået således, at de skaber sig selv og samtlige elementer, de består af. Og de er selvbekræftende og selvbevarende. Funktionssystemer er inklusive forstået på den måde, at alle interesserede kan deltage i kommunikation som omhandler sundhed, videnskab, politik, økonomi, retsforhold etc. Systemer iagttager verden med ledeforskellen system/omverden, forstået på den måde at deres eget funktionssystem-perspektiv bestemmer iagttagelsen. Med forskellen system/omverden differentieres verden først i forskellige systemer, som kan studeres.

Hvert funktionssystem iagttager således med et funktionsbestemt blik, hvilket medfører at f.eks. leg iagttages forskelligt afhængig af, om det iagttages fra et sundhedsperspektiv, et videnskabeligt perspektiv, et politisk, økonomisk, retsligt perspektiv etc.

Det kan også studeres hvordan systemerne iagttager hinanden, kobler sig til hinanden og forstyrrer hinanden.

Det teoretiske blik i denne undersøgelse tager dermed udgangspunkt i, at vores samfund består af sociale funktionssystemer, og at sådanne funktionssystemer indefra BørneRiget iagttager leg med forskellige funktionsbestemte blikke.

De forskellige funktionssystemer, som kan være til stede i en organisation som BørneRiget, udgør med et moderne ledelsesbegreb en form for siloer. Siloerne kommer med hver deres perspektiv på samme sag, fx begrebet leg. De mener ofte noget forskelligt, selvom de bruger samme begreb. De vægter ting forskelligt ud fra hvert deres perspektiv; fx kan et menneskeliv set fra et økonomisk perspektiv opgives i kroner og ører, mens et menneskeliv vurderes anderledes i et psykosocialt perspektiv. De mange meninger vanskeliggør klarhed og enighed. Indsigt i denne kompleksitet kan give erkendelse vedrørende den udfordring det kan være at skabe sammenhæng og fælles retning og mening i velfærdssamfundet, inklusiv på sygehusene.

I analysen undersøges det, med henblik på at få indblik i forskellige perspektiver på leg i BørneRiget, hvilke funktionssystemer, som iagttager leg i BørneRiget. Det undersøges desuden, hvordan forskellige funktionssystemer iagttager hinanden og hinandens iagttagelse af leg.

Potentielle funktionssystemer, som blev eftersøgt med henblik på tematisering til analysen

- Sundhedssystemet (rask/syg)
- Videnskabssystemet (evidens/ikke evidens)
- Sportssystemet (aktiv/passiv)
- Det pædagogiske system (læring og udvikling (inkl. nysgerrighed, innovation, motivation) /manglende læring og udvikling)
- Det psykosociale system (psykosocialt godt/psykosocialt dårligt) (inkl. humane aspekter og civil religiøsitet)
- Det økonomiske system (rentabelt/ikke rentabelt)
- Det juridiske system (ret/uret)
- Det politiske system (magtoverlegen/magtunderlegen)

Del 2. Organisationers iagttagelse af leg

Undersøgelse af den organisatoriske iagttagelse af leg tager udgangspunkt i Gregory Bateson teorier om leg som noget, der synliggør, at alt kunne være anderledes (Bateson 1955¹⁹, Bateson 1979²⁰). Inspireret af Bateson undersøges organisationerne BørneRiget og LEGO's iagttagelse af leg med brug af begrebet "potentialisering", som forklares nedenfor.

Batesons legebegreb

Gregory Bateson karakteriserer i sin bog Mind and Nature fra 1979 leg med ordene:

“What is characteristic of “play” is that this is the name of contexts in which the constituent acts have a different sort of relevance and organisation from that which they would have had in non-play. “ (s. 125)

“The game and the creation of the game must be seen as a single phenomenon, and indeed, it is subjectively plausible to say that the sequence is really playable only so long as it retains some elements of the creative and unexpected. ” (s. 137)

Han beskriver hvordan både dyr og mennesker leger, herunder at leg kan ses som en proces som medudvikler naturlig selektion af interaktionsmønstre mellem forskellige organismer eksemplificeret i observation af en hund og en gibbon, som leger sammen:

“There is thus a larger entity, call it A plus B, and that larger entity, in play, is achieving a process for which I suggest that the correct name is practice. This is a learning system in which the system A plus B receives no new information from outside, only from within the system. The interaction makes information about parts of A available to parts of B and vice versa.

Patterns of interactions have been generated or discovered, and these patterns have, at least briefly, endured.” (s. 138).

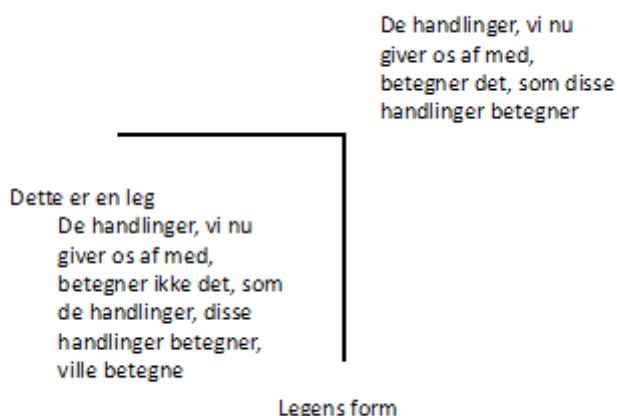
Ifølge Bateson indeholder leg kommunikation på flere abstraktionsniveauer samtidig. Leg omfatter således metakommunikation om, hvordan kommunikationsbudskabet skal forstås, altså en kontekstmarkør. I et bogkapitel, A Theory of Play and Fantasy fra 1955, specificerer Bateson metakommunikationsbudskabet for leg således:

”These actions in which we now engage do not denote what those actions for which they stand would denote.”

Når vi leger, er vi altså godt klar over, at der er tale om leg. Videre skriver Bateson:

“Play is a phenomenon in which the actions of play are related to, or denote, other actions of “not play”. We therefore meet in play with an instance of signals standing for other events, and it appears, therefore, that evolution of play may have been an important step in the evolution of communication.”

Batesons legebegreb kan fremstilles som figuren nedenfor.



Bateson iagttager altså leg som værende af afgørende betydning for social interaktion, undersøgelse og forståelse af livets sociale spilleregler og for kommunikation. Som nævnt er leg ifølge Bateson et fænomen, som synliggør, at alt kunne være anderledes. Leg synliggør det sociale kontingens. Leg afsøger muligheder og mulighedernes muligheder. Netop dette kan den moderne organisationen iagttage som attraktivt, ud fra begrebet potentialisering, som forklares nedenfor.

Begrebet potentialisering

Ifølge bogen af Andersen og Pors fra 2014 ”Velfærdsledelse. Mellem styring og potentialisering” sker der en stadig hurtigere udvikling i samfundet, og det forventes at offentlige institutioner skal løse stadig mere komplekse samfundsopgaver (Andersen & Pors 2014²¹). Der sker efter bureaukratiets storhedstid op til 1950erne en udvikling væk fra bureaukratiets opfattelse af omverdenen som stabil og fremtiden forudsigelig, til nutidens opfattelse af samfundet som turbulent og omskifteligt og fremtiden ubestemt. Organisationers - inklusiv offentlige institutioners - overlevelse og fremtidsmuligheder kommer dermed til at afhænge af deres evne til at håndtere fremtidens usikkerhed som en ressource. Den samfundsudvikling gør det nødvendigt og attraktivt for organisationer at styre efter en fremtid, hvor det eneste, man med sikkerhed kan forvente, er det

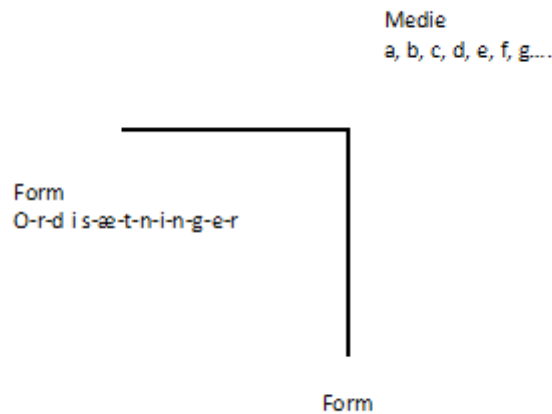
uforventede. Begrebet potentialisering definerer bestræbelsen på altid at forsøge at overskride det aktuelle og aktuelt mulige.

”Potentialisering handler om at skabe muligheder for fornyelse på den anden side af det, vi umiddelbart kan forestille os”. (side 37)

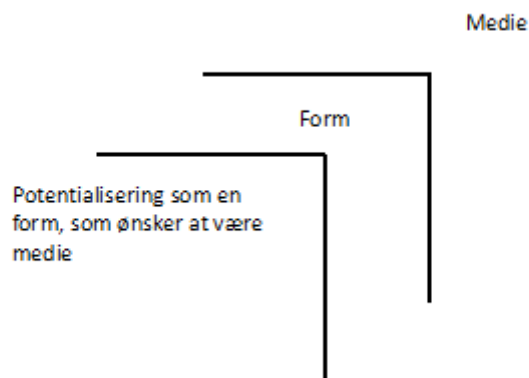
Vi så ovenfor, at Bateson iagttager leg som noget, der synliggør at alt kunne være anderledes. Potentialisering handler netop om, at organisationer, private såvel som offentlige, for at følge med tiden skal indtage det mindset, som gør dem i stand til at iagttage verden med et blik, som ikke bare er åbent for, at alt kunne være anderledes; men som direkte søger at iagttage alt, som om det alligevel snart er anderledes. Potentialisering kan siges at være innovation på speed. Et sådant blik er altid hurtigt til at sammensætte ting på en ny måde, tænke ud af boksen, bringe alt i spil. Dermed er der altså sammenfald mellem Batesons legebegreb og nutidens potentialiseringsbegreb. Der er to organisationer, som iagttager leg i BørneRiget, nemlig BørneRiget selv og LEGO. Analysen vil undersøge, om BørneRiget og LEGO har blik for den potentialiseringsmulighed, som ligger i legen.

Medier, løse koblinger og mediers midlertidige fortætning i former

Anden del af undersøgelsen handler desuden om det tidsmæssige sammenfald af evolutionære mulighedsbetingelser mellem udviklingen i LEGOs iagttagelse af leg og opførelsen af BørneRiget. Her er der brug for begreber, som kan belyse, hvordan leg som hegemonisk mindset og legoklodser som legemliggjort potentialisering er velegnede i moderne organisationers potentialiseringsstrategi. Luhmanns iagttagelsesbegreb beskrevet ovenfor udvides når det gælder perception med begreberne form og medie, og faste og løse koblinger som beskrevet i bogen fra 2019 ”Form og medie” af Andersen (Andersen 2019²²). Bogen interesserer sig netop for perception og beskriver bl.a., at begrebet medie kan forstås som mindre, løst koblede strukturer, som kan viderebringe signaler såsom lys, lyd og budskaber. Medier kan fortættes og blive til en tæt koblet form, som derpå igen kan opløses i medier, som derpå igen kan fortættes og indgå i atter nye former. Luhmannske skelneoperationer er således formdannelser, som gør brug af medier. Simple eksempler på begreberne form-medie er luftens molekyler, som kan viderebringe svingninger som lyd til øret, eller bogstaver som medier for kommunikation via deres fortætning i dannelsen af formerne ord, sætninger og tekster. Bogstaver som medier kan fortættes til en bestemt betydning i et ord i en sammenhæng, men kan atter og atter igen indgå i andre nye ord. Formdannelsen, som sker på baggrund af fortætning af bogstaver, er præsenteret i figuren nedenfor.



Medier bliver gennem deres løse kobling til betingelser for muligheder for kommunikation og perception som midlertidige aktualiseringer af former forstået som konstellationer af medier som midlertidigt er tæt kobledede. Mediers egenskab som betingelse for muligheder gør det oplagt at interessere sig for forholdet mellem medier og potentialisering, nærmere betegnet, hvad det er ved medier, som gør dem potentialiserende. Medier er potentialiserende netop qua deres løse koblinger. Medier er altid i proces og altid på vej mod nye processer af fortætning, opløsning og fortætning i atter nye former. Løsheden i mediers koblinger er en forudsætning for egenskaben potentialisering, som illustreret i figuren nedenfor.



For at forstå sammenfaldet af mulighedsbetingelser mellem den semantiske udvikling i legebegrebet, og BørneRigets og LEGOs iagttagelser af leg, slutter anden del af analysen med så at sige at samle klodserne ved at sammenholde funktionssystemernes, BørneRigets og LEGOs iagttagelse af leg med begrebet potentialisering.

Analyse del 1. Legebegrebets semantiske udvikling og funktionssystemers iagttagelse af leg

Afsnit 1: Hvordan legebegrebet udvikles fra at være specifikt og funktionsbestemt til at være et hegemonisk mindset

Dette afsnit undersøger med to historiske nedslag, den semantiske udvikling af legebegrebet. Noget må jo være sket med legebegrebet, siden leg kan re-introduceres som en nyskabelse til BørneRiget. For idet leg er så tæt knyttet til børn, har leg meget længe, formentlig altid, været kendt i pædiatrien.

Analysen starter med den medicinske artikel ”The organization and function of play activities in a set-up of a pediatric department: a report of a three-year experiment” publiceret i 1940 (Richards & Wolff 1940⁵). Artiklen henviser til lignende medicinsk litteratur helt tilbage fra 1929, for knap 100 år siden. Pædiatrien har altså kendt til begrebet leg ihvertfald omkring 100 år. Artiklen fra 1940 beskriver specifikke og funktionelle angivelser af, hvordan leg i form af legerum og legetøj med fordel kunne implementeres på hospitalers børneafdelinger. Artiklen opsummerer på side 236 de konkrete formål med implementering af leg på en børneafdeling:

- “1. To give the child patient an assurance that the care of his health and doctors, dentists, nurses, and hospitals are and can be accepted as a normal part of life.*
- 2. To use the long hours of waiting and of convalescence in healthy, creative play activities, for which opportunities are becoming fewer in our city way of life.*
- 3. To help recondition a child who has learned to fear hospital and illness.*
- 4. To furnish a method of observing and evaluating a child’s play in relation to the problems of his life.*
- 5. To provide an opportunity for educating mothers, fathers, nurses, and doctors in the importance and the proper use of play.”*

Artiklen fra 1940 beskriver altså leg som en mulig og velkommen del af børnehospitalet; men leg er ikke en del af kernen i hospitalet.

Derpå tager vi et langt skridt frem til nutiden. I en nylig leder med titlen ”The Power of Play” publiceret i American Journal of Health Promotion i 2020 (Kang 2020¹⁶) har beskrivelsen af leg udviklet sig fra ovenstående specifikke og funktionsbestemte tiltag rettet mod patient og forældre, til at være et universelt og livsvigtigt princip, som beskrevet side 573:

“Our need to play is so important to our survival that the impulse to play is just as fundamental as our impulse to sleep or eat.”

