

Moving Museums Through Play

Legende oplevelser på Nationalmuseets besøgssteder 2025

December 2025



Nationalmuseet

Moving Museums Through Play

Forfattere:

Ea Christina Valentin Willumsen
Stefanie Steinbek
Anne Rørbæk Olesen
Nanna Holdgaard

Grafik og illustrationer:

Ronja Melbye-Hansen

Med støtte fra:

The LEGO Foundation

Indhold

Introduktion	4
Om denne rapport	5
Moving Museums Through Play	6
Forskningstilgang	7
Metode	9
5 tværgående indsigter	12
Frøsnapperbyen på Frilandsmuseet	20
Illegale opgaer på Frøslevlejrens Museum	24
Oplevelsescenter Kongernes Jelling	27
Under dæk på Krigsmuseet	31
Fest på Kronborg Slot	35
Børnenes Museum på Nationalmuseet København	39
KA-CHING! på Nationalmuseet København	43
Børnenes Bådværft på Nationalmuseets Skibe	48
Vikingefestival på Vikingeborgen Trelleborg	52
Fremtidigt arbejde	56
Opsummering	57

Introduktion

I denne rapport dykker vi ned i legens potentiale som et centralt element for børn, unge og voksne i deres museumsoplevelse. Gennem en analyse af ni eksisterende, legende oplevelser på tværs af otte af Nationalmuseets besøgssteder, undersøger vi, hvordan museumsbrugere oplever og engagerer sig på legende vis. Vores ambition er at skabe et empirisk funderet billede af det legende i museumsregi.

Rapporten udgør et afgørende afsæt for det igangværende forsknings- og udviklingsprogram Moving Museums Through Play (MMTP). Her arbejder vi med både at skabe og undersøge legende museumsoplevelser. Vores indledende analyse giver et solidt fundament for det videre arbejde og bidrager med indsigter, der skal berige den fortsatte dialog om kulturhistoriske museumsoplevelser.

Det er vigtigt at undersøge legende oplevelser, fordi leg rummer et særligt potentiale for at forny museumsoplevelsen og skabe nye former for deltagelse. Leg åbner for nysgerrighed, medskabelse og eksperimenterende møder mellem museumsbrugere, genstande og fortællinger – og kan dermed styrke museets rolle som et levende og involverende kultursted.



Om denne rapport

Leg kan forstås på mange måder, og en central del af MMTP-programmet er at udforske, hvordan leg kommer til udtryk i et museum. Er det legende aktiviteter som et brætspil? En digital skattejagt? Eller en særlig måde at formidle på? For at forstå dette har vi i programmets første fase blandt andet undersøgt, hvilke former for legende aktiviteter der allerede findes på Nationalmuseet, og hvordan de opleves af museumsbrugerne.

Målgruppe

Rapporten henvender sig til alle, der arbejder med eller interesserer sig for legens potentiale i udviklingen af museumsoplevelser. Den kan bruges som inspiration og afsæt for videre arbejde med leg som en del af museumspraksis.

Otte kulturhistoriske besøgssteder

De otte besøgssteder i rapporten er alle en del af MMTP-programmet. De repræsenterer vidt forskellige kulturhistoriske besøgssteder og en stor diversitet i lokationer, genstandsfelter og historiske

perioder. Denne variation gør det muligt at undersøge, hvordan leg kan skabe mening på tværs af vidt forskellige steder – fra en vikingeborg til et skibsværft. Ved at udforske legens potentialer i forskellige kontekster kan vi opdage fælles mønstre, der peger på mere generelle konklusioner om leg i en museumssammenhæng.

Ni legende oplevelser

Vi har undersøgt ni eksisterende museumsoplevelser for at se, hvordan museumsbrugerne interagerer med dem, og hvad de får ud af det. De ni oplevelser er udvalgt på baggrund af en dialog med de otte besøgssteder, der har peget på netop disse oplevelser som eksempler på legende oplevelser.

Resultaterne i denne rapport skal ses som et vigtigt afsæt for næste fase af MMTP-programmet, hvor vi udvikler og undersøger nye legende museumsoplevelser.

Moving Museums Through Play

På Nationalmuseet vil vi lege mere med historien. Vi tror på, at leg kan åbne historien op på nye og overraskende måder og gøre den levende for et bredere publikum – uanset alder. I Moving Museums Through Play undersøger og afprøver vi netop dette. I samarbejde med Designskolen Kolding har vi siden august 2024 arbejdet med at skabe legende oplevelser for museets gæster og samtidig generere ny viden om legens potentialer i en museumskontekst. Programmet er finansieret af LEGO Fonden og løber frem til udgangen af 2027.

Et program i tre spor

MMTP-programmet er bygget op omkring tre samarbejdende spor. Formålet er at undersøge, udforske og udvikle konkrete legende museumsoplevelser, der skaber interesse, nysgerrighed og refleksion for kulturhistorien hos børn, unge og voksne.

Spor 1: Forskning i oplevelser og designprocesser

Her forskes der i, hvordan leg på kulturhistoriske besøgssteder opleves, og hvordan vi designer og evaluerer dem. Målet er at skabe en dybere

forståelse for legens rolle i formidlingen.

Spor 2: Legende museumsoplevelser for børn, unge og voksne

Dette spor fokuserer på at udvikle og teste nye, konkrete og legende publikumsoplevelser. Disse oplevelser er under udvikling på tre af Nationalmuseets besøgssteder:

Nationalmuseet i København, Nationalmuseets Skibe og Kongernes Jelling.

Spor 3: Kompetenceudvikling på tværs af Nationalmuseet

Her arbejder vi eksperimentelt med at designe legende museumsoplevelser med det formål at generere viden og opbygge kompetencer på tværs af seks af Nationalmuseets besøgssteder:

Frilandsmuseet, Frøslevlejrens Museum, Krigsmuseet, Kronborg Slot, Nationalmuseet i København og Vikingeborgen Trelleborg.

