

LEGO: Tag "religionstyren" ved hornene!

LEGO kunne med fordel begynde at anvende religiøse motiver for at fremme den gode leg i såvel Vesten som globalt – ikke af religiøse hensyn, men fordi religion alle andre steder end i vestlig moderne kultur netop er kultur. Dette kunne f.eks. gøres gennem udviklingen af en produktserie som er baseret på mytologiske fortællinger fra hele verden, hvilket ville fremme LEGOs ønske om at koble leg og læring om etiske dilemmaer. LEGO har tidligere undgået dominerende, religiøse tematikker i sine produkter, men spørgsmålet er, om det ikke ville være i LEGOs bedste interesse at tage "religionstyren" ved hornene.

Den gode leg – et vestligt eller globalt ideal?

James May byggede i 2009 med 3 millioner legoklodser et toetagers hus med hjælp fra 1200 frivillige, der hørte om projektet i Mays tv-program 'Toy Stories'. May drømte stort og udlevede en barnedrøm – en drøm, som ifølge kulturforskningen imidlertid udtrykker et vestligt ideal om *den gode leg*.



Den gode leg er i Vesten forbundet med et ideal om bl.a. fantasi, kreativitet og variation, der bygger på oplysningstidens ideal om, at normer for kulturens former og indhold altid kan forandres, hvis bare man kan argumentere derfor ved hjælp af fornuft. Leg anerkendes over hele verden som et rum, hvor barnet ideelt set gives mulighed for at prøve kræfter med forskellige problemstillinger i trygge rammer. LEGOklodser afspejler dette ideal, idet LEGOklodser netop giver barnet mulighed for at lege med barnets kendte verden gennem konkret konstruktion af bygningsværker og figurer. Variationsmulighederne i legen med LEGOklodser er imidlertid unik og giver - i god overensstemmelse med oplysningstidens ideal om at tilskynde til variation af kendte normer for form og indhold - tilmed barnet et enestående rum, hvor det kan variere den virkelighed, som det kender. Her kan barnet f.eks. prøve kræfter med etiske problemstillinger på et mere abstrakt niveau, nemlig igennem byggeprocessens fortælle-mæssige elementer, hvor barnet kan mærke, hvordan det eksempelvis føles at vælge en "ond" variationsmulighed frem for en "god". Det er en af denne artikels pointer, at barnet, hvis det i legen med LEGObyggesæt opfordres til at bringe kulturelle fortællinger i spil, meget tydeligere vil blive præsenteret for bl.a. etiske dilemmaer, som opfordrer

til abstrakt tænkning, og som barnet tilmed kan overføre på de etiske problemstillinger, som det møder i sin hverdag.

Fælles for alle verdens kulturer er, at de har et korpus af kulturbærende grundfortællinger. Sådanne grundfortællinger, også kendt som myter, tjener den funktion at eksemplificere en lang række af tilværelsens basale problemstillinger. Man ved fra myteforskningen, at de fortælle-mæssige elementer i myterne kan varieres, så de kan tilpasses og anvendes til at gennemarbejde aktuelle problemstillinger af både politisk, social og etisk karakter. Netop på grund af denne variationsmulighed kan myter med andre ord opfattes som kulturernes egne byggesæt.