Videre side 573 beskrives det at leg har følgende funktioner, som er essentielle for menneskelivet:

- *”It develops the “play mindset” of being open to new things and learning through trial and error. Play is an opportunity to make mistakes and learn to take failure in stride. Learning through trial and error is essential to adaptability, a key ingredient in human success.*
- *It allows us to discover new things. The human brain likes novelty and releases dopamine and serotonin when it learns new things, and we’re rewarded with a sense of well-being or joy.*

- *It helps develop team skills. Play helps us bond socially and develop the values of trust, sharing, and fairness.*
- *It improves our ability to innovate and create. Play includes observing, questioning, experimenting, socializing, and networking – key activities in the development of the creative mind.*
- *It helps us adapt and become resilient. Because play allows us to imagine, communicate, problem solve, experiment, collaborate, try, and fail, think outside the box, and create, it provides us the cognitive skills we need to survive and thrive in our rapidly changing, stressful modern world.”*

Forfatteren peger på leg som essentiel for udviklingen af moderne nøgleegenskaber (side 573):

“Thus, play is essential to the development of the 5 key 21st century skills of creativity, critical thinking, communication, collaboration, and contribution.”

Udvikling bliver endnu mere tydelig, når man sammenligner definitionen af leg i artiklen fra 1940 (Richards & Wolff 1940⁵) med definitionen af leg i den medicinske artikel fra 2020 (Kang 2020¹⁶).

I 1940 beskrives leg på børneafdelinger som en naturlig og meningsfuld aktivitet:

”Play is a natural and meaningful activity for every child.”

I den medicinske artikel fra 2020 er leg imidlertid ikke længere bare en aktivitet, men et mindset:

” To be clear, play is best understood as a mindset rather than an activity. It is a mindset of being open to trying new and different things – and learning trial and error.”

Den semantiske analyse, hvor vi prøver at se, hvordan datiden hhv. nutiden iagttager leg, udpeger således en afgørende historisk udvikling i legebegrebet fra at være et specifikt og funktionsbestemt tiltag rettet mod børn og forældre, til at udgøre et universelt livsprincip af afgørende betydning for menneskelige individers fremtidsmuligheder. Sidstnævnte lægger sig op ad begrebet potentialisering, et forhold som vil blive nærmere undersøgt nedenfor. Legebegrebet har altså gennem knap 100 år udviklet sig fra, at iagttages som en mulig del af børnehospitalet, til at blive en del af selve kernen ikke bare på hospitalet, men hos menneskeheden som sådan. Leg er blevet sin helt egen logik af hegemonisk karakter, fordi begrebet leg med tiden er kommet til at indeholde noget som tiden efterspørger, nemlig muligheden for at bringe alt i spil i en legende undersøgelse af vores fremtidsmuligheder. Pga. dette brud med den tidligere specifikke og funktionelle betydning af begrebet leg, kan leg introduceres som en nyskabelse i BørneRiget.

Nedenfor skal vi se på, hvordan funktionssystemer i BørneRiget, og organisationen BørneRiget, iagttager leg og iagttager hinanden og hinandens iagttagelser. Men først skal vi se på, hvordan BørneRiget egentlig selv definerer leg.

Afsnit 2. Leg iagttaget fra BørneRiget som et udefineret og åbent begreb

Vi så netop i afsnit 1 en betydelig semantisk udvikling i legebegrebet gennem de seneste knap 100 år. Fra at leg blev iagttaget af børnehospitalet i 1940 som et specifikt og funktionsbestemt

supplement til pædiatrien, til at leg i 2020 blev iagttaget som et universelt mindset af afgørende betydning for vores fremtidsmuligheder.

Dette afsnit undersøger, hvordan leg ser ud inde fra BørneRiget. Hvordan iagttager børnehospitalet leg?

I BørneRigets visionsdokument fra 2016 (BørneRiget 2016²) er leg ikke defineret, men formålet med integreret leg som designprincip beskrives i indledningen side 7:

”Vi har undersøgt børnenes behov, vi har støvsuget den internationale hospitalsverden for viden, og vi kan nu bygge et hospital, der integrerer leg hele vejen igennem behandlingsforløbet. I legen finder børnene ro og tryghed. Børn og unge, der er indlagt i lange perioder, får gennem leg og læring mulighed for at udvikle sig socialt og motorisk i lighed med deres raske kammerater, så de er bedre rustet til at vende tilbage til hverdagen efter endt sygdom.”

Visionsdokumentet betegner altså leg med ord som ro, tryghed, læring og udvikling.

Nedenstående citater, som præsenterer resultatet af tematisering af definitioner på leg fundet i de 7 interviews, viser, at der langt fra er en fælles forståelse eller definition af begrebet leg:

”Hvor der er noget, hvor man har en god fornemmelse, alt hvad man foretager sig, som man har det godt med.”

”Et grundvilkår for det at være menneske.”

”Der er uendelig mange eksempler på leg, som vi bruger på hospitalet, som dygtiggør os, og der er legeeksempler, hvor vi gør behandlingen bedre, og så er der legeeksempler, hvor vi adspredte børnene, og meget ofte som læge har vi brug for leg som distraktion.”

”Jeg mener ikke, at vi har defineret leg i en sundhedsfaglig kontekst.”

”Leg er en kreativ, ikkestruktureret måde at undersøge tilværelsen på.”

”Altså vi bliver nysgerrige, og vi griner.”

”Det skal være sjovt og, det er jo også motiverende, og man kan have det, hvor det bare er rent sjov men også nogle gange, hvor der er nogle udfordringer, der er udviklende.”

Citaterne, som beskriver leg, spænder meget vidt med ord som god fornemmelse, menneskeligt grundvilkår, bedre behandling, adspredelse, distraktion, kreativitet, undersøgende tilgang, nysgerrighed, latter, glæde, motivering, udfordring og udvikling. Et citat angiver ligeud, at leg ikke er defineret i en sundhedsfaglig kontekst.

Et fællestræk går igen i de 7 definitioner på leg, nemlig at leg helt overvejende forbindes med noget positivt.

Der er altså ikke klarhed eller en fælles definition af begrebet leg set inde fra BørneRiget. Mulige årsager til denne uklarhed vil blive videre undersøgt i afsnit 3 nedenfor.

Den manglende fælles definition af leg medfører, at begrebet leg set fra BørneRigets perspektiv forbliver åbent. Uden en fast fælles definition kan leg i princippet betyde alt og omfatte alt. Analysen har dermed vist os, at der ikke på forhånd er en fælles forståelse eller fast definition af leg; men at begrebet derimod er åbent for at blive udfyldt med indhold af forskellig art.

Næste skridt i analysen er undersøgelsen af, hvilke funktionssystemer, som bruges til at iagttage leg i empirien indsamlet gennem de 7 interview.

Afsnit 3. De mange funktionssystemer som iagttager leg i BørneRiget

For at afdække, hvilke perspektiver der er på leg i BørneRiget, skal vi nu undersøge, hvilke systemer i BørneRiget, som iagttager leg. Som nævnt er verden følge Niklas Luhmann altid noget for en iagttager. Luhmanns andenordens-iagttagelsesbegreb og teori om funktionssystemer giver os mulighed for at undersøge, hvilke funktionssystemer som iagttager leg i BørneRiget og hvordan disse funktionssystemer iagttager hinandens iagttagelse af leg.

Analysen af empirien indsamlet via de 7 interviews viser via citaterne nedenfor, at informanterne iagttager leg i BørneRiget med 7 funktionssystemer, som udover sundhed og videnskab omfatter sportssystemet, det pædagogiske system, det psykosociale system, det økonomiske system, og det politiske system. Nedenfor angives citat-eksempler vedrørende iagttagelse af leg i BørneRiget for hvert af disse 7 funktionssystemer. Citateksemplerne eksemplificerer de mange stemmer, der er på spil, når det gælder leg i BørneRiget.

Den tematiske analyse af de transskriberede interviews fandt, at temaet ”brugeroplevelse” gik igen og dermed stod frem som noget vigtigt. På baggrund af forståelsen af, at brugeroplevelse i stadig stigende grad bruges som politisk styringsredskab, som fx i form af de danske regioners årlige Landsdækkende Undersøgelse af Patientoplevelser (LUP) (Region Hovedstaden 2021²³), bringes repræsentative citater omhandler brugeroplevelse særskilt nedenfor, lige efter citater for funktionssystemet politik. Brugeroplevelse opfattes altså i analysen som hørende til det politiske funktionssystem.

Funktionssystemet sundhed, som iagttager med forskellen syg/rask eller sund/usund

Sundhedssystemet iagttager verden med den form, som er enheden af forskellen syg versus rask. Sundhedssystemet har til formål mest effektivt af gøre syge børn bedre, helst raske.

Første citat nedenfor fortæller, hvordan sundhedssystemet iagttager leg som helbredsfræmmende via bedre samarbejde med børnene, så man dermed fx kan undgå generel bedøvelse til scanninger, eller få bedre overholdelse af planer for medicin.

”Kan man få børn igennem undersøgelser uden at skulle i anæstesi, kan man få børn igennem nogle ting, hvor de samarbejder bedre og derfor får nogle bedre resultater, altså hvor de har en bedre overholdelse af alle medicingivninger og alt muligt andet, jamen så har man også en direkte effekt på det sundhedsfaglige og helbredsmæssige, og det er jo så den hypotese vi skal undersøge om det også reelt holder.”

Næste citat iagttager leg i form af øget fysisk aktivitet som helbredsfræmmende og fortæller, at såfremt man får dokumenteret en sådan effekt af leg, så er leg berettiget til at blive indført som en fast del af sundhedsbehandlingen i BørneRiget.

”Jeg tror det samme gælder legen, at når vi en dag kan vise, at børn, der er fysisk aktive hurtigere, bliver udskrevet eller får færre tilbagefald, kan vi vise den medicinske effekt af det, så bliver det formentlig indført.”

Ikke overraskende viser citaterne altså, at sundhedssystemet i BørneRiget iagttager leg som potentielt helbredende.

Funktionssystemet sport, som iagttager med forskellen aktiv/inaktiv

Sportssystemet iagttager verden med den form, som er enheden af forskellen aktiv versus inaktiv. Sportssystemet har til formål at gøre mennesker aktive for dermed at forbedre deres fysiske formåen. De to citater nedenfor viser hvordan sportssystemet iagttager leg som faciliterende for motivation for sport og aktivitet og dermed bedre helbred og funktionsevne for patienter.

Første citat foreslår en direkte specificeret udvidelse af legebegrebet, så man sikrer, at aktivitet bliver en del af legekonceptet i BørneRiget.

”Jeg har faktisk argumenteret for, at vi ikke skulle bruge ordet leg men at sige ”leg og aktivitet”, så vi havde en bredere begrebsopfattelse af det, så man også kunne indbefatte unge og for den sags skyld også fødende og andre.”

Det skal bemærkes, at der flere gange gennem interviewene gøres opmærksom på, at voksne og ikke mindst teenagere ikke altid kan – eller ønsker – at se sig i udtrykket leg, og at der derfor også af den grund kan være grund til at tilføje udtrykket aktivitet.

Næste citat beskriver, hvordan børnekræftlæger allerede har fokus på det motiverende, aktivitetsfremmende og dermed muligt helbedsfremmende i, at en kammerat kommer ind og leger med det syge barn. Legen går så ud på, at de to børn aktiveres sammen, på hvert deres niveau.

”Et godt eksempel, som vi optog på video på et tidspunkt, var to skolekammerater som altid har været sammen og gået til fodbold sammen. Klassekammeraten til cancerpatienten ind på hospitalet, og vi træner dem til deres maks. Den raske klassekammerat lægger sig ned på gulvet og tager 30 push-ups, og den dårlige cancerpatient står op og løfter skiftevis det ene og det andet ben 30 gange.”

I BørneRiget iagttager sportssystemet således begrebet aktivitet som en naturlig forlængelse eller udvidelse af begrebet leg, en udvidelse som ville gøre, at hele legekonceptet ville kunne favne en bredere gruppe af patienter end børnene. Desuden betragtes den legende tilgang som faciliterende for sport, aktivitet og træning.

Funktionssystemet videnskab, som iagttager med forskellen evidens/ikke evidens

Videnskabssystemet iagttager verden med den form, som er enheden af forskellen evidens versus ikke evidens. Videnskabssystemet har til formål at skabe sikker, reproducerbar viden om effekten af interventioner. På hospitaler iagttager videnskabssystemet især effekten af helbedsfremmende interventioner, samt kvaliteten af de undersøgelser, som effekten er målt med.

Citatet nedenfor illustrerer, at videnskaben ser på leg som en intervention på lige fod med andre interventioner. Fra et videnskabeligt synspunkt skal effekten af leg naturligvis undersøges med konventionelle videnskabelige metoder.

”Et er, hvad vi som forskere skal gøre, altså der tror jeg, vi er forpligtede til at være systematiske og strukturerede og bruge den eksisterende viden, hvis vi ikke har den eksisterende viden, skal vi sætte os ind i det. Og der adskiller ”leg” sig – fra min side – ikke fra andre interventioner eller ting, der sker på et hospital, hvis vi går forskningsbaseret til det.”

Næste citat rummer flere informationer. Først holder videnskaben på ikke gerne at ville udtale sig om fænomenet leg, før effekten af leg er videnskabeligt undersøgt, helst i et gyldent standard videnskabeligt studie. Dernæst stiller det videnskabelige perspektiv sig undrende overfor, hvad leg egentlig overhovedet skal på hospitalet. Den behagelig ramme, leg kan medvirke til, anerkendes, men der stilles spørgsmålstegn ved store statements om, at leg kan helbrede – ”det ved vi ikke”. Videnskaben kræver viden, skabt på den videnskabelige måde, selvfølgelig gør den det. Til slut nævnes LEGO som sponsor, noget som findes tankevækkende at sætte i forbindelse med leg, for videnskaben ved, at det er afgørende for troværdigheden, at sponsorer ikke har indflydelse på forhold, som skal kunne kalde sig uvildigt videnskabelige.

”Hvis ikke der kan laves et randomiseret klinisk studie, så har jeg brugt for en eller anden form for evidens for effekten. Jeg tænker på det (leg/ red.) som en behagelig energigivende ramme omkring et hus, jeg tror, der er noget godt ved leg, det giver noget positiv energi og det giver noget kraft, men om det er helbredende, det ved vi ikke. Og om det kan, eller i hvor høj grad det kan bidrage til god forskning, hvad enten det er kvalitativ eller kvantitativ, det ved jeg ikke. Det der med legeadfærd er da meget tankevækkende at man, det har jeg faktisk ikke tænkt over så meget før, men at leg fylder så meget med nogle store statements, og ingen ved, hvor det kommer fra. Nu skal vi pludselig lege andet end, at man kobler det med LEGO, som vi ved har sponsoreret huset. Det er da egentlig ret tankevækkende.”