Forskningstilgang

Denne rapport er en del af forskningssporet i MMTP. I programmet arbejder vi ud fra en forskningstilgang, der kombinerer viden fra tre forskellige vidensfelter: museumsforskning, designforskning og oplevelsesforskning. Kernen i vores tilgang er en eksperimenterende tilgang, men ikke som forsøg i et kemilokale. Vores laboratorium er Nationalmuseets besøgssteder, hvor vi aktivt forsøger at skabe forandring og opnå ny viden derigennem. Vi kalder det aktionseksperimenter.

Eksperimenter, der skaber forandring

Vores tilgang hviler på præmissen om, at en af de bedste måder at forstå verden på er ved at forsøge at forandre den. I MMTP betyder det, at vi ikke blot tester antagelser. Vi skubber også aktivt til museets praksis. I stedet for en top-down-model, hvor forandringer pålægges, arbejder vi bottom-up. Vi vil skabe rammer, der understøtter og opmuntrer vores kollegaer i programmet til løbende at udforske, teste og prototype som del i udviklingen af museumsoplevelser i deres egen praksis.

Målet er at udvikle metoder og indsigter, som er meningsfulde og brugbare for dem, der skal anvende dem. Dette fokus på anvendelighed er centralt og

afspejles også i et løbende fokus på at opsamle læring og forbedre programmets indsatser undervejs.

Vores tilgang bygger videre på tilgangen "Experimental Museology," der flytter designprocessen fra "bag kulisserne" og ud i virkeligheden. I MMTP udvider vi denne tilgang til specifikt at fokusere på det legende.

Leg i et designperspektiv

I MMTP anser vi ikke leg som en fast defineret aktivitet. I stedet betragter vi det som en dynamisk interaktion, der opstår i mødet mellem den legende person og de omgivelser, der med deres handlemuligheder inviterer til en bestemt legehandling. Det er i det konkrete møde mellem den legendes nysgerrighed og omgivelsernes tilbud, at den legende oplevelse skabes. Vi kan designe til leg ved at skabe rammer og aktiviteter, der lægger op til leg, men det er i sidste ende den enkeltes valg og engagement, der afgør, om det legende element bliver en del af museumsoplevelsen.

Vores gennemgang af forskningslitteraturen viser en stigende interesse for leg på museer og et behov for mere solide empiriske resultater, evalueringer og

metoder. Legende tilgange har ifølge forskningen et stort potentiale for at skabe engagement, læring og fornøjelse, men byder også på udfordringer, som vi løbende undersøger i programmet.

To forskningslinjer

Forskningen i MMTP udfolder sig i to forskningslinjer, der arbejder tæt sammen for at skabe ny viden og kvalificere den museologiske praksis:

Publikumsforskning: Denne forskningslinje undersøger legende oplevelser på tværs af generationer af børn, unge og voksne. Vi kombinerer kvalitative og kvantitative metoder for at belyse, hvordan museumsbrugerne engagerer sig i legende oplevelser. Vi anerkender, at eksisterende metoder ofte ikke fuldt ud indfanger forskellige motivationsfaktorer for det legende. Derfor har vi et stort fokus på at identificere og udvikle nye metoder, der kan undersøge legende museumsoplevelser på en måde, der tager højde for deltagernes forskellige tilgange til leg, afhængigt af situation og kontekst.

Design- og organisationsforskning: Denne forskningslinje undersøger udviklingsprocesserne på de otte besøgssteder i programmet gennem metoder

som aktionsforskning og følgeforskning. I stedet for blot at studere museet udefra, er vores forskning indlejret i praksis, hvor vi kontinuerligt lærer af dét, der virker – og ikke virker – sammen med de medarbejdere, der udvikler legende museumsoplevelser. Gennem en aktiv og involverende tilgang undersøger vi, hvordan vi som kulturhistorisk museum designer, udvikler og implementerer det legende i vores museologiske praksis.

Metode

Rapportens indsigter er baseret på over 1.000 museumsbrugeres oplevelser undersøgt gennem et bredt udvalg af kvalitative og kvantitative metoder på tværs af de deltagende besøgssteder, herunder:

- 124 semistrukturerede interviews med besøgsgrupper i forskellige konstellationer og størrelser omfattende i alt 426 museumsbrugere.
- 25 dages feltarbejde med løbende deltagerobservationer.
- 16 walk-along-observationer med 48 museumsbrugere.
- 72 timing- og tracking-observationer med i alt 165 museumsbrugere.
- Spørgeskemaundersøgelse med 370 museumsbrugere i alderen 10–99 år.
- Børnespørgeskemaundersøgelse med 101 museumsbrugere i alderen 1–14 år.

Semistrukturerede interviews

For at få indblik i museumsbrugernes umiddelbare oplevelser foretog vi korte semistrukturerede inter-

views på flere af besøgsstederne. Nogle interviews blev foretaget umiddelbart efter museumsbrugernes oplevelse med den udvalgte udstilling eller aktivitet (exit-interviews), andre fandt sted in-situ under museumsoplevelsen. Længden på interviewene varierede på tværs af de forskellige oplevelser fra 3 til 22 minutter.

Spørgerammen bestod af oplevelsesspecifikke spørgsmål kombineret med spørgsmål, der gik på tværs af undersøgelserne. Vi spurgte bl.a. ind til museumsbrugernes:

- Motivation for besøget.
- Konkrete handlinger og interaktioner i udstillingen, aktiviteten eller oplevelsen.
- Vurdering af forskellige elementer, herunder særligt fokus på det interaktive eller legende.
- Generelle oplevelser med og holdninger til leg på museer.
- Demografiske oplysninger.

Deltagerobservation

Museumsbrugernes interaktioner og adfærd blev undersøgt på flere af besøgsstederne ved hjælp af deltagerobservationer: en kvalitativ metode, hvor forskeren aktivt indgår i en gruppe eller et miljø for at observere

folks adfærd, sociale relationer og vaner indefra, uden at skille sig ud som en ekstern observatør.