LEGO har ifølge Bo Stjerne Thomsen, leder af LEGO Learning Institute, et ønske om, at LEGOklodser skal fremme legen med etiske problemstillinger. Det fremgår også af LEGO Fondens hjemmeside, hvor idealet om, at leg skal lære børn at drage omsorg, berøres direkte. Med dette ideal om etisk læring kunne LEGO med fordel inddrage mytologiske tematikker i sine produkter. Det ville ikke kun være en fordel i Vesten, hvor LEGO allerede sidder på en væsentlig del af markedsandelen for intellektuelt stimulerende legetøj, men endnu ikke forbindes med etiske problemstillinger. Det ville også åbne en dør for nye markeder uden for Vesten. Som nævnt er det vestlige ideal om *den gode leg* imidlertid præget af oplysningstiden og protestantismen, og LEGOs produkter afspejler mange af de idealer, man forbinder med den modernitet, der fulgte i kølvandet på disse to vestlige begivenheder – nemlig idealerne om kreativitet, individualisme og tilskyndelse til variation. Det bør imidlertid ikke forhindre LEGO i at tage den udfordring op, der ligger i at introducere variationsidealet, samtidig med at andre kulturers etiske idealer anerkendes og indtænkes i LEGOs produktserier. Mødet med andre kulturer og deres idealforestillinger om legens funktion kunne faktisk tilføre LEGO en ny dimension, hvormed LEGO kunne blive bannerførende for etisk læring i en global tidsalder, hvor kulturer gensidigt må anerkende hinandens forskellighed samtidig med, at dialog og vidensudveksling om hver kulturs særkender fastholdes. Det kræver dog, at man forstår ikke-vestlige kulturer. Da ikke-vestlige kulturer grundlæggende set er religiøse, ville det være oplagt for LEGO, hvis et globalt ideal om *den gode leg* skal fremmes, at etablere et partnerskab med religionsvidenskaben som partner med henblik på at trække på denne kritiske, sammenlignende disciplin med ekspertise i netop religiøst betingede kulturforskelle.

LEGOs religiøse potentiale

I Vesten og især i Danmark er religion en privat sag, og den religiøse indsocialisering af børn er blevet et kontroversielt emne. Indoktrinering er det helt store tabu i forbindelse med

religionsundervisning, og religion ligger derfor umiddelbart langt fra idealet om *den gode leg*. Dette er imidlertid en moderne vestlig slutning, og ser man både tilbage i tiden, men også uden for Vesten, anvendes religiøse tematikker i høj grad i opdragelsen af børn. Uden for Vesten er mange kulturer gennemsyret af religion i en så høj grad, at det er umuligt at skille religion og kultur ad. Værdier videreføres fra en generation til den næste gennem bl.a. genfortælling af religiøse grundfortællinger i familiens og nærmiljøets trygge rammer.

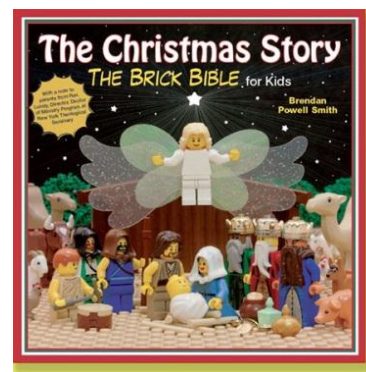
LEGO har så godt som aldrig ladet religiøse tematikker og motiver dominere. Vel har LEGO lanceret byggesæt med f.eks. gamle danske landsbykirker, Taj Mahal, pyramiderne og stammesamfunds totempæle. Man kan også finde eksempler på, at religion er til stede i LEGOs produktserier på en mere eller mindre bevidst måde. Til eksempel kan nævnes 'Indiana Jones'-produkterne, hvor helten søger efter religiøse symboler som f.eks. Pagtens Ark, og kommer i nærkamp med en hinduistisk præst indviet til ødelæggelsens gudinde Kali. For nogle har LEGOs 'Star Wars'-serie og dens fremstilling af jediridderne endda religiøse konnotationer. Der findes grupper af religiøse jediister flere steder i Vesten. Jediisterne udgør et anerkendt trossamfund i Canada, hvor tilhængerne tror på *kraften* som et overnaturligt fænomen, der gennemstrømmer og styrer verden. Jediismen er en meget etisk orienteret religion, og tilhængerne lever efter en jedikode, der formulerer fem enkle bud for, hvordan mennesket bør færdes i verden for at kunne have kraften på sin side. Sikkert uden at LEGO ved af det, tilbyder LEGOs 'Star Wars'-serie børn rundt omkring på børneværelserne rig mulighed for at gennemleve filmenes mytiske kamp mellem det gode og det onde. Men det er jediisternes børn med et indblik i den jediistiske etik, der har bedst forudsætninger for at tage favntag med grundfortællingens etiske dilemmaer.