Citaterne viser altså, at fra videnskabens perspektiv skal effekten af leg testes i videnskabelige undersøgelser på lige fod med andre interventioner. Desuden får videnskaben øje på noget, som videnskaben har erfaring med, nemlig risikoen for at resultaterne af videnskabelige undersøgelser kan tabe værdi og troværdighed, hvis sponsoren har magt og indflydelse til at påvirke resultaterne i den retning, som sponsoren finder mest fordelagtig. Set med de øjne bliver sammenhængen mellem sponsoren, Ole Kirks Fond fra LEGO, og leg som universelt designprincip i BørneRiget tankevækkende, da det ikke står klart for det videnskabelige blik, i hvilket omfang LEGO har påvirket indførelsen i BørneRiget af leg som universelt designprincip. Dette vender vi tilbage til nedenfor.

Funktionssystemet pædagogik, som iagttager med forskellen læring/ikke læring (inkl. udvikling, nysgerrighed, innovation, motivation)

Det pædagogiske system iagttager verden med den form, som er enheden af forskellen læring og udvikling versus ingen læring og udvikling. Det pædagogiske system har til formål mest effektivt at sikre børn læring og udvikling. Det pædagogiske system har blik for motivation, nysgerrighed og kreativitet, samt at kommunikation med børn – i børnehøjde. For hospitaliserede børn er der

særlig fokus på at opretholde læring og udvikling, så børnene ikke sakker for meget bagud sammenlignet med andre børn på samme alderstrin.

Citatet nedenfor fortæller, hvordan et legende tiltag i form af en trylleskole fik motiveret børn og unge med gigttil genoptræning. Citatet beskriver, at trylleskolen blev afsluttet med en forestilling for familiemedlemmerne, og man forstår, at disse syge børn og unge ikke bare gennem trylleskolen fik genoptrænet, men ovenikøbet også en god oplevelse med familierne, samt den glæde og anerkendelse, som ligger i det at optræde.

”Det var jo hende her NN, reumatolog (i.e. gigtlæge), reumatologisk professor som havde noget genoptræning af børn og unge mennesker specielt i teenagealderen. Jeg tror, det var noget ergoterapi og fysioterapi af hænder og arme. De havde et genoptræningsprogram, og hun kunne simpelthen ikke få dem til at deltage, det var umuligt, de gad ikke, de havde alle mulige andre aktiviteter, så hun droppede det, sagde hun, og så lavede hun en trylleskole i stedet for. Og i den trylleskole integrerede hun alle de øvelser i tryllerierne således, at når de kom til trylleskole var de faktisk til fysioterapi eller ergoterapi, og det endte så med, at de skulle optræde for familien, og der havde de så gennemgået træningsprogrammet, men de havde altså leget sig til det. Sådan et eksempel, der siger jeg jo: ”Hold da kæft, her var vi altså fat i den lange ende, for der kan vi virkelig bruge noget i det daglige.”

Næste citat beskriver det pædagogiske blik på vigtigheden af at bruge leg til at fremme kommunikation med børnene og familierne. Her ses leg både som kommunikationsfremmende og partnerskabsdannende.

”Hvis vi skal forstå barnets perspektiv, og hvis vi skal kunne have en samtale med børn på et aldersrelevant niveau, det kan dreje sig om en 4-årig eller 11-årig eller en 15-årig, hvis ikke vi er i stand til at forstå eller kommunikere med barnet f.eks. ved brug af leg eller ved brug af nogle forståelser af leg, så kommer vi ikke til at kunne lave, det som vi kalder partnerskaber med vores patienter eller vores familier.”

Sidste citat som iagttager leg i BørneRiget set fra det pædagogiske perspektiv beskriver, hvordan voksne gennem simulationsøvelser kan lege sig til læring af helbredsrelevante færdigheder.

”Når man er kommet ind i simulationsøvelsen og glemmer, at man leger, så er det ekstremt effektivt; hvis man lader sig blokere af, at man synes det er fjollet, og det er akavet, er der i hvert fald nogle trin, hvor man mister noget værdi af øvelserne. Men når vi får øvet at bruge simulation fx så kommer vi til at stå nogle helt andre steder. Altså når en kirurg kan have øvet 1000 timer på en maskine, inden han står og øver på en patient, så har man simpelthen brugt legen så ekstraordinært effektivt og til patienternes glæde. Og vi får nogle kirurger, der bare løfter deres niveau, og det kan vi jo se både med de robotter, hvor man kan øve operationer og fødefantomer og akutte situationer. Vi kan øve i pædiatrien, på et ekstremt meget højere niveau – den måde vi angriber en sepsispatient, når vi har kørt simulationsøvelsen, det er bare på et andet niveau.”

I citatet iagttages leg som et pædagogisk læringsværktøj. Man forstår, at det ikke bare er børnepatienterne i BørneRiget, som skal lege. Også de ansatte skal selvfølgelig lære gennem leg.

Fra et pædagogisk perspektiv har leg således en klar plads i BørneRiget, da det pædagogiske system ser leg som motiverende, engagerende, kommunikations- og relations-fremmende, og ikke mindst afgørende for god læring.

Funktionssystem psykosocial, som iagttager med forskellen psykosocialt godt/psykosocialt dårligt (inkl. humane og civilreligiøse aspekter såsom livsgnist)

Det psykosociale system iagttager verden med den form, som er enheden af forskellen psykosocialt godt versus psykosocialt dårligt. Det psykosociale system har til formål at bedre psykosociale forhold. På hospitalet har det psykosociale system særligt til formål at fremme forståelsen for, at menneskelivet omfatter andre vigtige aspekter end et biologisk velfungerende legeme.

Første citat omhandler en for børnehospitaler – og de fleste mennesker – meget ulykkelig situation, hvor syge børn, som egentlig set fra et kropsligt helbreds-perspektiv ser ud til at kunne overleve, pludselig giver op og dør. Forklaringen på, at barnet dør, skal søges andre steder end i det rent kropslige. Man forstår, at livskraften er sivet ud ad barnet, noget, som måske kunne have været forhindret, hvis leg havde været brugt til at tilføre barnet livsmod.

”Jeg tror det var fra din egen afdeling, en af vores arbejdsgrupper, hvor der var en der sagde, at en gang imellem, så kan vi ikke rigtigt forstå hvorfor børnene dør, men det er ligesom de har givet op. Der er ikke mere, så selv om alle parametrene er i orden og det sådan set går fint, så kan de ikke mere eller pludselig dør de. Om det er håbløshed eller livsvilje, livskraft, livsmod, som bare ebber ud, og så forsvinder man; det er jo en del af det. Der har vi så ikke formået at gribe dem og give dem det livsmod, og det gjorde da stort indtryk. Altså der er mere og det har vi ikke fat i helt endnu, synes jeg.”

Næste citat fortæller med udgangspunkt i det psykosociale perspektiv om, hvordan *kvaliteten* af liv bliver vigtigere end nogensinde i situationer, hvor livet nærmer sig sin afslutning. Netop dér efterlyses det, at barnet ses som et helt menneske med mere end biomedicinske behov.

”Så er det klart, at har man et kortere liv, hvor der er plads til leg, og hvor man ikke bare bliver set som en sygdom i sengen, men at man faktisk føler sig mødt som menneske og sådan noget, der har det jo også en kæmpe betydning.”

Derpå iagttages det med empati, hvilken svær situation indlagte børn kan være i langt fra vilkår, som er normale for børn. Indlagte børn iagttages som taget ud af deres vanlige, kendte rammer og samtidig er de syge, de forandrer sig fysisk i negativ retning og de har meget begrænsede udfoldelsesmuligheder.

”Så det, at de er herinde i en situation, hvor vi har isoleret dem, vi har taget dem ud af skolen, vi gør ting, der gør ondt, de taber deres hår, de ligger i sengen, ændrer vægt – talrige ting traumatiserer dem.”

Næste citat beskriver, at fra det psykosociale perspektiv omfatter menneskelivet også sjælelige aspekter, såsom det, at man kan ”se lyset”, et udtryk jeg fortolker i retning af, at der alligevel også er glæde og håb tilbage i livet. Man forstår, at dette bør der være plads til på et hospital og at leg iagttages som noget, som kan fremme det sjælelige helbred.

”Jeg tror da ens sjælelige helbred afhænger af, om man kan se noget i godt i livet, om man kan blive afledt fra de tunge tanker, om man kan se lyset, og det er noget af det, legen kan.”

Sidste citat fra det psykosociale perspektiv understreger, at en indlæggelse kan medføre en problematisk psykologiske påvirkning, som sundhedssystemet bør have blik for, så ikke psyken får lov at gå i stykker, alt imens kroppen helbredes. Man kan sige, at her taler det psykosociale system direkte til sundhedssystemet og peger på, at sundhedssystemet bør iagttage barnet, sådan som det psykosociale system iagttager barnet, nemlig som et *helt* barn som fx også har en psyke.

”Men jeg vil også sige, at man jo ikke kun er patient, når man kommer ind på BørneRiget og på Juliane Marie Centeret, man er jo også stadigvæk et barn, og i forhold til den psykologiske påvirkning man har som barn, tror jeg i høj grad også, at legen kan afhjælpe nogle problematikker.”

Citaterne beskriver, hvad man kan kalde en holistisk menneskeopfattelse, forstået på den måde at der opfordres til at se børn som mere end patienter og mere end biomedicinske organismer. Citaterne efterlyser empati i form af følelsesmæssig forståelse for børnenes og familiernes svære situationer samlet set. Der lægges vægt på psykologiske og sociale forhold, samt værdighed, integritet, autonomi og livskvalitet.

Funktionssystemet økonomi, som iagttager med forskellen rentabelt/ikke rentabelt og økonomisk muligt/ikke økonomisk muligt

Det økonomiske system iagttager verden med den form, som er enheden af forskellen økonomisk muligt (og gerne rentabelt) versus ikke økonomisk muligt. Det økonomiske system på hospitalet har til formål at sikre kosteffektivitet samt undgå overskridelse af budgetterne.

Der er noget meget enkelt ved at iagttage med det økonomiske blik. Enten kan tingene svare sig, eller også kan de ikke. Det blik er simpelt. Kriteriet er klart og letforståeligt. Måske forholder det sig sådan, fordi vi gennem årtier har vænnet os til, at økonomiske argumenter skal opfattes som indiskutable og uafviselige.

Nedenfor beskrives det, at såfremt leg viser sig at have en dokumenteret helbredende effekt, så kan leg betale sig og dermed prioriteres.

”Så jeg tror, vi skal passe på med at tage munden for fuld, og jeg tror vi skal vide, hvad vi gør fordi, som så meget andet, så har tingene enten effekt eller også har det ingen effekt. Det kan også være, det har en kritisk effekt, så det ikke skal anvendes. Og jeg vil så også sige, at vi bruger jo ressourcer på alt hvad vi gør, så når vi prioriterer ressourcer, så skal vi jo også vide, om det er det rigtige, vi prioriterer vores ressourcer på.”

Næste citat beskriver på baggrund af kost-effektivitet-perspektivet bevidstheden om, at de involverede organisationer, som står overfor at implementere leg i BørneRiget, er forpligtede til at dokumentere effekten af leg.

”Så er der jo vores partnerskab. Regionen, Rigshospitalet og Ole Kirks Fond, og jeg mener, at vi jo også har en forpligtelse et eller andet sted til at kunne føre et – om det er

et forskningsmæssigt bevis eller om det er et bevis på andre måder – men for at det her også kan "betale sig", at vi får nogle gevinster ud af det – hvad enten det er økonomiske gevinster eller kvalitetsmæssige gevinster."

Det økonomiske system interesserer sig ikke overraskende for kost-effektivitet og prioritering. Kun hvis leg har den forventede effekt, kan det betale sig fortsat at prioritere leg som en del af BørneRiget!

Funktionssystemet politik, som iagttager med forskellen magtoverlegen/magtunderlegen
Det politiske system iagttager verden med den form, som er enheden af forskellen magtoverlegen versus magtunderlegen. Det politiske system har til formål at styre samfundet via forsøg på styring af de øvrige funktionssystemer.

I første citat iagttages det meget interessant, at der i BørneRiget synes at udspille sig en magtkamp om begrebet leg. Det beskrives, at mange gerne vil eje begrebet leg, hvilket svarer fuldstændig til nærværende analyse af, hvordan mange funktionssystemer som iagttager leg på hver deres måde. Alle systemerne argumenterer hver især for, at deres systems perspektiv er et godt og vigtigt perspektiv på leg.

"Der er faktisk rigtig mange, der gerne vil eje det her område. Jeg tror faktisk ikke, vi ved, hvilke interventioner, der er de rigtige at lave, for der er faktisk meget litteratur derude, der er meget viden, og jeg tror, at man skal lave yderligere interventionsstudier for at finde ud af, hvordan vi bedst gør de her ting på den bedste måde, men jeg tror, at man er et niveau over at sige: Vi ved godt, det hjælper at lave både en mock scanner, og vi ved godt det hjælper at vise film inde i røret, der skal mere til, hvis vi skal lave et interessant interventionsstudie."

Næste citat beskriver ligeledes, hvad man kan kalde en lille magtkamp om leg i BørneRiget. Det beskrives, at tanken om, at leg kan virke helbredende, er tillokkende, både for BørneRiget og LEGO. Men vidensgrundlaget for, at leg skulle have en helbredende effekt fra et videnskabeligt perspektiv, angives som nul.

"Ja, jeg tror det er fint, at forskerne forstår det, men jeg tror rent faktisk ikke, man kan sætte sig ind, jeg tror, der er alt for mange myter om, hvad det drejer sig om, og jeg tror hele temaet omkring børn og leg, og leg i BørneRiget, det ser så godt ud, og det er også fristende for LEGO, men det hviler altså på et område, hvor vores viden næsten er 0."

Tredje citat omhandler igen magtkamp mellem perspektiver, funktionssystemer og organisationer. Der peges på nødvendigheden af et helhedsperspektiv og et samfundsperspektiv, som ikke bare ser barnet komme syg ind på hospitalet i den ene ende og helbredt ud i den anden, da en sådan tilgang overser, at livskvalitet omfatter mere end en fungerende krop. Leg udpeges som noget, som kan binde perspektiverne sammen; men det tydeliggøres ikke, hvordan leg skal løse denne store opgave med at skabe sammenhæng mellem siloerne. Dette forhold vender vi tilbage til nedenfor.