Vi undersøgte bl.a.:

- Museumsbrugernes umiddelbart aflæselige følelsesmæssige reaktioner.
- Sociale interaktioner, såsom samarbejde, rollefordeling og forhandling om handlinger.
- Antaget køn og alder på museumsbrugerne.

Walk-alongs

For at opnå større indsigt i museumsbrugernes oplevelse, anvendte vi på nogle besøgssteder walk-along-metoden: en kvalitativ metode, hvor forskeren følger en enkelt person eller besøgsgruppe gennem hele deres oplevelse, mens der samtidig kan føres en samtale eller stilles spørgsmål direkte til dem. På den måde opnås en mere situeret og kontekstnær indsigt i, hvordan museumsbrugerne oplever og fortolker deres omgivelser i realtid. Vi undersøgte bl.a.:

- Museumsbrugernes navigering i det fysiske rum samt de valg, de traf under oplevelsesforløbet.
- Hvilke elementer, museumsbrugerne bemærke-

de og observerede, de forskellige interaktioner med udstillingen, samt museumsbrugernes verbale fortolkning af disse elementer.

- Hvordan museumsbrugerne interagerede med hinanden og med andre besøgende under museumsoplevelsen.

Timing og tracking

Museumsbrugernes engagement med udvalgte oplevelser blev målt ved hjælp af timing- og tracking-observationer. Timing- og tracking-observationer er en kvantitativ observationsmetode, som vi anvendte til at måle museumsbrugernes engagement med udvalgte oplevelser. På udvalgte besøgs-



steder “trackede” (kortlagde) vi museumsbrugernes færden og opholdstid via en optegnet plantegning af området. Dette gav os mulighed for at sige noget om, hvordan museets gæster generelt opfører sig under museumsoplevelsen, hvor lang tid de bruger på, og om der ses mønstre i, hvem der engagerer sig med forskellige (legende) elementer.

Vi fokuserede bl.a. på:

- Museumsbrugernes opholdstid i det definerede område.
- Hvilke elementer, der blev bemærket af brugerne, hvilke de engagerede sig med, og formerne på engagement eller interaktion.
- Antaget køn og alder.

Spørgeskemaundersøgelse

Vi foretog spørgeskemaundersøgelser på udvalgte besøgssteder for at få et kvantitativt datagrundlag, der bl.a. gør det muligt at sammenligne besøgssteder på tværs samt at undersøge forholdet mellem forventninger til og selvrapporteret oplevelse med leg. I tillæg til demografisk data bestod spørgeskemaerne af en spørgeramme målrettet de enkelte oplevelser samt en spørgeramme, der går på tværs af undersøgelserne. Vi spurgte bl.a. ind til:

- Sammensætningen af besøgsgrupperne.
- Motivationen for besøget.
- Værdiord tilknyttet oplevelsen.
- Oplevelsen af ‘leg’ og ‘legende elementer’.
- Hvad museumsbrugerne betragter som vigtigst i kulturhistoriske museumsoplevelser.

På nogle besøgssteder kunne spørgeskemaet besvares på både dansk og engelsk. Andre steder kunne spørgeskemaet udelukkende besvares på dansk.

Børnespørgeskemaundersøgelse

Vi gennemførte en enkelt spørgeskemaundersøgelse målrettet en afdækning af børns museumsoplevelser. Flere børn fik hjælp af en voksen til at besvare undersøgelsen. Vi spurgte bl.a. ind til:

- Hvem barnet besøgte området sammen med.
- Barnets vurdering af den samlede oplevelse i området.
- Aktiviteter barnet deltog i under museumsbesøget, og hvilken aktivitet de bedst kunne lide.
- Alder, køn og bopælsområde.

5 tværgående indsigter





Her er fem tværgående indsigter fra de ni undersøgelser på Nationalmuseets besøgssteder. Disse indsigter udgør rapportens tværgående konklusioner om leg på kulturhistoriske museer, og de beskriver legens potentiale og grænser.



Leg bryder med museumskonventioner

Museumsbrugerne i vores undersøgelser betragter legende museumsoplevelser som nytænkende og konventionsbrydende. Oplevelserne står i kontrast til den traditionelle museumsoplevelse og anerkendes som en velkommen innovation af både danske museumsbrugere og i særdeleshed af internationale brugere.

"Det er meget anderledes end et normalt museum. På et normalt museum må man enten ikke røre, eller også er ting i glasmontrer. Men her bliver man virkelig inviteret til at lege med det."

– 35-årig singaporeansk mand på besøg med partner (Kongernes Jelling)

Oplevelser, der står i kontrast til tidligere museumsoplevelser

De forskellige interaktionsrige oplevelser – herunder dem, der er af en særligt legende karakter – som museumsbrugerne oplever på de forskellige besøgssteder,

står i stærk kontrast til brugernes tidligere erfaringer med udstillinger, hvor genstande i montrer er det primære omdrejningspunkt.

Må man godt lege her?

Når museer opfordrer til legende adfærd, skaber det nogle gange et dilemma for museumsbrugerne, der ikke helt kan gennemskue, hvordan de skal opføre sig på besøgsstedet. Skal de holde sig til den klassiske, fokuserede og stille "museumsadfærd", slå sig løs med grin, latter og alle de følelser, der måtte følge med den respektive leg, eller skal de forsøge at kombinere eller bevæge sig mellem de to, afhængigt af hvor på besøgsstedet de befinder sig?

"[Mine børn] kan godt mærke, at de skal spørge om lov, men samtidig er de sådan lidt 'Ej, kan jeg lege her?'"