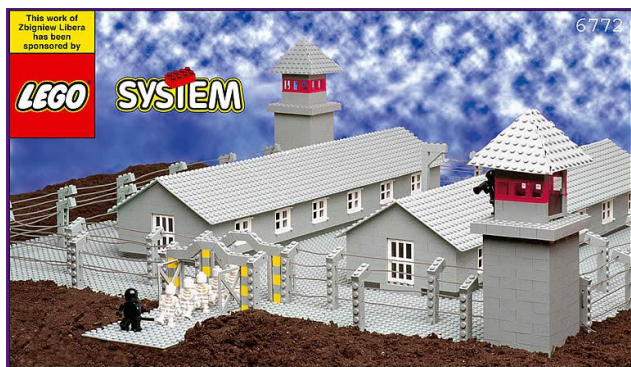
Når 'Star Wars'-filmene kommer til at fungere som en mytisk grundfortælling, der kan indgå i barnets leg, er der ikke langt til, at Luke Skywalker, Darth Vader og R2D2 erstattes af Thor, Odin og Freja. Mange børn i Danmark har allerede indgående kendskab til den nordiske mytologi gennem Peter Madsens 'Valhalla'-tegneserie og TV2s 'Jul i Valhal', hvor der kunne trækkes på myternes tematisering af omsorg, mod og forpligtelse i en LEGO-produktserie. Man kunne støtte op om denne forhåndsviden ved at vedlægge hæfter til højtlesning med nordiske myter fortalt i et børnevenligt sprog med spændende LEGOillustrationer, der desuden kunne fungere som inspiration for byggemotiver, som børn og forældre kunne være fælles om. Man ved fra den kognitive

religionsforskning, at religiøse forestillinger har overlevet igennem generationerne, fordi de er særligt opmærksomhedskrævende og fantasistimulerende. Mennesker har dermed lettere ved at lagre dem i deres hukommelse. Religiøse grundfortællinger som de nordiske myter er altså fyldt med elementer, som stimulerer vores fantasi og kræver vores opmærksomhed, hvorfor et mytologisk byggesæt ville være særligt velegnet til at fremme LEGOs idealer om *den gode leg*. Og mon ikke enhver danskers indre legebarn ville juble ved tanken om at bygge regnbuebroen Bifrost eller Odins ottebenede hest Sleipner?!

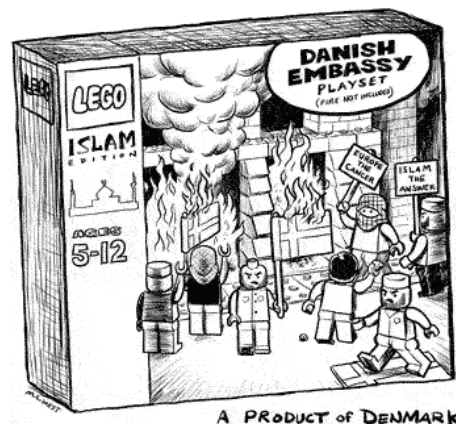
Et eksempel på, at LEGOklodser er fremragende til at skildre mytiske motiver, er 'The Brick Bible', som skildrer bibelske scenarier på en mere eller mindre uskyldig måde. LEGOklodsernes og LEGOfigurenes alsidighed gør dem ideelle til udfoldelsen af den frie fantasi, og man kan i princippet bruge dem til at skildre eller genfortælle enhver begivenhed gennem leg. Med private påfund som 'The Brick Bible' er det tydeligt, at LEGOklodserne giver folk frie hænder til f.eks. at skildre religiøse motiver på en fantasifuld og spændende måde.