"Jeg ved godt, at det lyder fuldstændig banalt, men set lidt fra systemets perspektiv, og det lyder jo hårdt, men altså man skal jo ind i den ene ende og ud i den anden ende, og vi skal effektivisere patientforløbene. Jeg har den dybeste respekt for det, men igennem de

processer er der jo også nogle mennesker, som gennemgår nogle ting. Man kan fra systemets side jo være ligeglad, hvis vi har lavet operationen, så er det fint, men fra et samfundsmæssigt perspektiv, og sundhedsvæsenet er jo en del af velfærdsstaten, så hvis vi skal have de bedste outcomes, skabe de bedste forudsætninger for at de her børn kan gå hjem og leve et liv med den bedst mulige livskvalitet, så tror jeg man virkelig kan få meget ud af at kigge på de andre aspekter. Og der tror jeg legen og behandlingen virkelig kan gå hånd i hånd.”

Det politiske system iagttager med magtens perspektiv. Hvem har mest ret? Hvilket perspektiv, hvilket system, hvilken organisation får bedst argumenteret for og gjort opmærksom på vigtigheden af sig selv? Systemerne iagttager hinanden, udfordrer hinanden og konkurrerer med hinanden og denne positionering – kombineret med, hvad der er oppe i tiden, også betegnet evolutionære mulighedsbetingelser – har afgørende betydning for både patienter, pårørende og ansatte i det kommende BørneRiget.

Det politiske system iagttager desuden patienter som brugere af hospitaler. Da brugere også er vælgere, har brugerne mulighed for at udvise magt over det politiske system via fx brugerundersøgelser, klager eller pressesager. Nedenfor følger en række citater, som omhandler temaet brugeroplevelse, et tema som gik igen i interviewene. Citaterne opfattes i analysen som en særskilt kategori i det politiske funktionssystem.

Brugeroplevelse, som iagttager med forskellen god oplevelse/dårlig oplevelse (underkategori af funktionssystemet politik)

Første citat om brugeroplevelse handler om, hvordan den øgede specialisering i sundhedsvæsenet medfører manglende overblik og betyder, at patienterne ofte er på en lang, uoverskuelig, og usammenhængende rejse rundt i sundhedssystemet. Informanten beskriver oplevelsen af sådanne forløb med ordene *”en forfærdelig rejse”*.

”Vi er jo opdraget med apparaturfejlsmodellen og det er det, vi har arbejdet med, og vi er blevet mere og mere opdelt i specialister og eksperter, og det område man er ekspert på bliver mindre og mindre. F.eks. inden for radiologien, hvis det er fingrene man er specialist i, så kan man ikke se på overarmen og så videre. Det er jo en vej, vi er gået, hvor vi ser på delmængden, som så har afspejlet sig i den måde, vi har bygget vores hospitaler på, og det har en afsmittende effekt eller en meget direkte effekt i den måde, vi håndterer vores patienter på. Altså jeg syntes, det er meget karakteristisk, at vi har mistet overblikket over de forløb, der er, hvor patienterne siger, at de er deres egen rejsefører på en forfærdelig rejse. Vi har ikke overblikket, men det har de. Og det der helhedssyn, som det så smukt hedder, menneskesyn, det har vi mistet, det mener jeg altså.”

I næste citat fortælles om, hvordan en kræftpatient beskriver sin oplevelse af de arkitektoniske rammer for det nuværende Juliane Marie Center med ordene *”som fandme lignede noget i fucking Østeuropa”*. Informanten medgiver på den baggrund, at arkitektur har betydning for patienters oplevelse af hospitalet.

”Han kom og han har lige skrevet til mig igen, han kom, da han havde fået sin kræftdiagnose, han sagde: ”Jeg troede, at når man havde fået en kræftdiagnose, så skulle man her op og sidde, hvor der var svag klassisk musik og douche farver på væggene, og

så kom jeg op på en afdeling, som fandme lignede noget i fucking Østeuropa.” Jeg er da ikke helt blind for, at arkitektur kan noget, og jeg ved ikke, om det bidrager til en bedre helbredelse, men måske til en lidt bedre oplevelse, det er jeg med på.”

I tråd med citatet om, hvordan æstetisk og velfungerende arkitektur kan forbedre brugeroplevelsen på hospitalet, bringer næste citat en beskrivelse af, hvordan naturæstetik kan berige tilværelsen, og hvordan en aktivitet med skønhed og blomster opleves som legende.

”Og jeg bruger tid på at stå og nippe i mine blomster, det vil jeg jo selv sige, det er jo sådan nogle tidspunkter, hvor jeg føler mig i flow med mig selv, og jeg syntes, det er behageligt, jeg syntes også, det er smukt, det jeg kan se selv eller vise min familie eller andre, og det, det vil man jo godt kunne kalde at være legende elementer, der er i det.”

Sidste citat om temaet brugeroplevelse er en beskrivelse af, hvordan et morgenritual omkring mødet med to hospitalsklovne opleves som god energi.

” Hver morgen når jeg kommer og parkerer nede foran opgang 5, så sidder der to klovne ude foran vinduet og jeg ved ikke, om der er noget helbredende, men jeg oplever ret meget god energi, jeg kommer selv til at grine hver morgen, når de sidder og synger falsk på en guitar eller ukulele eller hvad det er. Og jeg har lært at hilse igen på børnemåden, når de hilser.”

Eksempler på betydningen af henholdsvis dårlige og gode brugeroplevelser fortolkes i retning af, at BørneRiget forstår, at en hospitalsindlæggelse i dagens Danmark – udover helst at medføre bedre helbred – også er en oplevelse for patient og pårørende. En oplevelse, som kan medføre kritik og evt. ledelsesmæssig eller politisk indgriben, såfremt den er dårlig og kommunikerer i samfundet på en måde, så sundhedssystem eller politikerne ikke at komme udenom at gribe ind.

Disse mange citater, kategoriseret efter funktionssystemperspektiv, dokumenterer således de mange blikke, der er på leg i BørneRiget. Dermed har vi fået indsigt i en organisatorisk kompleksitet vedrørende, at leg ikke ses som én ting, men mange. Leg iagttaget af BørneRiget omfatter fysisk og psykisk sundhed, sportsaktiviteter (forstået som træning), positive oplevelser, læring, psykosocial forbedring, og ledelsesmæssig og økonomisk prioritering og vinding. Leg forbindes med motivation, engagement, læring og erfaring, men også empati, relationsdannelse, nysgerrighed og livsglæde, livsvilje og livsgnist.

I afsnit 1 beskrives, hvordan iagttagelsen af leg i pædiatrien gennem 100 år udvikler sig, fra at leg ses som et omsorgstiltag for barnets skyld, til at leg ses som havende sin helt egen logik som et livsnødvendigt mindset og et universelt designprincip. Gennem samme 100 år har pædiatrien, sådan som det også dokumenteres ovenfor via empirien, løbende favnet forskellige funktionssystemer som en naturlig del af dagligdelen på en børneafdeling. I 1960erne øgedes fokus på behovet for at pædiatrien inddrog det pædagogiske blik (Smith 1965²⁴). Fra 1970erne bliver der tillige interesse for, hvad både psykologi (Silberman 1990²⁵), sociologi (Brady, Lowe & Lauritzen 2015²⁶), og sport og træning betyder for børns helbred (Landry & Driscoll 2012²⁷); og interessen - samt integrationen, forstået som det, at pædiatrien ser det som en del af pædiatrien

at iagttage barnet fra et psykologisk perspektiv, eller et sociologisk perspektiv eller et fitness-perspektiv - er tiltaget betydeligt fra 1990erne til nu.

Siden disse funktionssystemer således med tiden er blevet en del af pædiatrien, følger det, at leg set med pædiatriens blik kan iagttages med alle disse funktionssystemers blik. Pædagogik ser leg som en naturlig del af pædagogisk praksis og potentiale (Samuelsson & Carlsson 2008²⁸), og samme gælder for det psykosociale funktionssystem (Ginsburg 2007²⁹, Masters 2008³⁰) og for sportssystemet (Bakirtzoglou & Ioannou 2005³¹). Det er netop dette fænomen, de mange stemmer i citaterne ovenfor dokumenterer. De mange perspektiver stiller utallige krav til, hvad et moderne børnehospital som offentlig institution skal kunne.

Jeg har allerede ovenfor skitseret, at funktionssystemerne ikke bare iagttager leg; de iagttager også hinandens iagttagelse af leg. Dette aspekt ønsker jeg, med henblik på understregelse af kompleksiteten, at underbygge ved i tabellen, nedenfor at iagttage, hvordan leg, og alle de 7 funktionssystemer, iagttager hinanden på kryds og tværs.

Tabellen er en iagttagelsesmatrix (inspireret af Andersen 2008³²), hvor man starter i venstre side, række 2 med "Leg som iagttager". Legesystemet er blindt for sin egen iagttagelsesposition og derfor er første felt i kolonne 2, hvor leg som iagttager og leg iagttaget mødes, tomt. Derpå iagttager leg i næste felt til højre sundhed som en tilstand, som er faciliterende for legens fri udfoldelse. I næste felt til højre iagttager leg videnskabens stringens som en form for modsætning, men anerkender det nysgerrige blik. Leg iagttager sport som leg i næste felt til højre. Leg iagttager ordentlige psykosociale forhold som understøttende for leg. Leg iagttager økonomi som en kedelig modsætning og som begrænsende for leg. Og leg iagttager politik som magthaver, som et magtspil, og som et system som både kan bidrage til øget leg men også begrænse leg. Så er vi færdige med leg som iagttager, og kan hoppe ned i næste række 3, hvor sundhed i kolonne 2 iagttager leg som helbredende. Og så videre.

Iagttagelsesmatrix som beskriver systemers iagttagelse af hinanden

	Leg iagttaget	Sundhed	Videnskab	Sport	Pædagogik	Psykosocial	Økonomi	Politik
Leg som iagttaget	-	Sundhed iagttages som faciliterende for fri udfoldelse	Videnskab iagttages som modsætning, men anerkender den nysgerrige tilgang	Sport iagttages som leg	Pædagogik iagttages som formynderisk og styret leg	Psykosociale systemer iagttages som understøttende for leg	Økonomi iagttages som modsætning og begrænsning for leg	Politik iagttages som magthaver, begrænsende for leg og som et strategisk skuespil
Sundhed	Leg iagttages som helbredende	-	Videnskab iagttages som middel til viden om sundhed	Sport iagttages som aktivering og træning	Pædagogik iagttages som middel til at opnå sundhed	Psykosociale forhold iagttages som middel til at opnå sundhed	Økonomi iagttages som middel til at opnå sundhed, og begrænsning	Politik iagttages som magthaver, rammesættende og begrænsende
Videnskab	Leg iagttages som modsætning (pjet) men anerkender legens nysgerrighed.	Sundhed iagttages som genstand for undersøgelse	-	Sport iagttages som genstand for undersøgelse	Pædagogik iagttages som genstand for undersøgelse	Psykosociale forhold iagttages som genstand for undersøgelse	Besparelser iagttages som mål	Politik iagttages som magthaver, rammesættende og begrænsende
Sport	Leg iagttages som aktivitet og træning	Sundhed iagttages som forudsætning for sport	Videnskab iagttages som middel til viden om bedre resultater	-	Pædagogik iagttages som middel til opnåelse af bedre resultater	Psykosociale forhold iagttages som middel for opnåelse af bedre resultater	Økonomi iagttages som sponsor, begrænsning og gambling	Politik iagttages som magthaver, rammesættende og begrænsende
Pædagogik	Leg iagttages som læringsværktøj	Sundhed iagttages som forudsætning for læring	Videnskab iagttages som middel til viden om bedre læring	Sport iagttages som læring	-	Psykosociale forhold iagttages som middel for opnåelse af bedre læring	Økonomi iagttages som middel til at opnå læring, og begrænsning	Politik iagttages som magthaver, rammesættende og begrænsende
Psykosocial	Leg iagttages som middel til at fastholde og skabe relationer, normalitet, afledning,	Sundhed iagttages som forudsætning for ordentlige psykosociale forhold	Videnskab iagttages som middel til viden om bedre psykosociale indsatser og forhold	Sport iagttages som relationsdannende og faciliterende for god psykosocial tilstand	Pædagogik iagttages som middel til opnåelse af bedre psykosociale forhold	-	Økonomi iagttages som middel til at opnå gode psykosociale forhold og lighed, og som begrænsning	Politik iagttages som magthaver, rammesættende og begrænsende
Økonomi	Leg iagttages som besparelsesmulighed	Forebyggelse iagttages som besparende, helbredelse som bekosteligt	Videnskab iagttages som middel til besparelse	Sport iagttages som indtjeningsmulighed	Pædagogik iagttages som middel til opnåelse af indtjening	Psykosociale forhold iagttages som bekostelige	-	Politik iagttages som distributør og magthaver
Politik	Leg iagttages som magtmiddel, potentialiseringsmulighed, og som værdiskabende for børn og familier	Sundhed betragtes som afgørende politisk satsningsområde, minefelt og enorm økonomisk post	Videnskab iagttages som magtmiddel, indtjening og besparelse	Sport iagttages som konkurrence og magt	Pædagogik iagttages som middel til opnåelse af bedre resultater og indflydelse	Psykosociale forhold iagttages som middel for opnåelse af genvalg	Økonomi iagttages som styring og magtmiddel	-

Hvor vi måske først troede, at man på et børnehospital iagttog med funktionssystemer om sundhed og videnskab, har analysen nu vist os, at der herudover er 5 andre funktionssystemer på spil i iagttagelsen af leg i BørneRiget. Alle 7 systemer iagttager leg - og iagttager hinandens iagttagelser på kryds og tværs. Dette fund udfordrer harmonien, for hvordan skal så mange perspektiver på leg kunne blive frugtbart integreret i det kommende BørneRiget? Hvad er den røde tråd, som kan binde funktionssystemerne sammen?

På dette sted i analysen bliver det også tydeligt, hvorfor BørneRigets svar på, hvad leg egentlig er, blev så heterogent og åbent, som gennemgået ovenfor i analysens afsnit 2. Leg iagttages fra mange perspektiver, og disse perspektiver iagttager også hinanden og hinandens perspektiver.

Dermed kommer leg til at betyde virkelig mange ting. Der er en stor fordel ved legebegrebets åbenhed overfor meningstilskrivelse; men man efterlades også med en stor usikkerhed vedrørende, hvad det egentlig er, der er tale om, når BørneRiget siger leg. Denne usikkerhed tages op igen i afsnit 7 nedenfor om modstand mod leg.

Analysen vedrørende funktionssystemer gør desuden et andet vigtigt fund. Funktionssystemerne, som indefra BørneRiget iagttager leg i BørneRiget, efterspørger mere fokus på pædagogik, sport og aktivitet, og psykosociale forhold. Der er altså stemmer fra BørneRiget, som iagttager, at i det omfang leg repræsenterer forbedrende pædagogiske, træningsmæssige eller psykosociale tiltag, så vil sådanne tiltag medvirke til at forbedre patientforløbene. Endnu mere interessant er det, at der er så relativ meget fokus på brugeroplevelsen.