– 32-årig dansk kvinde på besøg med familie (Børnenes Museum)

Den legende museumsoplevelse formes af museumsbrugernes adfærd og engagement



De legende museumsoplevelser opstår i de handlinger, som udspringer sig i mødet mellem bruger og aktivitet eller udstilling. I tråd med vores designperspektiv ser vi det legende som en dynamisk interaktion med omgivelserne, hvorfor vores analyse fokuserer på at indfange den mangfoldighed af udtryk, som leg kan tage.

”Det legende” optræder sjældent isoleret. I praksis flyder handlinger og udtryk sammen, idet legende og ikke-legende adfærd blandes, og forskellige former for legende handlinger kombineres. Overlap er derfor en central del af det legende udtryk og viser, hvordan det er den enkeltes valg og engagement, der afgør formen.

Mange typer af leg kombinerer adfærd og engagement fra de forskellige kategorier ovenfor. Fx kombineres rolleindtagelse og bevægelse i kamp/krigerleg, og udklædning bliver fotodokumenteret som en blanding af skabelse og rolleindtagelse.

Dette store spænd af handlinger viser, at leg kan fungere som et fleksibelt og inkluderende formidlingsgreb, der opstår i mødet mellem den legendes nysgerrighed og omgivelsernes tilbud.

Legen på besøgsstederne spænder således over forskellige typer af adfærd og engagement:

- **Rolleindtagelse og fortælling:**

Brugerne indtager fiktive eller historiske roller gennem rollespil og udklædning, og de iscenesætter fortællinger i det fysiske rum, fx ved udklædning som historiske figurer og rollespil som vikingekrigere.

- **Undersøgelse og problemløsning:**

Brugerne engagerer sig i problemløsning og tests af viden, hvor de afkoder mysterier og finder skjulte spor, fx ved at løse gåder og mysterier i en narrativ ramme eller deltage i quizzer.

- **Skabelse og konstruktion:**

Brugerne bearbejder materialer og konstruerer strukturer for at skabe et midlertidigt eller permanent produkt, fx ved håndværk (flette reb, sy punge), bygge en mur eller eksperimentere med madlavning.

- **Sansning og bevægelse:**

Brugerne udfordrer motorikken og bruger sanserne aktivt til at udforske omgivelserne fysisk, fx ved motorisk udfordring (klatring), taktil udforskning (røre ved materialer) og teknisk udfoldelse (skydning med bue og pil).

Leg understøtter social interaktion



Leg og legende adfærd skaber nye dynamikker og interaktioner mellem museumsbrugere. Dette sker primært internt i besøgsgrupperne, men omfatter også interaktion på tværs af grupperne og med besøgsstedernes værter.

Den sociale interaktion varierer på tværs af oplevelserne. Nogle steder samarbejdes der om at løse en opgave, andre steder konkurreres der, mens andre oplevelser faciliterer frit socialt samvær. Leg er socialt forankret, og ifølge museumsbrugerne selv er det at være sammen med andre en drivkraft for legen og et centralt element for besøgets succes.

“Det skaber en følelse af solidaritet. Det føles legende, og uden andre er det sværere at finde meningen med legen. Det handler ikke kun om nydelse, men om samarbejde – om at være sammen.”

- 50-årig japansk mand på besøg med sin familie (Kronborg Slot)

“Vi har været sammen med nogen, og man leger, når man er sammen med andre.”

- 9-årig dansk pige på besøg med familie (Nationalmuseets Skibe)

Selvom de legende oplevelser både skaber og fordrer indlevelse og fokus, sker fordybelsen ikke på bekostning af det sociale samspil. Tværtimod sker fordybelsen i fællesskab, og den sociale dimension forstærker den legende oplevelse. Oplevelserne i fællesskab gør, ifølge museumsbrugerne, museumsbesøget mindeværdigt, ligesom legende, sociale stunder skaber glæde, grin og fungerer som et positivt afbræk:

“Vi grinte sammen, og det fuldender museumsoplevelsen.”

- 31-årig hollandsk kvinde på besøg med veninder (Krigsmuseet)

Leg er kropslig og følelsesmæssig interaktion med historien



På nogle af besøgsstederne var det gennemgående, at kroppen blev det primære omdrejningspunkt for brugernes legende adfærd. Kroppen blev dermed en aktiv indgang til oplevelsen, hvor elementer som bevægelse og fysisk deltagelse var rammesættende for bl.a. brugernes tempo og intensitet. Museumsbrugene byggede, trak i reb, balancerede, klædte sig ud og gentog handlinger for at afprøve effekten.

Leg gav samtidig brugerne lyst til at røre ved genstande og rekvisitter, dufte til materialer og i nogle tilfælde smage, når museet lagde op til det. Når sanserne blev aktiveret i legen, blev der talt om, at historien kom tættere på.

”Jeg tror, at de [interaktive områder] gør museer bedre, fordi du kan føle, hvad de gjorde dengang.”

– 41-årig amerikansk kvinde på besøg med søn (Krigsmuseet)

”Man kunne bruge sanserne, røre ved ting, forestille sig, hvordan man så ud i spejlet og tage deres tøj på, komme tættere på, hvordan de følte og gjorde. Her kommer man tættere på fortiden.”

– 54-årig tysk kvinde på besøg med familie (Kronborg Slot)

Følelser sat i spil

Legen satte også et bredt spektrum af følelser i bevægelse blandt brugerne. De udtrykte glæde, nysgerrighed og stolthed (når noget lykkedes), mens koncentration viste sig som stilhed og gentagne bevægelser. Samtidig dukkede frustration op ved svære opgaver.

Legende oplevelser blev på tværs af oplevelserne ofte forbundet med positive følelser som sjov og glæde, hvilket styrker deres relevans for museet:

“[Leg] skal være sjovt og vække nysgerrighed – ’Hvad sker der, hvis man gør sådan?’ Det er derfor, det passer godt med museer.”

– 40-årig dansk mand på besøg med familie (Trelleborg)

Flere fremhævede samtidig, at legen skabte en tættere følelsesmæssig forbindelse til den formidlede historie.