Uden etisk læring kender fantasien imidlertid ikke til skelnen mellem godt og ondt. Uanset oprindelige hensigter er LEGOklodser også blevet brugt til kontroversielle skildringer som for



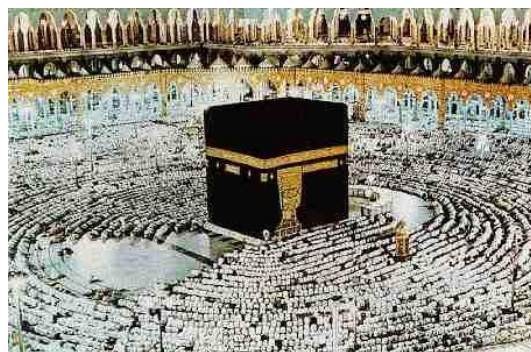
eksempel den polske kunstner Zbigniew Liberas falske byggesæt over en koncentrationslejr, hvor nazister torturerer jødiske fanger. Et andet eksempel er de falske LEGOæsker, hvor forsiden viser muslimer, der brænder den danske ambassade af i kølvandet på Muhammedkrisen, og som har



givet muslimer indtryk af, at LEGO er islamfjendsk. Det ser med andre ord ud til, at LEGO allerede bliver brugt i religiøst øjemed, og spørgsmålet er, om LEGO ikke selv skulle tage "religionstyren" ved hornene og forsøge at sætte en dagsorden for, hvordan religion tematiseres i forbindelse med LEGOprodukter og udnytte muligheden for at koble den tematisering med LEGOs idealer om *den gode leg*?

Fordi religion *er* kultur i alle andre kulturer end den vestlige, er det oplagt for LEGO at tage teten og selv melde sig på banen med produkter, hvor religionen/kulturen er indarbejdet. LEGO kunne f.eks. lancere en produktserie ved navn *Mythology*, hvor etiske dilemmaer kunne 'leges ud' gennem konstruktion og variation af de mytiske grundfortællinger fra forskellige verdensreligioner. Om end det ikke er forbudt at afbillede Muhammed i ikke-rituelle situationer, har Muhammedkrisen

vel afsløret problemer ved at afbillede Muhammed – især når det sker på karikerende vis. Det udelukker imidlertid ikke, at man kunne illustrere tematikker hentet fra islam. Man kunne f.eks. fokusere på et meget kendt og betydningsfuldt muslimsk ritual, nemlig pilgrimsfærden til Mekka. Muslimske børn kunne her gennem leg med LEGO få en mulighed for at "deltage" i



den pilgrimsfærd, som muslimer forventes at deltage i mindst én gang i deres liv, og som flere af deres ældre familiemedlemmer typisk allerede vil have gennemført. Her ville børn i børnehøjde kunne gennemspille de samme ritualer som pilgrimmene – vandre rundt om Ka'baen, løbe mellem to bjerge i ørkenen, drikke af Zamzam-brøndens vand og kaste sten på en søjle for at jage djævelen væk. Alle disse rituelle handlinger knytter sig til den religiøse grundfortælling fra Koranen om Hagars mod og offervilje til at sikre sit barn Ismails overlevelse, da hun løb mellem bjergene for at søge efter vand til ham, der skulle blive islams stamfader.

At lancere et LEGOprodukt, som baserer sig på religiøse narrativer, ville også være oplagt i Indien, der med landets økonomiske og teknologiske fremskridt står på tærsklen til at kunne formulere en alternativ form for modernitet med overvejelser over, hvilken kultur og dermed også etik, der skal præge indisk modernitet. Hinduistiske myter som for eksempel 'Ramayana' bruges allerede i moderne populærkultur. Det ses, når myten opføres som skuespil på indisk TV, hvor det den dag i dag lægger gader og stræder øde. Ud over den klassiske kamp mellem det gode og det onde tematiserer 'Ramayana' med dens persongalleri bl.a., hvad der skal til for at være en god søn, bror og kammerat. Myten ligger endvidere til grund for en af Indiens største rituelle fejringer Diwali. Med et afsæt i 'Ramayana'-myten er mulighederne mange for at fremme *den gode leg* bygget på etiske dilemmaer og med mulighed for at give indiske børn og deres forældre et materiale til selv at lege med indisk kulturs potentiale for at forme normer for nu- og fremtid i Indien.