Sådanne stemmer balanceres i nogen grad af utallige forsikringer i citaterne om, at det sundhedsfaglige og videnskabelige forudsættes i top. Alligevel må man forstå, at et moderne børnehospital ikke længere kan nøjes med at sørge for sundhed og videnskab, indenfor de økonomiske rammer som vi alle kender som afgørende for hospitalsvæsenet. Der skal mere til. Mere pædagogik, mere sport og træning, mere fokus på psykosociale tiltag. Og mere brugerinddragelse som kan tjene til at forbedre brugeroplevelsen, så patienterne ikke indirekte klager til politikerne.

Netop sådanne øgede krav illustrerer de stadigt stigende forventninger til moderne offentlige institutioner. Man kravene trækker den offentlige organisation i mange retninger på en gang. Der er ikke én vej, f.eks. den sundhedsmæssige, som kan siges at være den rigtige. Med den erkendelse bliver spørgsmålet om, hvad der skal holde systemet sammen, igen påtrængende. Dette vil jeg vende tilbage til nedenfor.

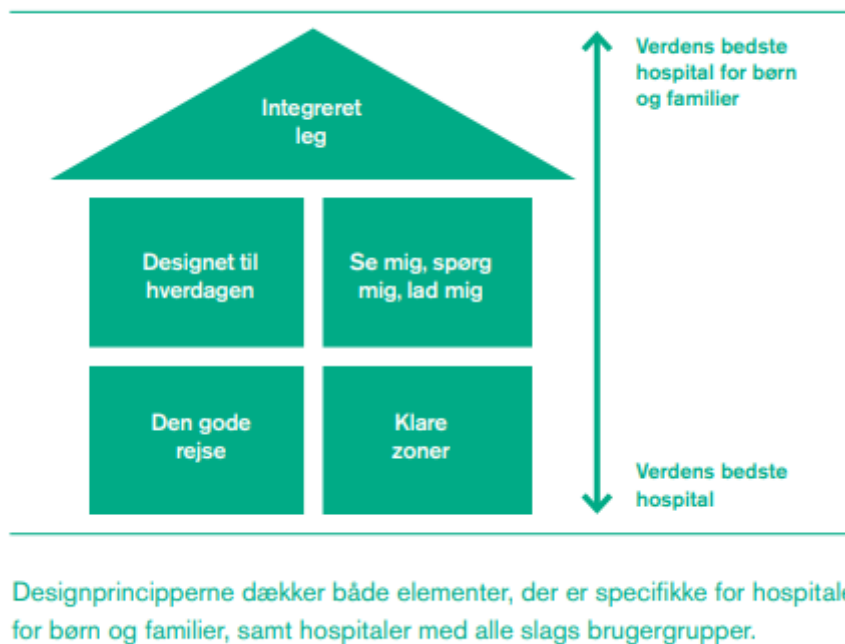
Afsnit 4. Hvordan begrebet leg rekrutteres af organisationen Rigshospitalet i projekt BørneRiget, og hvordan leg som tomt begreb åbner for kobling af mange funktionssystemer

I overensstemmelse med den specifikke og funktionsbestemte beskrivelse af leg fra den medicinske artikel fra 1940 har nutidige danske børneafdelinger alle legepladser, legerum og tilbud om legende adspredelser for indlagte børn, unge og deres familier. En fastholdelse af denne form for leg kan således ikke repræsentere noget ambitiøst nybrud, sådan som det passer sig for et nyt børnehospital i verdensklasse. Der må være tale om en anden og mere nyskabende form for leg til det kommende BørneRiget. Næste skridt i analysen bliver derfor at undersøge, hvordan ideen om en mere moderne og nyskabende form for leg bringes på banen i forhold til BørneRiget. Hvem bringer ideen på banen, hvordan?

Empirien i form af dokumentanalyse viser, at leg som et mere universelt princip i det kommende BørneRiget introduceres af konsulentfirmaet ReD Associates i den indledende brugerundersøgelse (ReD Associates 2014³³) som havde til formål at (side 4):

”...inspirere og guide arkitekter, designere, personale og brugere, der i de kommende år skal arbejde med at skabe et nyt hospital i særklasse.”

Brugerundersøgelsen beskriver leg som det første af 5 designprincipper i det kommende BørneRiget.



Figur fra konsulentfirmaet ReD Associates anbefaling til designprincipper for det kommende BørneRiget på baggrund af deres undersøgelse af brugeroplevelser ved indlæggelse i det nuværende Juliane Marie Center på Rigshospitalet.

Side 14-27 i rapporten fra ReD Associates beskriver leg, både fri leg og funktionsbestemt leg, på følgende måder:

”For de yngre børn er legen ikke begrænset til ventetid og legerummet – men noget, de gør i løbet af hele opholdet.”

- *”Mobilisering. Legen kan bruges til fysisk at mobilisere børnene, for eksempel ved spil, der betjenes med kroppen.*
- *Instruktion. Barnet lærer, hvordan det skal opføre sig under procedurer, så man for eksempel undgår bedøvelse.*
- *Socialisering. Legen kan bruges til at etablere kontakt mellem børn, også hvis de er generte.*
- *Acceleration af coping og accept. Barnets accept af dét at være syg og skulle behandles kan hjælpes på vej ved lege, hvor barnet skal behandle en anden, for eksempel et dyr.”*

En ekstern konsulentundersøgelse bestilt af daværende partnerskab mellem Rigshospitalet og de interesserede fonde, LEGO og MÆRSK resulterede altså i 2014 i udpegning af leg som *”et universelt designprincip.”* Leg som et universelt princip lægger sig op ad den moderne definition af leg præsenteret ovenfor, hvor leg iagttages som et mindset af afgørende betydning for udvikling af nøgleegenskaber, som fremtiden afhænger af.

Man må her hæfte sig ved, at det hverken er BørneRiget eller LEGO som bringer iagttagelsen af leg som et universelt designprincip på banen. Det er et eksternt konsulentfirma, som bringer den iagttagelse af leg i spil. Man kan altså ikke pege på organisationerne og påstå, at de har bragt leg som universelt designprincip, som mindset, på banen, endsige tvunget den opfattelse igennem. På den anden side vil det også være forkert at påstå, at det at netop denne opfattelse af leg bringes på banen på netop dette tidspunkt er en ren tilfældighed. For vi har jo gennem dokumentanalyse ovenfor fået indblik i udviklingen i semantikken vedrørende leg og dermed forstået, at det nye indenfor leg netop er leg som mindset. Dermed ligger det i tidens muligheder at invitere den moderne opfattelse af leg som universelt designprincip og mindset indenfor i BørneRiget. Den semantiske udvikling af legebegrebet gør det muligt for organisationen BørneRiget at genbesøge leg, nu som universelt designprincip og mindset. Dette er hvad man kan betegne som en evolutionær mulighedsbetingelse. Meningstilskrivelsen til leg har udviklet sig og leg kan nu præsenteres for organisationen som et nybrud af afgørende betydning.

At leg som universelt designprincip bringes på banen af en ekstern part, er med til at legitimere leg som universelt designprincip. Anderledes kritisabelt kunne det have taget sig ud, hvis BørneRiget selv eller LEGO uden forundersøgelse havde udpeget leg som vigtigt gennemgående princip.

Desuden så vi ovenfor i afsnit 2, at der set indefra BørneRiget er åbenhed om begrebet leg, da begrebet ikke er begrænset af en fast definition. Når vi nu ved, hvor mange funktionssystemer som iagttager leg i BørneRiget, står det klart, at åbenheden i legebegrebet er en fordel, fordi det giver mulighed for at alle kan se sig i legen.

Ligeledes er det vigtigt at lægge mærke til, at leg som universelt designprincip udfordrer magtbalancen mellem de forskellige funktionssystemer. Funktionssystemerne er som nævnt ovenfor konservative, selvbekræftende og selvbevarende. Fordelen ved dette er stabilitet og forudsigelighed; men ulempen er, at det kan være meget svært at skabe og implementere forandringer i offentlige institutioner. Et interessant eksempel på en forandring, som empirien tyder på efterspørges i organisationen BørneRiget, er fokus på begrebet brugeroplevelse. Fokus på brugeroplevelse er helt i tråd med moderne teorier om offentlig værdiskabelse. Det er næppe en tilfældighed at den eksterne undersøgelse fra konsulentfirmaet Red Associates benævnes Brugerundersøgelse. Fokus på brugeroplevelse er interessant nok også i top i Juliane Marie Centrets strategi frem mod 2025, benævnt ”Det er værdien for patienten, der tæller” (Juliane Marie Center 2021³⁴). Men fokus på brugeroplevelse udfordrer den klassiske magtbalance ved at flytte magt væk fra systemerne sundhed og videnskab. Fremtiden ser altså ud til at efterspørge mere fokus på brugerperspektivet og mindre på faglighed, ekspertise og videnskab. Hvis denne efterspørgsel skal imødekommes, vil det betyde mere magt til brugerne (og politikerne) og mindre magt til faglighederne, eksperterne og videnskabspersonerne. Og det er jo ikke sikkert at faglighederne, eksperterne og videnskabspersonerne vil se mildt på en sådan forandring. Faktisk er det mest sandsynligt, at faglighederne, eksperterne og videnskabspersonerne vil gøre modstand mod at afgive magt til eksempelvis brugerne; og at der derfor fra de klassiske hospitalsfunktionssystemer, sundhed og videnskab, vil blive rejst argumenter mod forandringer, som flytter magt væk fra dem selv. Dette emne vil vi vende tilbage til i afsnit 7 nedenfor. Der står altså klart, at der er behov for stærke fælles kræfter, når man skal skabe forandring i offentlige institutioner. Måske repræsenterer begrebet leg en sådan stærk og fællesskabs-skabende kraft.

I det videre forløb trækker MÆRSK sig som mulig bevilger og det videre arbejde foregår i et partnerskab mellem Rigshospitalet, Region Hovedstaden og LEGO. Imidlertid er leg som mindst nu rekrutteret af de tilbageværende organisationer, BørneRiget og LEGO. Leg og den legende tilgang skal være med til at fremtidssikre verdens bedste børnehospital.

Analyse del 2. Organisationers iagttagelse af leg

Afsnit 5. Hvordan leg iagttages af organisationen og gøres til medie for potentialisering

I afsnit 3 ovenfor viste analysen at en hel række funktionssystemer iagttager leg i BørneRiget. I afsnit 4 så vi, hvordan det moderne legebegreb, hvor leg er et mindset, blev introduceret udefra af et eksternt konsulentfirma som et afgørende universelt designprincip for BørneRiget og LEGO. I afsnit 4 viste analysen desuden fordelene ved leg som et åbent begreb, som alle kan se sig i, da denne åbenhed gør, at begrebet leg kan binde de mange funktionssystemer, som iagttager legen med hver deres perspektiv, sammen.

Her i afsnit 5 skal vi undersøge, hvilke muligheder leg tilbyder organisationer. Hvad er det ved leg, som kan være attraktivt for organisationer?

Bateson beskriver, at man gennem leg kan bringe alt i spil og dermed erkende, at alt kunne være anderledes. Nyere litteratur om offentlig ledelse beskriver, hvordan offentlige institutioner kan have behov for at beskytte sig mod den stagnation og manglende udvikling, som deres bureaukratiske natur og funktionssystemernes autopoiese, forstået som systemernes selvbekræftende, selvrefererende, selvskabelse og selvbevarelse, tilsiger (Andersen 2020³⁵).

Funktionssystemer tjener til at skabe struktur og genkendelige handlings- og kommunikationsmønstre og -kanaler.

Empirien ovenfor viser, at 7 funktionssystemer iagttager leg i BørneRiget. Man kan ovenikøbet antage, at der på hele Rigshospitalet er endnu flere funktionssystemer, som samlet set iagttager forskellige forhold. De mange funktionssystemer er selvbevarende og svære at styre, ændre og harmonisere. Funktionssystemer er med andre ord lidt af et ledelsesmæssigt mareridt. Særligt, når samfundet med stadigt stigende hastighed stiller krav om forandring i form af offentlige løsninger på tiltagende komplekse problemstillinger.

For at finde løsninger på fremtidens problemer har offentlige institutioner, inkl. hospitaler, brug for forandring og potentialisering. Med potentialisering menes, som også beskrevet ovenfor, at institutionerne skal indstille sig på at være i en tilstand af fortløbende forandring, undersøgelse af fremtidsmuligheder og implementering af nye løsninger. Man kan imidlertid ikke bare få offentlige institutioner til at potentialisere sig, for offentlige institutioner og alle funktionssystemerne vil helst være, som de plejer. Funktionssystemer og fagligheder er selvbevarende. Desuden er det svært at komme med et argument for forandring, som alle de mange funktionssystemer kan se sig i.

Analysen viser imidlertid, at det nye legebegreb tilbyder et sådant argument for – med Batesons begreb – at alting kunne være anderledes.

Analysen viser desuden, at fordi leg er et åbent begreb, kan alle funktionssystemer iagttage leg som relevant og se sig selv i leg.

Leg tilbyder altså organisationen en attraktiv mulighed for at blive gearret til potentialisering. En forudsætning for i fællesskab at få øje på nye muligheder, se muligheder som relevante og dermed attraktive og sidenhen udføre og fastholde forandringer, er, at funktionssystemerne i fællesskab går ind på ideen. Det moderne legebegreb tilbyder det fællesskab.

Så udover, at en mere legende tilgang måske kan gavne patienterne, kan leg også betragtes som et moderne potentialiserende ledelsesværktøj til velfærdsledelse, såsom hospitalsledelse, hvor der er stadig øget efterspørgsel efter omstilling, forandring og innovation.

Som anført i indledningen, har den private virksomhed LEGO gennem de seneste år med stor succes sat leg og læring på dagsordenen internationalt. LEGO har således allerede betragtet leg som tilbydende muligheder udover salg af legoklodser. LEGO har opdaget at mennesker, også børn, er modtagelige for læring og lærer godt gennem leg. Da LEGO er en privat virksomhed, har man naturligvis lanceret konceptet om leg og læring som forretningsmodel, til udbredelse både blandt børn (skole) og voksne (innovativ forretning og ledelse). Desuden har LEGO også succes med privat-offentlige samarbejder, f.eks. i de danske professionshøjskoler, hvor læring gennem leg via LEGO-konceptet siden 2019 bliver undersøgt og implementeret (Danske Professionshøjskoler 2019³⁶).