“[Oplevelsen] skabte en følelsesmæssig forbindelse til historien. I andre museer har vi oplevet en afstand, hvor det bare er fakta og genstande.”

– 32-årig engelsk kvinde på besøg med venner (Kronborg Slot)



Leg kræver etisk refleksion og klare grænser

Selvom de fleste museumsbrugere er meget positive over for leg på Nationalmuseets besøgssteder, er der tøvende holdninger til, hvad man må lege med. Leg kræver derfor en løbende refleksion over balancen mellem at beskytte og at presse grænserne.

Når museumsbrugere blev spurgt, fremstod grænserne for leg ikke umiddelbart tydelige. Overordnet set var holdningen, at legende oplevelser på museer var velkomne, så længe det blev gjort på en respektfuld og eftertænksom måde, der tog hensyn til både museumsrummet og den historiske kontekst.

Autenticitet, genstande og replikaer

Der er en udbredt forståelse af, at historiske originalgenstande ikke bør indgå direkte i legende aktiviteter. Legen skal adskilles fysisk fra de mest historisk værdifulde udstillingsgenstande for at sikre deres bevarelse.

"Det skal ikke være sådan noget 'Kom og trut i guldhornene', for så holder det op med at være leg. Klenodier kan gå i stykker, og dem skal vi beskytte."

– 34-årig dansk mand på besøg med familie (Trelleborg)

Som et alternativ peger mange på brugen af replikaer, som kan give museumsbrugere mulighed for at udforske genstandene på en sanselig måde, uden at gå på kompromis med bevaringen af originalen.

Håndtering af svære og komplekse emner

Blandt nogle museumsbrugere er der en bekymring for, når museet bruger leg i forbindelse med tunge emner som krig, død, undertrykkelse eller traumer, at det kan virke upassende eller gøre alvorlige lidelser mindre betydningsfulde.

"Krig betyder ofre. Så det er vigtigt ikke at krænke de døde. Men jeg tror, at meget er muligt, så længe det sker i en historisk kontekst."

– 42-årig belgisk mand på besøg med partner (Krigsmuseet)

Samtidig pegede andre på, at leg ikke kun behøver at føre til lethed, men også kan åbne for svære følelser og erkendelser. Flere understregede, at leg er et universelt menneskeligt fænomen, som mennesker altid har brugt, også i krisetider.

"Leg behøver jo ikke kun at være sjovt, det kan også være sådan noget kreativt. Det kan være en kreativ måde at formidle svær historie på og komme ned i børnehøjde."

– 45-årig kvinde på besøg med familie (Frilandsmuseet)

Det etiske dilemma ligger i at implementere leg på en måde, der respekterer konteksten, men stadig udnytter legens potentiale som brobygger og formidlingsgreb for en kompleks historie.



Frøsnapperbyen på
Frilandsmuseet

Frøsnapperbyen på Frilandsmuseet

Forældre oplevede, at deres børn kunne lege frit og fantasifuldt på tværs af Frøsnapperbyens mange forskelligartede områder: fra rollespil og fysisk aktivitet til kreativ udfoldelse. Det fysiske miljø i børnehøjde fremmede, ifølge de voksne museumsbrugere, børnenes selvstændighed og lyst til at udforske. De oplevede, at de kunne påtage sig en mere observerende rolle, mens børnene i deres selskab legede, og at det ligeledes var muligt for dem at involvere sig, hvis de ønskede – og fik lov af børnene.

"Jeg kan godt lide friheden, der ligger i kurateringen af stedet. At de ikke har guider eller forklaringer på, hvordan man skal bruge tingene. Det er op til dig selv at finde ud af, hvordan du vil bruge det i din leg. Hvilket jeg forestiller mig også var tilfældet i fortiden."

– 36-årig newzealandsk mand på besøg med partner og børn

Frøsnapperbyen fungerede som et samlingspunkt for børnefamilier og vennegrupper, hvor gentagne besøg og traditioner var med til at skabe en særlig tilknytning. Mange af områdets brugere var derfor også tilbagevendende besøgende, og ca. syv ud af ti havde besøgt Frilandsmuseet flere gange før.

Besøgssted:

Frilandsmuseet, et kulturhistorisk museum med historiske bygninger og miljøer fra hele Danmark.

Oplevelse:

Frøsnapperbyen er et stort udendørsområde, der kombinerer historiske bygninger med et fantasifuldt univers inspireret af Ole Lund Kirkegaards fortællinger. Frøsnapperbyen henvender sig primært til børn, børnefamilier og daginstitutioner.

Metoder:

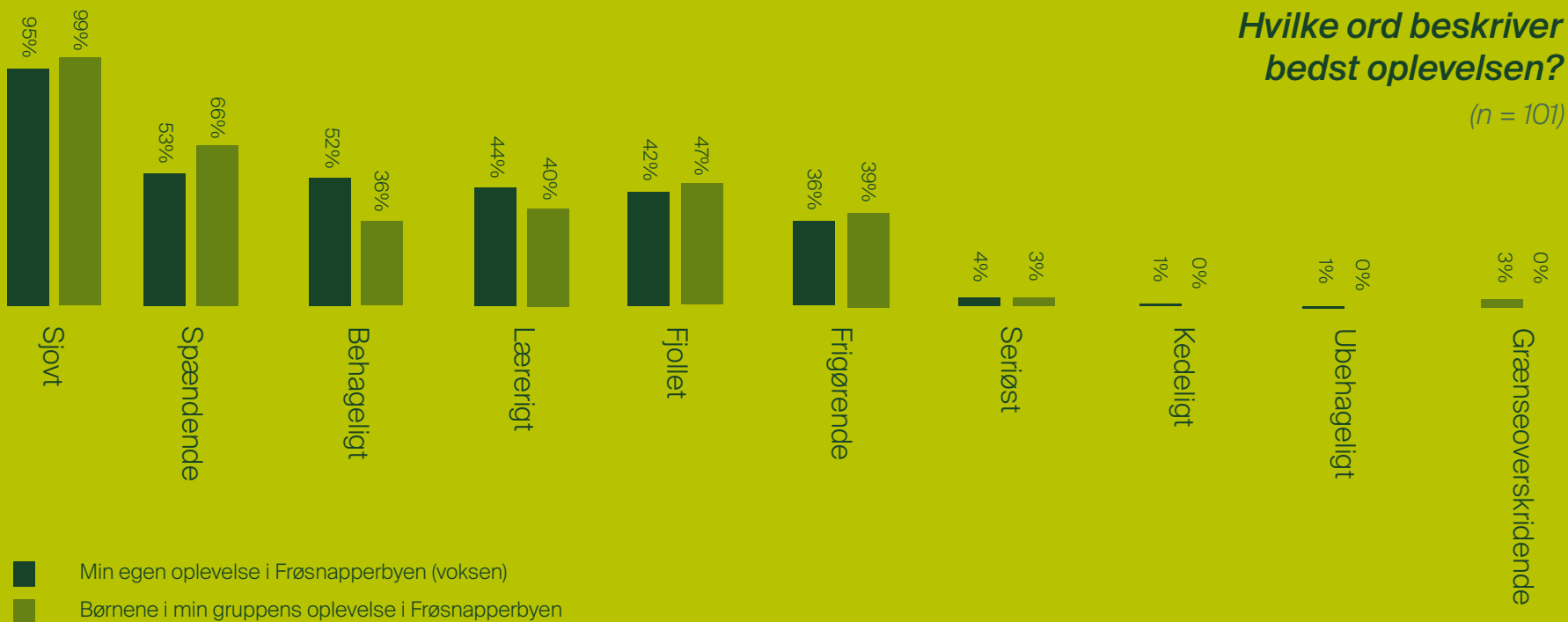
Spørgeskemaundersøgelse, interviews og deltagerobservationer.



foto: Barisk Projects

A photograph of a child lying on their back on a sandy surface, possibly a beach. The child is wearing a pink long-sleeved shirt and brown trousers. Their legs are bent, and their feet are visible. To the left of the child is a large pile of old, black, worn-out tires. The background is a vast expanse of sand. The text is overlaid on the right side of the image.

**83 % af respondenterne
i spørgeskemaundersøgelsen
mente, at det var vigtigt
eller meget vigtigt, at
børnene i deres selskab
kunne lege uden
vokseninvolvering.**



Voksne museumsbrugere fremhævede det, at deres børn måtte røre ved og lege med tingene i Frøsnaapperbyen. På den måde fik de mulighed for at bruge deres krop som noget unikt i en museums-sammenhæng. De fleste så Frøsnaapperbyens dobbelte funktion som legeplads og museum som en styrke, da det ledte til sjove og mindeværdige oplevelser for hele familien – på børnenes præmisser.

”Det er den bedste kombination af legeplads og museum. Det inviterer flere ind, som får øje på, hvad museer kan.”

– 67-årig dansk kvinde på besøg med mand, børn og børnebørn



"Illegale opgaver" på

Frøslevlejrens Museum

"Illegale opgaver" på Frøslevlejrens Museum

I praksis fungerede "Illegale opgaver" som en form for skattejagtsleg. Opgaverne blev oplevet lidt udfordrende og til tider forvirrende, hvilket gav både engagement og frustration, men var overvældende positivt beskrevet af brugerne.

Igennem aktiviteten kom museumsbrugernes kroppe i bevægelse. Det gjaldt især bogstavjagten, hvor deltagerne skulle finde bogstaver skjult rundt omkring i udstillingen med en UV-lommelygte. Brugere bevægede sig mellem montrene, bøjede sig ned, lyste ind i sprækker og undersøgte systematisk hele udstillingsområdet.

"Det er også spændende, at man skal undersøge udstillingerne. Man kommer til et rum og prøver at løse det, og så snakker man, og det er fedt."

– 8-årig dansk pige på besøg med sin familie

Samtidig fremmede aktiviteten samarbejde både internt i besøgsgrupper og på tværs af grupper. Brugergrupperne fulgte med i hinandens handlinger, udvekslede gode råd og lod sig inspirere af andres måder at løse opgaverne på.

Besøgssted:

Frøslevlejrens Museum, et kulturhistorisk museum og fangelejr fra anden verdenskrig.

Oplevelse:

"Illegale opgaver" er en interaktiv museumsaktivitet, der tematisk er forankret i modstandsbevægelsen under besættelsen. Museumsbrugere udstyres med en skuldertaske, uv-lommelygte og et papir med en række spørgsmål og gåder, de finder svarene på i udstillingsområderne. Aktiviteten kombinerer problemløsning og udforskning af museets rum.

Metoder:

Interviews, deltagerobservationer og walk-alongs.



foto: Stefanie Steinbek

Flere af museumsbrugerne forbandt ikke aktiviteten direkte med leg og foretrak at kalde det en “aktivitet” eller “interaktiv oplevelse”. For enkelte brugere blev ordet “leg” problematisk i konteksten af Frøselevlejren, hvor historien blev oplevet for alvorlig til at blive gjort fjollet.

“Lege? Det gør vi ikke rigtigt, det er jo for alvorligt til leg. Eller ... jo, det var det jo nok lidt alligevel, men det var ikke sjov leg, eller det blev det måske lidt alligevel.”

– 45-årig dansk mand på besøg med sine to børn

Der var delte holdninger til, om illegale opgaver styrkede eller forstyrrede børns fordybelse i museets historiske indhold. Nogle var bekymrede for, at konkurrenceelementet, som ofte opstod i brugergrupperne, tog fokus væk fra fordybelsen. Modsat beskrev andre aktiviteten som en måde at gøre historien nærværende og relevant for børn. Enkelte fremhævede, at opgaverne gav de yngre brugere noget at lave, hvilket skabte plads til fordybelse for voksne.