Når kulturer uden for Vesten er gennemsyret af religion, og når LEGO ikke inkorporerer religiøse aspekter i sine produkter, fører dette til en udelukkelse af en masse børn, som kunne få

glæde af LEGOs produkter, hvis blot de følte, at de kunne relatere til dem. Gennem en forståelse af, at religion har en meget større betydning for mennesker uden for Vesten, kunne LEGO appellere til en helt anden og meget bredere målgruppe, og dermed give mange flere børn mulighed for at deltage i *den gode leg*.

Den gode legs globale udfordringer

Inden for religionsvidenskaben ved man, hvor vanskeligt det er at fremstille fremmede kulturers religion. Det er en konstant udfordring at undgå at fremstille andre kulturer som overdrevent primitive, enten negativt som f.eks. simple og vilde folkeslag, eller i en positiv form, hvor f.eks. oprindelige folkeslag fremstilles i pagt med naturen. Begge former for primitivisme kan virke stødende på mennesker, der i vestlige forskeres fremstilling ikke selv kommer til orde. Det har ofte ført til konflikt og fravær af dialog. LEGO må derfor ikke være blind for, at man uanende kan komme til at støde folk, hvad angår fremstillingen af deres kulturers religiøsitet. LEGO vil højst sandsynligt skabe undren, nysgerrighed og måske kritik ved en sådan satsning, men ødelæggende konflikt vil LEGO godt kunne undgå. Det kræver dog for det første en viden om den kompleksitet, der vil kendetegne enhver kulturs myter med dertilhørende tematikker og figurer, så man undgår en forsimpning af den fremmede kultur og en opfattelse af repræsentationen som useriøs eller sågar latterliggørende. For det andet ville LEGO bevidst skulle undgå på kulturimperialistisk vis at promovere en vestlig modernitet og dens idealer over for kulturer, som kan være milevidt fra Vestens verdensopfattelse, og som måske kunne have egne planer for, hvordan deres modernitet skulle tage sig ud. For det tredje ville LEGO stå sig godt ved at indgå i dialog med repræsentanter for de potentielle samarbejdskulturer for at få et indblik i, hvilke aktuelle etiske problemstillinger der trænger sig på i befolkningerne.

Gevinsten ved en satsning på en mytologisk produktserie, der fokuserer på verdensreligionernes grundfortællinger, er flerfoldig. Grundfortællingernes tematikker er velegnede til at imødekomme mange af de idealer om *den gode leg*, som LEGO har. De er fantasistimulerende med sjove figurer og overnaturlige hændelser, de italesætter etiske problemstillinger, og de fremmer oplysning om egen og andres kultur, hvilket vil kunne tjene som udgangspunkt for kulturel selvrefleksion såvel som forståelse af og tolerance over for andre kulturer. Hvilket barn vil ikke spørge, hvis det præsenteredes for en fremmed kulturs mytologi i et LEGObyggesæt, hvorfor det selv har en tro og praksis, der adskiller sig fra de andres? Legekammeraterne eller de voksne omkring barnet vil ikke bare kunne svare med et hurtigt ja eller nej. Her må alle tænke efter. Med

en sådan satsning vil LEGO kunne materialisere sit værdisæt på globalt plan. Tænk, om børn og voksne på globalt plan kunne lege kulturmøder i trygge rammer, variere virkeligheden og således bidrage til tværkulturel forståelse og tolerance. Det ville gøre LEGO ikke kun til en førende producent for intellektuelt legetøj, men også til førende producent inden for etisk legetøj, der tilmed tager internationalt ansvar for tværkulturel dialog på verdensplan.

Artiklen er skrevet af Ane K. Mikkelsen, Jane C. Skov, Sofie D. Søndergaard, Samuel Schriver, Ella S. Paldam og Marianne Schleicher som afslutning på faget Faglig Formidling på Religionsvidenskab, Aarhus Universitet. Forfatterne ønsker at takke Bo Stjerne Thomsen, LEGO Learning Institute, fordi han venligt stillede op til dialog om LEGOs visioner og udfordringer.