LEGO iagttager altså det moderne legebegreb med erfarne øjne. LEGO kæder allerede leg blandt voksne sammen med kreativitet, innovation og tænken-ud-af-boksen i erhvervsammenhæng. Den måde LEGO via konceptet Serious Play bruger leg som ledelsværktøj i innovation, lægger sig op ad begrebet potentialisering. Man kan dog ikke ud fra empirien i interviewene slutte nærmere om LEGOs viden og brug af potentialisering, da emnet ligger udenfor rammerne for interviewene.

I empirien findes imidlertid citater, som viser, at der er blik for leg som potentialiseringsværktøj i BørneRiget.

Først beskrives ideer om, at en mere legende tilgang ved fx projektopstart måske på en anden måde kunne tilvejebringe flere nysgerrige og undersøgende spørgsmål. Et sådant udsagn kunne tolkes i retning af, at en opblødning i forhold til rammer og faste, vanlige arbejdsgange opfattes som formålstjenligt.

”Altså kunne vi gøre noget i den måde vi arbejder på, som bliver mere legende? Er der nogle redskaber til, når vi starter et projekt op, at vi får stillet nogle nysgerrige og undersøgende spørgsmål på en anden måde? Kan vi bruge legen i forhold til hvordan vi involverer patienterne i forskning og sådan noget. Jeg kunne egentligt godt se en masse legemæssige greb, som man kunne bruge i forskningen og ikke mindst forskningen på BørneRiget.”

Næste citat beskriver, hvordan en eksperimenterende og legende tilgang i forhold til møder kunne medføre, at man blev bragt ud af sine vanlige rammer og dermed måske ville generere ideer udover det sædvanlige.

”Så jeg tænker det i forhold til idégenerering og udvikling, i forhold til den måde man arbejder sammen på, man kan mødes på mange måder, man kan lave forskningsmøder på mange måder, og i virkeligheden gælder det samme jo i forhold til ledermøder og alt muligt andet. Hvis vi var bedre til at have sådan lidt mere eksperimenterende og legende tilgang til noget af det, så kunne det være, at vi i virkeligheden fik nogle ideer vi ikke plejede at få, at vi kommer ud af de rammer, vi plejer at være i og sådan noget.”

Og det sidste citat om temaet potentialisering beskriver først leg som bindeled på tværs af fx forskningsmiljøer, og dernæst igen at leg formodes at kunne få folk til at tænke fuldstændig ud af boksen.

”Og så tror jeg, at i sammenspillet på tværs mellem forskningsmiljøer, at der kan man bruge legen, og så tænker jeg egentligt at man inde i det enkelte projekt kan bruge legen

meget i forhold til, hvis man sidder med registerforskning og alle mulige andre ting, i forhold til at prøve at vende tingene lidt på hovedet engang i mellem sådan ja; der er det så mere sådan nysgerrighed eller innovation eller, men hvad nu hvis vi vendte det hele om og lavede hypotesen fuldstændig omvendt.”

Disse tre citater beskriver alle sammen legen i tråd med Bateson, som noget der kan bringe alt i spil. Særlig bemærkelsesværdigt er det måske, at det forhold at alt bringes i spil, eller med andre ord, at alt bliver muligt, iagttages udelukkende som noget positivt. Diskussionen nedenfor vil tage stilling til, om mulighedsmaskinen, som man også kunne kalde begrebet potentialisering, kunne tænkes at have andre effekter end de positive.

Analysen i afsnit 5 viser os således, at leg som potentialiseringsmulighed også er i spil i BørneRiget. Som følge af evolutionære mulighedsbetingelser åbner partnerskabet mellem LEGO og BørneRiget for et kommercielt-offentligt samarbejde, hvor legs potentiale - ikke bare for helbredende effekt, men også potentialisering – kan undersøges (LEGO 2018³⁷).

Afsnit 6. Legoklodser som styret leg og sammenhængskraft

I foregående afsnit så vi, at både BørneRiget og LEGO kan få øje på, at leg, udover at kunne være middel til at forbedre patientforløb i BørneRiget, også forventes at kunne virke som anledning til at forandre og nytænke forældede og stivnede systemer og arbejdsgange i organisationen. Analysen viste også, at leg har den fordel, at alle kan se sig i leg, hvorved leg kan fungere som en forandringsagent, som alle kan samarbejde med og om.

Dette afsnit ser nærmere på LEGOs rolle for BørneRiget. Ole Kirks Fond er BørneRigets største fondsbevilger. På baggrund af at LEGO-koncernens primære forretning historisk har bestået i legetøj med fokus på legoklodser, er der en oplagt relation mellem leg og LEGO. Alligevel er det ikke sådan, at Ole Kirks Fond kommer med sin bevilling til BørneRiget på betingelse af, at leg og legoklodser bliver en del af konceptet, for empirien har vist os, at leg som designprincip blev introduceret for BørneRiget af et eksternt konsulentfirma.

Så tilbyder LEGO overhovedet BørneRiget noget udover at være neutral bevilger af fondsmidler? Analysen af empirien nedenfor viser os, at LEGO har flere vigtige tilbud til BørneRiget.

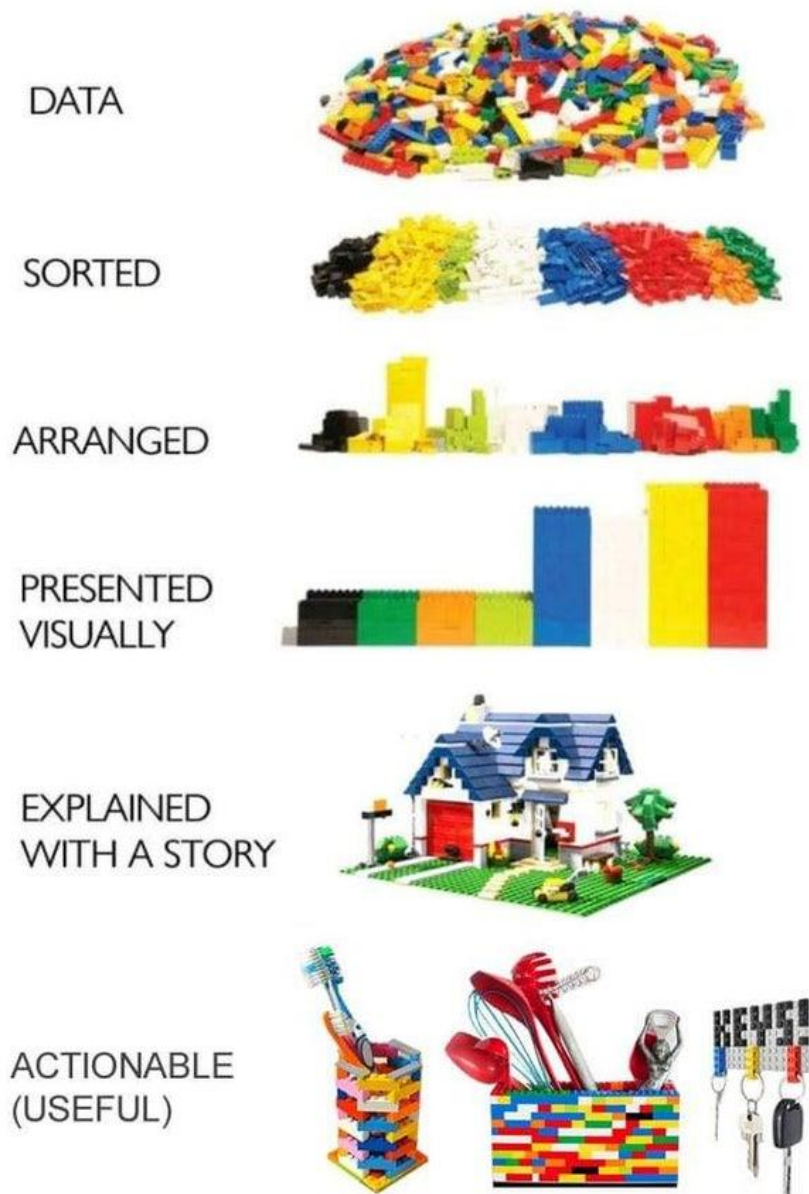
”Fordi klodsen gjorde, at man kunne systematisere legen, sætte legen i system eller klodsen i system i hvert fald, og lade den indgå i mange forskellige sammenhænge, men altid ud fra det samme grundelement, kan man sige. Og det er lidt interessant, det er selvfølgelig en fysisk manifestation af at sætte leg i system, men det er egentlig også lidt en tanke som, som vi betjener os af også nu, og når jeg siger vi så mener jeg det bredere økosystem som Ole Kirks Fond er en del af, nemlig LEGO-virksomheden men jo også LEGO Fonden som jo støtter forskning i, hvad det er leg er, hvad det er leg kan, hvad det er for et potentiale legen har og ikke mindst også, hvordan man får legen udbredt.”

I citatet ovenfor beskrives to afgørende egenskaber ved legoklodser. Først beskrives, hvordan legoklodser kan sættes sammen på utallige måder og i utallige former og skilles ad igen. Dette er beskrivelsen af legoklodseres funktion – men det svarer også helt præcis til beskrivelsen af medier i luhmannsk forstand, forstået som løst koblede elementer som kan fortættes i en form (legofiguren) for atter at løsnes og skilles for at kunne samles i atter nye figurer. Legoklodser bliver dermed det legemliggjorte medie i luhmannsk forstand.

I gennemgangen af teorien ovenfor så vi, hvordan mediers løse kobling er en forudsætning for deres egenskab som mulighedsgeneratorer, altså potentialiseringsværktøjer. Det at legoklodsens kan samles ind i en sammenhængende figur, der et øjeblik efter skilles ad for derefter at samles i en ny figur, kan ses som et billede på den ultimative potentialisering. Ved at lege med legoklodser vil ethvert menneske intuitivt lære at forstå fordelene ved den løse kobling. Legoklodser illustrerer perfekt, hvordan man kan få alting til at hænge sammen og spille sammen på atter nye måder, under forudsætning af løse koblinger, villighed til evig omstilling, og atter nye relationer og sammenhænge.

Ydermere fortælles om, hvordan legoklodser muliggør *systemiseret leg*, forstået som leg, som (også) har et bestemt formål. I modsætning til barnets fri leg som ikke har et bestemt formål og dermed ikke kan bruges på en bestemt måde, åbner systemiseret leg for at legen kan styres og bruges til bestemte måder. Med udgangspunkt i at leg opfattes som havende et utal af positive egenskaber, såsom at skabe glæde, engagement, motivation, initiativ, kreativitet, aktivitet, relationer og sammenhold, ser systemiseret leg ud til at åbne for umådelige og samtidige styrbare menneskelige ressourcer, hvor legens positive kraft styres til at opfylde bestemte formål, det være sig helbredelse, læring, træning, videnskab, personaleledelse osv.

Begge dele, altså legoklodsens evne indenfor potentialisering og systemiseret leg illustreres i figuren nedenfor fra Stanford University (Stanford University 2021³⁸).



Figur fra Stanford University, som illustrerer to vigtige egenskaber ved legeklodsen, nemlig muligheden for systematiseret leg med et formål, samt muligheden for muligheder også kaldet ”potentialisering”.

Men det stopper ikke der. Legoklodser illustrerer også i direkte fysisk forstand begrebet ”sammenhængskraft”, som beskrevet i citatet nedenfor.

”Man taler også om, og det er både en fysisk ting, en helt konkret fysisk ting, men det kan også have en overført betydning, nemlig det der hedder ”clutch power” som egentlig er, som egentlig er måden klodser binder sammen på. Sammenhængskraft, ja. Ja, så når man

kan høre den der knirkelyd, når de går i spænd, og du kan tage en helt ny klods, når de lige er kommet ud af støbemaskinen og du har hevet ned fra hylderne i butikken og sætter dem sammen med en du legede med som barn for 30-40 år siden, og så siger det stadig ”krr” den der specielle lyd, ikke? Og så det er en fysisk ting, og det siger noget om hvad det er for et kvalitetsperspektiv, man har i LEGO, måske også noget om hvad det er for et bæredygtighedsperspektiv man har, selvom det stadig er plastik, det arbejder man på. I virkeligheden siger jeg, at når man arbejder med det, så arbejder man i et langtidsperspektiv, og det siger også noget, jeg syntes den overførte betydning, det er netop også det her med at få skabt en sammenhængskraft, som du også, som du også taler om, og det er jo også noget af det, vi taler om i vores partnerskab. Denne her sammenhængskraft, partnerskaber er ikke kun formelle partnerskaber mellem en region og et hospital og en velgørende fond, men også de partnerskaber, der kan knyttes igennem forløbene blandt personale, samarbejdspartnere selvfølgelig ikke mindst til børn og til familier, fordi hvis ikke man løser opgaverne sammen, så har man meget dårlige forudsætninger for at løse opgaven overhovedet.”

Legoklodsens illustrative egenskab som til forveksling ligner Luhmanns medie-begreb består jo både af fordelene i den løse kobling, som muliggør løsning, og fordelene ved at kunne hænge sammen. Sammenhængskraften er lige så afgørende som muligheden for at kunne løses igen.

Måske forklarer netop disse to sider af legoklodser, hvorfor klodserne er suverænt velegnede som både legetøj og ledelsesværktøj. Legoklodser kan skilles ad og igen og igen samles i nye former. Og legoklodser kan hænge sammen, når det gælder.

Dette fænomen har jeg for sjovs skyld valgt at kalde en ”klodsologi”. Med udtrykket klodsologi ønsker jeg at pege på endnu en evolutionær mulighedsbetingelse, som består i legoklodsers genopstandelse i form af legemliggjorte potentialiseringsmedier, som kan bruges til at opfordre de fasttømrede funktionssystemer at løsne sig lidt, så alle ressourcer inkl. de menneskelige kan komme i spil på nye måder og dermed lade organisationer hurtigere og mere fleksibelt tilbyde nye løsninger på fremtidens kompleksitet og udfordringer.

På baggrund af analysen kan man altså hypotetisere, at en af årsagerne til at LEGOs legoklods-koncept er en succes også i ledelsessammenhæng, er klodsologien. Klodsologien, hvor styret leg med legoklodser lærer os – hvis vi er omstillingsparate – hvordan man får mest ud af sine muligheder ved at få alting til at hænge sammen og spille sammen på atter nye måder.

Afsnit 7. Leg som modstand eller trussel

Som beskrevet associeres leg typisk med positive kræfter såsom børn, unge, glæde, engagement, motivation, initiativ, kreativitet, aktivitet, relationer og sammenhold. Leg kan på den måde let ses som en helt naturlig del af et velfungerende, moderne børnehospital. Ikke desto mindre står leg, som også nævnt indledningsvist, i modsætning til mange af hospitalers traditionelle funktionssystemer, f.eks. funktionssystemerne sundhed og videnskab. Man kunne derfor godt forestille sig, at det at introducere leg som et afgørende designprincip og den legende tilgang som et mindset kunne medføre undren og decideret modstand. At dette også er tilfældet, ses af citaterne nedenfor.