Oplevelsescenter
Kongernes
Jelling

Oplevelsescenter Kongernes Jelling

Museumsbrugerne tilbragte i gennemsnit 19 min. i de tre rum, grupper med børn lidt mindre (13 min.). Størstedelen (92 %) trykkede på knapper og aktiverede således fortællinger i "Vikingerne Verden". Mange interagerede med installationen "Rejsen til Valhal" (81 %), hvori brugerens krop blev projiceret op på en storskærm, og hvor visualiseringen ændrede sig i takt med, at de bevægede sig igennem en række "trin". Den aktive interaktion med "Krigerens Død" var lavere – 73 % så på installationen i Vikingerne Verden, mens kun hver fjerde interagerede med den.

Særligt installationen Rejsen til Valhal skilte sig ud. Her smilte og grinte brugerne sig igennem oplevelsen, og mange bevægede sig igennem den flere gange, involverede andre i deres besøgsgruppe, og udfoldede sig kreativt på fysisk vis. Det er en oplevelse, der blev beskrevet som syret, sjov og speciel.

Museumsbrugerne oplevede, at oplevelsescentret bryder med museumskonventionerne ved at gøre størstedelen af formidlingen på besøgsstedet interaktiv. Fra tidligere museumserfaring beskrev de, at de typisk bare skal se på genstande og læse

Besøgssted:

Oplevelsescenter Kongernes Jelling, et kulturhistorisk museum med Jellingestene og fokus på vikingetidens kongesæde.

Oplevelse:

Tre dele af oplevelsescentret: "Vikingerne Verden", "Gravkammeret" og "Rejsen til Valhal". I de udvalgte rum får museumsbrugerne mulighed for at udforske vikingernes liv ved fx at trykke, røre, skubbe og danse sig gennem forskellige interaktive installationer.

Metoder:

Timing og tracking-observationer og interviews.



foto: Katrine Dalum Hesseløh

tekster, hvor Kongernes Jelling indbyder til en unik form for interaktivt engagement:

"Hele spontaniteten ved genstandene og tingene, der inviterer dig til at trykke, ting der inviterer dig til at røre ... Det er meget anderledes end på et normalt museum. På et normalt museum må man enten ikke røre, eller også er ting i glasmontrer. Men her bliver man virkelig inviteret til at lege med det."

– 35-årig singaporeansk mand på besøg med partner

Da en museumsbruger i rummet interagerede med et udstillingselement, smittede det. De øvrige gæster var derefter mere tilbøjelige til at forsøge sig frem på interaktiv vis. I Gravkammeret, hvor brugere kan løse skærmmedierede visuelle gåder, opstod en form for hyperfokuseret engagement, der ledte til social problemløsning i besøgsgrupperne.

Museumsbrugerne beskrev ikke deres oplevelse i de tre rum som decideret "leg" – her er Rejsen til Valhal og et brætspil i Vikingernes Verden undtagelser. De var dog begejstrede for den måde, der leges med forskellige formidlingsgreb, og tøvede ikke med at beskrive oplevelsen som interaktiv.





”Det var som at være på morfin eller på svampe [...] Det var rigtig psykedelisk. Det er jo en eller anden forestilling om, hvad der nu sker, når man kommer op på den rejse til Valhal.”

– 65-årig dansk mand på besøg med partner



"Under dæk"

Krigsmuseet

"Under dæk" på Krigsmuseet

Museumsbrugerne tilbragte i gennemsnit 3 min. og 40 sek. i området. Udklædningen var det mest populære element, som halvdelen af brugerne i området så på og ca. hver fjerde iførte sig. Tidsforbruget afhang i høj grad af, hvor mange og hvilke elementer brugerne beskæftigede sig med.

Både ved udklædning og stik-hovedet-i-figuren smilte og grinte museumsbrugerne. Der blev fjollet, brugerne iførte hinanden udklædning, og oplevelserne blev fotodokumenteret, hvilket i sig selv gav anledning til morskab. Hængekøjerne blev brugt til afslapning af nogle, mens andre brugere startede en slags fysisk gyngelig, der ligeledes ledte til højlydt latter. Den positive mimik, som opstod i nogle brugeres møde med de forskellige dele af "Under dæk", stod i skarp kontrast til deres adfærd andre steder i på Krigsmuseet.

"Hvis du bare går rundt og kigger, bliver du lidt træt. Og det her er en lille pause, der giver dig energi til at se resten."

– 31-årig hollandsk kvinde på besøg med venner

Besøgssted:

Krigsmuseet, et kulturhistorisk museum om bl.a. Danmarks militære historie og krigshistorie.

Oplevelse:

"Under dæk" er et område i udstillingen Danmarks Flåde i Rustkammersalen på Krigsmuseet. Området består af fire hængekøjer monteret på et slags sænket loft, hvorpå der også hænger udklædningsjakker, parykker og hatte. I området omkring hængekøjerne findes bl.a. et bord-bænkesæt med et spil og en stik-hovedet-i-figur af Tordenskjold.

Metoder:

Timing og tracking-observationer og interviews.



foto: Ronja Melbye-Hansen



Adspurgt om, hvorvidt de oplevede Under dæk som legende, og hvad de ellers tænker om leg på et krigsmuseum, forholdt nogle sig tøvende, da de ikke mente, at det var rigtig "leg", når der er tale om faglig formidling. Andre havde det fint med at bruge ordet og uddybede, at de mente, at man godt kan "lege" med krig, når der er tale om en historisk kontekst, og formidlingsformålet er tydeligt.

Museumsbrugerne oplevede, at samspillet mellem deres fantasi og de interaktive elementer gav dem mulighed for indlevelse – og det skabte et konkret udgangspunkt for historisk refleksion.

"For mig var det spændende at spille spillet. Det fik mig til at tænke på, hvordan sømændene dengang spillede netop det spil, og jeg tror også, at vi kommenterede lidt på, hvordan det måtte være at prøve at spille med pindene på et skib, der bevæger sig. Det gør det sværere."