Først beskrives en ledelsesmæssig bekymring for, at højt specialiseret sundhedspersonale bliver trætte af fremhævelsen af legens vigtighed.

”Jeg ser en fare ved, at der bliver så meget snak om leg, at højtspécialiseret sundhedspersonale bliver trætte af at snakke om leg, og får en forståelse af, at legen er det eneste saliggørende på BørneRiget, fordi sådan er det jo ikke. På et højtspécialiseret hospital har vi noget specifikt, dybt spécialiseret sundhedsfaglig viden og forskning, der foregår, og det er jo i den grad prioriteret mindst lige så højt også på BørneRiget, fordi uden det, så er vi ikke et højtspécialiseret hospital.”

Dernæst beskrives det, at tanken om, at leg skulle kunne helbrede alvorlig sygdom, er naiv og uunderbygget.

”Det er sådan, at vi forestiller os, at nu tager vi den her leg og træning ind og så lige pludselig, så har vi børn med alle mulige alvorlige sygdomme, som løber rundt på gangene, ikke? Det er bare så naivt.”

Det bemærkes at velmente hensigter med leg ikke rækker, og at der i høj grad mangler viden om legs mulige positive helbredseffekter.

”Så man er startet med en række, med sikkerhed, velmenende personer og fonde som siger: ”Det her lyder helt rigtigt”, men man har bare ikke viden om, hvad det er der skal til, fordi den viden eksisterer ikke i dag.”

At leg også har en diabolisk skyggeside nævnes i forbindelse med en uhyggelig forestilling om at være spærret inde i en elevator med en dæmonisk kløvnefigur. Egenskaben med at leg kan bringe alt i spil medfører jo netop en høj grad af uforudsigelighed. Uforudsigelighed kan være spændende; men også utrygt, udmattende og uhyggeligt. Man ved aldrig, hvad det næste bliver.

”Det er jo den diaboliske ting i det, det er der min modstand har været, altså at køre alene i en elevator med en cirkusklovn, der taler til mig med sådan en stemme, det er jo altså creepy, hvis jeg skal være ærlig.”

Næste citat beskriver hvordan man – i hvert fald set fra et videnskabeligt perspektiv – let mister sin faglige troværdighed, når det kammer over med fido-ler og legetøj. For at forstå humoren i citatet er det nødvendigt at forklare, at vi børnelæger i vores forsøg på netop at fange vores små patienters, og forældrenes, positive opmærksomhed og velvilje, har farverige navneskilte af fido-ler og farverige effekter og legetøj stikkende op af alle lommer. Det fænomen spidder følgende citat på morsomste vis.

”Der er vi jo på en eller anden måde også stadigvæk sådan lidt kulturbærere i forhold til kvantitativt positivtisk tænkning, det tror jeg også er sådan mentalitetsmæssigt. Det har du sikkert også oplevet som pædiater, at hvis man har alt for mange navneskilte lavet af fido-ler og legetøj op af lommen så på en eller anden måde, på et eller andet tidspunkt, så bliver det for meget af det gode, ikke?”

Så kommer et citat, som handler om den usikkerhed og uklarhed der opstår som følge af at legebegrebet er åbent og uklart. Der spørges retorisk om, hvad vi overhovedet skal med legen, og svares tilsvarende, at det ved vi ikke.

”Jeg kan godt forstå, når du spørger: ”Hvad skal legen?”, jeg kan ikke svare dig, og jeg aner det ikke, og jeg har ikke været involveret i, hvad legen skal i BørneRiget. Altså leg er noget positivt, men vi ved jo ikke hvad den har med andet end at gøre livet lidt bedre for dem, der er syge, med en sang gennem vinduet eller et eller andet, gå ned i forhallen eller hvad ved jeg.”

Sidst, men ikke mindst, beskriver det sidste citat i rækken hvordan leg fjerner fokus fra den vigtige klassiske positivistiske sundhedsvidenskabelige tradition, hele hospitalets grundsten, i en grad så selve sundhedssystemet og videnskabssystemet simpelthen trænges ud af BørneRiget med ordene ”academia leaves the building”.

”Jeg har en kollega, der er min pendant i Helsinki, de har et, et børnehospital i Helsinki som er fuldstændig nyt. Jeg har spurgt ham meget om, hvordan det er, og han siger det er topfedt, men han laver ligesom jeg translationel forskning også basal forskning, så han kører med sin cykel igennem byen til laboratorierne, og han siger det er meget fokuseret på klovne og vanvittigt, det er et hotel at komme i, ”but academia has left the building”, og derfor tænker jeg lidt at, at det er en udfordring.”

Analysen viser altså substantiel modstand mod leg i BørneRiget – til trods for, at narrativet om leg og en legende tilgang er virkelig svært at tale imod, ikke mindst for personalet på et børnehospital, der forventes at være positive stemte overfor leg.

Modstanden kommer som forventet især to steder fra, funktionssystemerne sundhed og videnskab, to systemer som (sammen med økonomi) med god grund har spillet dominerende roller i hospitalsvæsnet. Modstanden går på det useriøse ved leg, tvivl vedrørende om leg kan øge sundhed, at ideen herom er dårligt underbygget, tvivl vedrørende tilgangen til at undersøge effekterne af leg samt bekymring for, at leg fortrænger de andre funktionssystemer.

Diskussion, konklusion og perspektivering

Denne undersøgelse, som iagttager leg i det kommende mor-barn-hospital i København, BørneRiget, har ved semantisk dokumentanalyse og analyse af interviews gjort følgende fund:

1. Gennem knap 100 år har leg på børnehospitaler udviklet sig fra en specifik omsorgsfunktion til et hegemonisk universelt mindset af positive egenskaber, som kan klæde både børn og voksne på til fremtidens kompleksitet og muligheder.
2. Begrebet leg er ikke på forhånd fast og defineret i BørneRiget, men står åbent.
3. En bred vifte af funktionssystemer repræsenteret i BørneRiget, nemlig sundhedssystemet, videnskabssystemet, sportssystemet, det pædagogiske system, det psykosociale system, det økonomiske system og det politiske system, kan se sig selv i leg. Begrebet leg er rummeligt og giver således plads til andre perspektiver end de klassiske sundhedsfaglige og videnskabelige; en plads som muliggør udvikling. De mange stemmer illustrerer desuden kompleksiteten i de mange krav, der stilles til fremtidens børnehospital. Når begrebet leg står åbent og alle systemerne kan se sig selv i leg, kan legebegrebet udover at bruges til at forbedre patientforløb, også give fælles fodslag og tjene som forandringsagent. Men åbenheden omkring begrebet leg er også udtryk for en uklarhed om, hvad der egentlig menes, når BørneRiget kommunikerer om leg.
4. Introduktionen af leg er legitimeret ved at være sket via et eksternt konsulentfirma; men viden herom er ikke udbredt i BørneRiget.
5. Leg er karakteriseret ved at bringe alt i spil. Organisationerne BørneRiget og LEGO iagttager leg som potentialiseringsværktøj, forstået på den måde at leg åbner for organisatoriske muligheder.
6. Legoklodser muliggør styret leg. Når man kan styre leg, kan man dermed styre de store positive kræfter, der er i leg, hvilket har stort ledelsesmæssigt potentiale. Legoklodser illustrerer perfekt to begreber fra systemteorien, nemlig medier og løse koblinger. Medier og løse koblinger er vigtige billeder på, at man, for i det moderne samfund at kunne følge med udvikling og stigende kompleksitet, altid skal kunne bringe alt i spil, tænke helt ud af boksen, og skille alt ad og sætte det sammen i nye konstellationer. Legoklodser lærer os fra barnsben af, hvordan vi kan potentialisere os ved at være åbne for opbrud og nye konstellationer og illustrerer samtidig vigtigheden af sammenhængskraft, forstået som engagement i og loyalitet overfor de nye sammenhænge man atter og atter skal indgå i.
7. Modstanden i BørneRiget mod leg er primært baseret på berettiget bekymring for at leg tager opmærksomhed og dermed magt fra klassiske hospitals-funktionssystemer som sundhed og videnskab.

Denne undersøgelse af, hvordan leg iagttages, har altså bragt os vidt omkring. Før jeg nedenfor vil diskutere undersøgelsens fund, vil jeg gerne først pege på et gennemgående fund af stor interesse i leg i BørneRiget. Ud fra samtalerne med alle 7 informanter fik jeg et klart indtryk af stort fagligt, organisatorisk og menneskeligt engagement. Man er ikke i tvivl om, at der er meget på spil og at hensigterne er gode – og mange.

Diskussionen vil dreje sig om, hvad fundene, punkt for punkt, kan tænkes at have af konsekvenser. Hvert fund kunne fortjene en afhandling i sig selv; men jeg vil kun overfladisk berøre, hvad jeg kunne forestille mig af konsekvenser med vægt på opmærksomhed vedrørende faldgruber. Denne vægtning er begrundet i vigtigheden for BørneRiget i at kunne tage stilling til mulige faldgruber.

At legebegrebet har undergået en semantisk udvikling fra at være en simpel aktivitet blandt børn til at være sin egen hegemoniske logik, vækker umiddelbart genklang. Det fund bekræftes alle vegne fra. Fra innovationsbølgen i samfundet og tidens sværmeri for nysgerrighed og kreativitet. Det er ikke bare BørneRiget, som forbinder leg med glæde og gode fremtidsmuligheder, det gør over en bred kam skoler, universiteter og virksomheder. Der kan ikke være tvivl om, at der er kræfter i legebegrebet. Spørgsmålet er, om der er kræfter nok til at leve op til de enorme forventninger, der er til leg. Vi så jo ovenfor, at alene i BørneRiget forventes leg at skulle helbrede, skabe nye videnskabelige landvindinger, bedre patienternes fysiske formåen gennem motiverende træningsprogrammer, bedre patienternes læring og coping via legende pædagogiske tiltag, bedre nuværende og kommende psykosociale forhold for patienter og pårørende, forbedre oplevelsen af patientforløbene, og virke effektiviserende – ja, helst besparende. Ambitionerne er så høje, at de kan blive vanskelige at indfri.

Det åbne legebegreb har den fordel, at åbenheden inviterer alle med. Vi så ovenfor, at alle funktionssystemer kan iagttage leg som noget, de kan se sig selv i. Dermed repræsenterer det åbne legebegreb en sammenhængskraft, som BørneRiget helt klart har brug for i den malstrøm af krav, der stilles til organisationen; noget vi så eksemplificeret i analysen, som alene drejede sig om leg. Men hvad der egentlig menes, når der tales om leg i BørneRiget, det ved vi ikke. Prisen for at have det åbne legebegreb er, at begrebet er uspecifikt, hvilket kan have betydelige konsekvenser for kommunikationen om leg, når parter, som drøfter leg, mener noget vidt forskelligt men tror, de taler om det samme. Kommunikation er i forvejen en svær kunst, og misforståelser kan i værste fald medføre både frustration, uenighed og skuffelser.

De mange stemmer, som kommunikerer om leg i BørneRiget i analysen ovenfor, hvor funktionssystemernes iagttagelse af leg iagttages, tydeliggør mængden og dermed kompleksiteten af perspektiver på legen, og hvad den skal kunne. På den ene side er det glædeligt og spændende med alle de positive forventninger, på den anden side kan man igen blive bekymret for, hvordan alle de forventninger dog skal opfyldes – og ikke mindst, hvordan man organisatorisk skal få en vis form for sammenhæng og retning i bestræbelserne.

Det er ikke organisationen BørneRiget, og det er ikke organisationen LEGO, som har, om man så må sige, tvunget leg igennem som et universelt designprincip. Leg har, formentlig på baggrund af evolutionære mulighedsbetingelser som det, at leg som hegemonisk mindset er oppe i tiden, kombineret med det at brugerinddragelse er oppe i tiden, selv fundet vej ind i BørneRiget via en brugerundersøgelse udført af en uvildig, ekstern part. Det er godt, fordi dermed er legs plads i BørneRiget legitimeret.

Men langt fra alle kender tilsyneladende baggrunden for, at leg blev introduceret som universelt designprincip. Det er ærgerligt, fordi der forståeligt nok allerede fantaseres i organisationen om, at det må være hovedsponsoren og den verdenskendte legetøjsproducent og legekonceptformidler, LEGO, som har haft en finger med i spillet. Det synes at udestå en oplagt reprise af en formidlingsopgave for BørneRiget om sammenhængen, hvor leg blev introduceret, fordi patienterne og de pårørende i brugerundersøgelsen efterlyste legen.

Vi har allerede flere gange vendt de mange forventninger til, hvad leg skal kunne i BørneRiget. Ikke desto mindre mangler vi stadig at diskutere legs rolle som organisatorisk potentialiseringsværktøj. Det er heller ikke sådan, at temaet leg som potentialiseringsværktøj står meget gennemtrængende frem i analysen; men som citaterne viser, er der ingen tvivl om, at signalet er til stede i BørneRiget.

Det bliver ikke bare patienterne, som skal lege; organisationen har også blik for at leg kan bruges til læring og som forandringsagent. Den legende tilgang kan være et samlingspunkt for at bløde op overfor stivnede organisatoriske konstellationer og arbejdsgange med det formål radikalt at retænke alle forholdene og bringe alle muligheder i spil inklusiv alle de muligheder, som for et øjeblik siden var umuliggjort af fastlåste strukturer og holdninger hos organisationer og funktionssystemer. Da leg kan sætte alt i spil, og alle godt kan se sig selv i leg, så kan leg bruges som både øjenåbner og det tiltag, som gør noget muligt, som for bare et øjeblik siden ikke var muligt.

Fra et ledelsesmæssigt perspektiv synes leg dermed at være et fantastisk værktøj til organisationsoptimering i offentlige organisationer, som er svære at forandre bl.a. pga. de mange krav og perspektiver, som skal indtænkes og fordi – som nævnt ovenfor – at funktionssystemerne, som fortsat er de offentlige institutioners DNA, er navlebeskuende, selvbekræftende og selvbevarende. Funktionssystemerne kan kun forandres ud fra deres egen logik, og de vil modsætte sig udefrakommende tilskyndelse til forandring.

Leg, som alle funktionssystemerne i denne undersøgelse iagttager med velvilje – vi så jo netop i analysen, at de kan se leg som en del af deres egne logikker - kunne måske reelt blive en indefra kommende tilskyndelse til forandring, som mange funktionssystemer kunne gå med til på en gang. Men før man begynder at forandre på kryds og tværs med leg, så vil det være vigtigt også at huske på fordelene ved funktionssystemernes konservatisme og stivhed. De skaber stabilitet. De skaber forudsigelighed, tryghed, faste rammer, genkendelighed og forståelighed. Disse egenskaber ved funktionssystemerne skal være med til at huske organisationen på, at forandring desværre også nogle gange har været med til at ødelægge velfungerende konstellationer og arbejdsgange. Der er desuden en anden vigtig egenskab ved funktionssystemerne som står i modsætning til den potentialiserende organisation, som asfalterende, mens den kører har blikket rettet mod nye muligheder. Funktionssystemerne står for dyb faglighed inklusiv dybfølt faglig ansvarlighed, fordybelse, ekspertise og erfaring. En potentialiserende organisation risikerer med for mange for hurtige skift at generere overfladiskhed, manglende fordybelse, manglende ekspertise, manglende erfaring, manglende ansvar og dermed en form for ligegyldighed. Organisationen, som ønsker at løsne fastlåste strukturer og potentialisere, har således brug for at balancere potentialiseringen mod kvaliteter som dyb faglighed og erfaring, som i deres natur kræver årelang fordybelse for at opnå den ekspertise, som jo også er helt afgørende for hospitalets funktion. BørneRiget ved godt dette, det nævnes jo flere gange i citaterne, at sundhedsfaglig og videnskabelig ekspertise anses for helt afgørende. Alligevel er det vigtigt at understrege, at der er en vanskelig håndterbar modsætning mellem den potentialiserende virksomheds ønske om omstillingsparathed og fleksible strukturer med henblik på hurtigt at få øje på og eksekvere næste optimeringsmulighed på den ene side, og på den anden side faglighed og ekspertise, som kræver tid og vedholdenhed ud i det ekstreme.

Begrebet leg signalerer uskyld og alle kan se sig i legen. Leg kan dermed bruges som forandringsagent og facilitator af potentialisering. Men potentialiseringsdagsordenen er ikke uskyldig.

At leg med legoklodser giver mulighed for *styret leg*, er italesat i undersøgelsens empiri og illustreret i figuren (gengivet side 37, fra Stanford University, et af verdens mest prestigefyldte universiteter). Jeg slutter deraf, at LEGO-koncernen højst sandsynligt selv har blik for dette enorme potentiale i deres mange-facetterede produkt. I det omfang man tilslutter sig tanken om leg som mindset af afgørende betydning for individers og virksomheders fremtid, er det faktum at leg med legoklodser kan styres i bestemte retninger en egenskab, som man må iagttage med største interesse, når man har ledelsesbrillerne på. Når leg er motiverende, engagerende, lærende og

relationsdannende, og man kan styre leg, betyder det, at når man bruger leg i en organisationssammenhæng, så kan man lede og styre i de bestemte retninger, man ønsker – og samtidig have glade og motiverede medarbejdere med teamspirit og et godt sammenhold. Det kan ikke undre, at LEGO-konceptet har vundet indpas også i virksomhedsledelse.

Fundet af at legoklodser kan ses som materialiserede luhmannske medier som med løse koblinger kan fortættes i former, og dermed som legetøj der intuitivt og på en sjov og motiverende måde lærer brugeren fordelene ved løse koblinger og nye sammensætninger, er også interessant. Validiteten af fundet bør undersøges og bekræftes af eksperter i samfundsvidenskab, systemteori og Niclas Luhmann. Hypotesen, man kunne bringe op, er, at evolutionære mulighedsbetingelser i form af tidens efterspørgsel efter muligheder, fleksible og skiftende konstellationer, og at vi alle kan se os selv som en del af nye sammenhænge, tilskriver de små, sjove klodser en helt ny betydning i samfundets potentialiseringsdagsorden.

Legoklodser er i forvejen genialt legetøj, det kan jeg som mor til fem drenge skrive under på. Legoklodser giver mulighed for styret leg og dermed styring af de enorme kræfter, der er i leg. LEGO-koncernen har for mange år tilbage fået øje på konceptet leg-og-læring og omsat dette globalt i succesfulde og beundringsværdige forretningsideer. Om LEGO også vil kunne følge tesen, jeg fremsætter om, at legoklodser derudover fra et systemteoretisk perspektiv kan iagttages som legemliggjorte potentialiseringsværktøjer, kan vi kun gisne om, og besvarelsen af det spørgsmål ligger uden for rammerne af undersøgelsen.

Vi kan imidlertid ikke komme udenom at LEGO-koncernens globale succes skaber respekt og medfører, at vi må iagttage LEGO som havende mange kræfter, mange ressourcer og dermed stor magt. Succes er fascinerende, tiltrækkende – og i nogle tilfælde forførende. Succes er noget, vi alle gerne vil være en del af. Se engang på illustrationen side 1 i denne opgave. Lidt søgt kan man kalde billedet en fantasi om fremtidens LEGO-hospital. Illustrationen præsenteres ikke af LEGO. Den præsenteres af Juliane Marie Centeret, i 2014. Måske kan billedet ses som en illustration af fascinationen af, hvad LEGO kan. En fuldt forståelig fascination, som mange af os deler, og som, vi professionelt bør være opmærksomme på, ikke løber af med os.

Sidste fund drejer sig om modstand mod leg i BørneRiget. Her finder analysen, at de historisk set magtfulde funktionssystemer i hospitalsverdenen, sundhedssystemet og videnskabssystemet, er noget bekymrede for legs indtog som et universelt princip i BørneRiget. Effekterne af leg er ikke ordentligt undersøgt, siges det flere gange. Som nævnt overfor foregår der her en magtkamp mellem funktionssystemer, hvor de etablerede systemer selvfølgelig iagttager sig selv som havende mest ret og argumenterer for, hvorfor de skal blive ved med at betyde mest og have mest at skulle have sagt. Det beskrives som naivt, at leg skulle løse de store og alvorlige udfordringer børnehospitaler hver dag står overfor, en holdning som flugter med betænkkeligheden nævnt ovenfor vedrørende om leg overhovedet kan indfri de utallige forventninger, der er til legens effekter.

Desuden stilles relevante spørgsmål om, hvad der egentlig menes, når der kommunikeres om leg i BørneRiget. Sådanne spørgsmål er, som analysen har vist os, netop relevante, fordi legebegrebet i BørneRiget er åbent og udefineret, hvilket medfører, at der menes mange forskellige ting, når der kommunikeres om leg. Det er på ingen måde klart, hvad for en leg, der snakkes om.

Blandt stemmerne, som nævner modstand mod leg, gøres der opmærksom på, at leg også har en diabolisk side. At emner, som gestalter leg, som fx klovne, kan opfattes som uhyggelige, bunder formentlig i legens uforudsigelighed. Man kan ikke stole på leg. Man ved aldrig, hvad det næste bliver. Det er spændende, også nogle gange for spændende.

Måske er der også, i hvert fald i situationer hvor man ikke selv er glad, noget frastødende ved den glade leg, som altid går optimistisk nysgerrigt og motiveret til livet med et stort smil på munden. I hvert fald skal vi være opmærksomme på, at hvis den tilstand markeres som idealet, så er vi mange, som får svært ved at leve op til idealet i lange perioder af livet. I de situationer må vi så enten gå rundt med et stift smil og skjule, hvordan det virkelig er fat med os – eller også skal der være opmærksomhed omkring, at livet, ikke mindst livet på et børnehospital, også rummer meget andet end smil og leg.

Sluttelig er det værd at bemærke, at analysen ikke afdækker nogen modstand mod leg som potentialiseringsværktøj. Mit bud på, hvorfor det er sådan, er, at der ikke er en generel, delt erkendelse i organisationen BørneRiget vedrørende, at leg også kan bruges som potentialiseringsværktøj. Samfundsudviklingen er som så ofte før et skridt foran erkendelsen af samfundsudviklingen. Der er en uskyld i dette, som jeg mener tjener BørneRiget til ros. Jeg ville ikke helt så gerne have fundet klare signaler tydende på at BørneRiget meget bevidst ville bruge leg til potentialisering af organisationen og de ansatte. Men lige som innovationsbølgen det seneste 10-år er skyllet ind over Rigshospitalet, kommer vi ikke uden om at blive en del af den nye potentialiserende samfundsorden (Andersen 2020³⁵). Derfor er det godt at kende til begrebet og forstå, at nu går det ud på at bringe alt i spil. Ligeledes er det godt at forstå, hvad vi kan tabe, hvis vi ukritisk overgiver os til den potentialiserende dagsorden. Kvaliteter, som kræver tid og årelang fordybelse, kan gå tabt. Den dybe faglighed og det faglige ansvar, ekspertisen og erfaringen er på spil.

Nærværende undersøgelse har mange begrænsninger, hvoriblandt min manglende erfaring med samfundsvidenskab formentlig er den mest kritiske. Tematisering af interviews blev alene udført af mig og burde gentages af en anden for at sikre validitet og reproducerbarhed. Ligeledes er det mig, der blandt flere interessante og relevante historier i empirien, har valgt at fortælle historien ovenfor med begrundelse i dens betydelige ledelsesmæssige relevans for BørneRiget, min kommende arbejdsplads. En ledelsesmæssig relevans, som rækker langt ud over BørneRiget.

Litteratur og kildefortegnelse

1. BørneRiget 2021. <https://www.rigshospitalet.dk/boerneriget/Sider/default.aspx>
2. BørneRiget 2016. <https://www.rigshospitalet.dk/boerneriget/konkurrencemateriale/Documents/Bilag%2001%20Vision%20UK.pdf>
3. BørneRiget 2021. <https://intranet.regionh.dk/rh/nyheder/intranetnyheder/Sider/2021/april/foerste-spadestik-nu-bygges-boerneriget.aspx?rhKeywords=b%C3%B8rneriget>
4. BørneRiget 2014. <https://www.rigshospitalet.dk/boerneriget/konkurrencemateriale/Documents/designprincipper-dk.pdf>
5. Richards SS, Wolff E. The organization and function of play activities in the set-up of a pediatric department. *Mental Hygiene* 1940, 24: 229-237.
6. Huizinga, J. *Homo Ludens*. 1950.
7. BørneRiget 2020. <https://www.rigshospitalet.dk/boerneriget/udviklingsprojekter/Documents/Konvention%20for%20behandling%20af%20b%C3%B8rn,%20unge%20og%20gravide.pdf>
8. LEGO 2021. https://www.lekolar.dk/lego-education/?gclid=EAIaIQobChMIxOLdgq-o8gIVpgV7Ch1xwgFDEAAYASAAEgK9z_D_BwE
9. LEGO 2021. <https://www.legofoundation.com/en/what-we-do/programmes-and-projects/>
10. UNICEF 2021. <https://www.unicef.org/partnerships/lego>
11. LEGO 2021. <https://playful-learning.dk/>
12. LEGO 2021. https://www.legofoundation.com/media/2242/playbook_english-version.pdf
13. LEGO 2021. https://inthrface.com/da/lego-seriousplay/?gclid=EAIaIQobChMI8_phuOo8gIVVwWiAx3h-AwIEAAYASAAEgIDRPD_BwE
14. LEGO 2021. <https://www.firstlegoleague.org/>
15. LEGO 2021. <https://www.firstlegoleague.org/about>
16. Kang, S. The Power of Play. *Am J Health Promotion* 2020; 34 (5):573-575
17. Braun V, Clarke V. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*. 2006;3(2):77-101
18. Pors JG, Andersen NÅ. Niclas Luhmann. 2017
19. Bateson G. A theory of play and fantasy; a report on theoretical aspects of the project of study of the role of the paradoxes of abstraction in communication. *Psychiatr Res Rep Am Psychiatr Assoc*. 1955 Dec;(2):39-51.
20. Bateson G. *Mind and Nature*. 1979. https://monoskop.org/images/c/c3/Bateson_Gregory_Mind_and_Nature.pdf
21. Andersen, N.Å., Pors, J.G. *Velfærdsledelse. Mellem styring og potentialisering*. 2014.
22. Andersen NA. *Form og medie*. 2019.
23. Region Hovedstaden 2021. <https://www.regionh.dk/patientinddragelse/LUP/Sider/default.aspxge>
24. SMITH HD. ESSAYS IN MEDICAL EDUCATION. II. THE PEDIATRIC OUTPATIENT DEPARTMENT AS A PEDAGOGICAL CHALLENGE. *Am J Dis Child*. 1965 Aug;110:185-8
25. Silberman SL. PIONEERING IN FAMILY-CENTERED MATERNITY AND INFANT CARE: EDITH B. JACKSON AND THE YALE ROOMING-IN RESEARCH PROJECT. *Bulletin of the History of Medicine*, 1990, Vol. 64, No. 2, pp. 262-287

26. Brady G, Lowe P, Lauritzen LO. Connecting a sociology of childhood perspective with the study of child health, illness, and wellbeing: introduction. *Sociology of Health and Illness*. 2015: 173-183 <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/1467-9566.12260>
27. Landry BW, Driscoll SW. Physical Activity in Children and Adolescents. *American Academy of Physical Medicine and Rehabilitation*. 2012: 826-832. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1016/j.pmrj.2012.09.585>
28. Samuelsson IP, Carlsson, MA. The Playing Learning Child. Towards a pedagogy of early childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*. 2008: 623-641. <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/00313830802497265>
29. Ginsburg, KR. The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics* 2007, vol.119:182-191. <https://publications.aap.org/pediatrics/article/119/1/182/70699/The-Importance-of-Play-in-Promoting-Healthy-Child?autologincheck=redirected>
30. Masters, PA. Play Theory, Playing, and Culture. *Sociology Compass* 2008, vol.2:856-869. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1751-9020.2008.00118.x>
31. Bakirtzoglu P, Ioannou P. *Sport Science* 2005, 36-42. https://www.researchgate.net/publication/287852682_The_relationship_between_play_and_physical_education_lesson/link/595995db0f7e9ba95e12673b/download
32. Andersen, NÅ. *Partnerships. Machines of possibility*. 2008. Policy Press.
33. ReD Associates 2014. <https://www.rigshospitalet.dk/boerneriget/konkurrencemateriale/Documents/designprincipper-dk.pdf?rhKeywords=ReD+Associates#search=ReD%20Associates>
34. Juliane Marie Center 2021. <https://www.rigshospitalet.dk/afdelinger-og-klinikker/julianemarie/om-juliane-marie-centret/Documents/Strategi-2025-JMC.pdf>
35. Andersen, NA. Potentialization: loosening up relations between public organizations and societal function systems. *Management & Organizational History*, 2020.
36. Danske Professionshøjskoler. <https://xn--danskeprofessionshjskoler-xtc.dk/lego-fonden-og-professionshoejskolerne-vil-forske-i-leg-i-undervisning/>
37. LEGO 2018. <https://www.legofoundation.com/en/what-we-do/playfutures/webinars/using-play-to-enhance-childrens-hospital-experiences-nov-2018/>
38. Stanford University 2021. <https://web.stanford.edu/group/sdgc/cgi-bin/ycisl/?p=4927>