– 27-årig rumænsk mand på besøg med venner

Muligheden for interaktion gjorde ifølge museumsbrugerne oplevelsen i Under dæk mindeværdig.



Mød besætningen

Hvordan er livet ombord på skibet
BORNHOLM i 1700-tallet?

*Vend kortene. Mød kaptajn
Schønning og hans besætning.*

Meet the crew

How is life on board the ship
BORNHOLM in the 18th century?

*Turn the cards. Meet Captain
Schjönning and his crew.*

***”Når man ser et billede,
så glemmer man det.
Men når man selv har
prøvet det, så kan
man huske det
meget bedre.”***

– 81-årig dansk mand på besøg
med kone og barnebarn

FEST på
Kronborg Slot



Sikke en fest

FEST på Kronborg Slot

Museumsbrugerne oplevede *FEST* som en anderledes udstilling. Kun 10 % mente, at den mindede om tidligere museumsoplevelser, de havde haft før, og oplevelsen blev i interviews beskrevet som overraskende og uventet, særligt på grund af brugen af interaktive, sanselige og legende elementer.

“Man engagerer sig følelsesmæssigt i udstillingen gennem sjov og latter, og det gør oplevelsen mere mindeværdig.”

– 26-årig polsk mand på besøg med konferencedeltagere

80 % erklærede sig enige i, at udstillingen var legende, og 76 % i, at den opfordrede dem til at bruge fantasien. Kropslige og fantasifulde lege gik igen i brugernes adfærd: Nogle dansede, andre klædte sig ud i renæssancetøj, og flere interagerede med installationer, såsom ”banketbordet”, hvor man kunne stikke hovedet op i en festmiddag, og ”fulderummet” med skæve gulve og tivolispejle, der får en til at føle sig beruset, samt “quizzen” med fakta om renæssancefesterne.

Udstillingen fungerede som en invitation for voksne museumsbrugere til at gøre ting, de normalt ellers

Besøgssted:

Kronborg Slot, et renæssanceslot og fæstning, kendt som Hamlets slot.

Oplevelse:

FEST er en særudstilling, der formidler de overdådige fester, der fandt sted på slottet under renæssancen gennem forskellige interaktive og scenografiske installationer.

Metoder:

Spørgeskemaundersøgelse, exitinterview og deltagerobservationer.



foto: Kronborg Slot



ikke ville gøre på et museum, og skabte et legitimt sted for voksne at kunne opføre sig legende.

Social interaktion fremstod som et paradoks: i spørgeskemaet blev det nævnt som det mindst værdsatte element (22 %) i oplevelsen, men i praksis observerede vi, hvordan brugerne grinte med hinanden, kommenterede på udstillingen og små improviserede rollespil opstod spontant og skabte fælles engagement.

Flere fremhævede, at oplevelsen fungerede bedst som et supplement til de øvrige udstillinger. Det blev beskrevet som positivt, at Kronborg Slot tilbyder særlige oplevelser som FEST, men samtidig understregede man vigtigheden af, at fastholde det traditionelle udstillingsrum også.

A woman with brown hair and bangs is smiling broadly, looking up at a crown being placed on her head. The crown is ornate, made of gold with several large, colorful gemstones (green, orange, and blue). A man's hand, wearing a gold bracelet, is holding the crown. The woman is wearing a historical costume with a large, white, ruffled collar and a gold brocade bodice. The background is a deep red curtain.

”Jeg har aldrig set noget lignende på et museum. Du hører musikken, du kommer ind, og det er legende. Det er virkelig rart. Jeg mener, jeg har aldrig set et museum, der ikke er så stramt, uden grænser. Du kan lege lidt, du kan være dig selv.”

– 27-årig polsk kvinde på besøg med sin mor

Børnenes Museum på
Nationalmuseet
i København



Børnenes Museum på Nationalmuseet i København

87 % af respondenterne angav, at de har leget i Børnenes Museum, og brugerne interagerede med rum og rekvisitter med fantasi og nysgerrighed. Særligt rollespilleg, hvor man klædte sig ud og levede sig ind i en rolle, blev observeret flere gange og beskrevet af over halvdelen som det bedste ved besøget.

Voksne beskrev legen som en meningsfuld indgang til læring, hvor historien blev tilgængelig, uden at det føltes som undervisning.

"En af de fedeste oplevelser, vi har haft. Hands-on-elementerne, og hvordan det er et øjebliksbillede af en tidsperiode med ting som vikinger og dukker. Der er fortællinger, genstande, noget man kan røre ved, men også læring om historierne, mens [børnene] leger og deler."

– 37-årig amerikansk kvinde på besøg med sit barn

Besøgssted:

Nationalmuseet København, et kulturhistorisk og etnografisk museum med samlinger fra hele verden.

Oplevelse:

Børnenes Museum er et permanent interaktivt område målrettet børn, børnefamilier og institutioner. Området består af en række aktivitetszoner, der er tematisk indrettet med historiske og kulturelle rammer, som tilbyder forskellige former for bl.a. fysisk og kreativ interaktion.

Metoder:

Børnespørgeskemaundersøgelse, interviews og deltagerobservationer.



foto: Nationalmuseet København

Børnenes Museum blev oplevet som et sted, hvor kroppen måtte være med. Aktiviteter som bevægelse (37 %) og "at røre ved ting" (33 %) blev fremhævet som det bedste ved besøget. Børn løb, klatrede, kastede sig rundt og brugte rummene aktivt og fysisk.

Flere områder i Børnenes Museum fungerede som samlingspunkter for sociale lege, hvor børn og voksne var aktivt engageret i fælles lege. Fx "krigerområdet", hvor man kunne lege kriger, var præget af en højere grad af voksendeltagelse med udklædning og kampeg sammen med børnene. Andre steder var voksendeltagelsen mere passiv og tilbagetrukket.

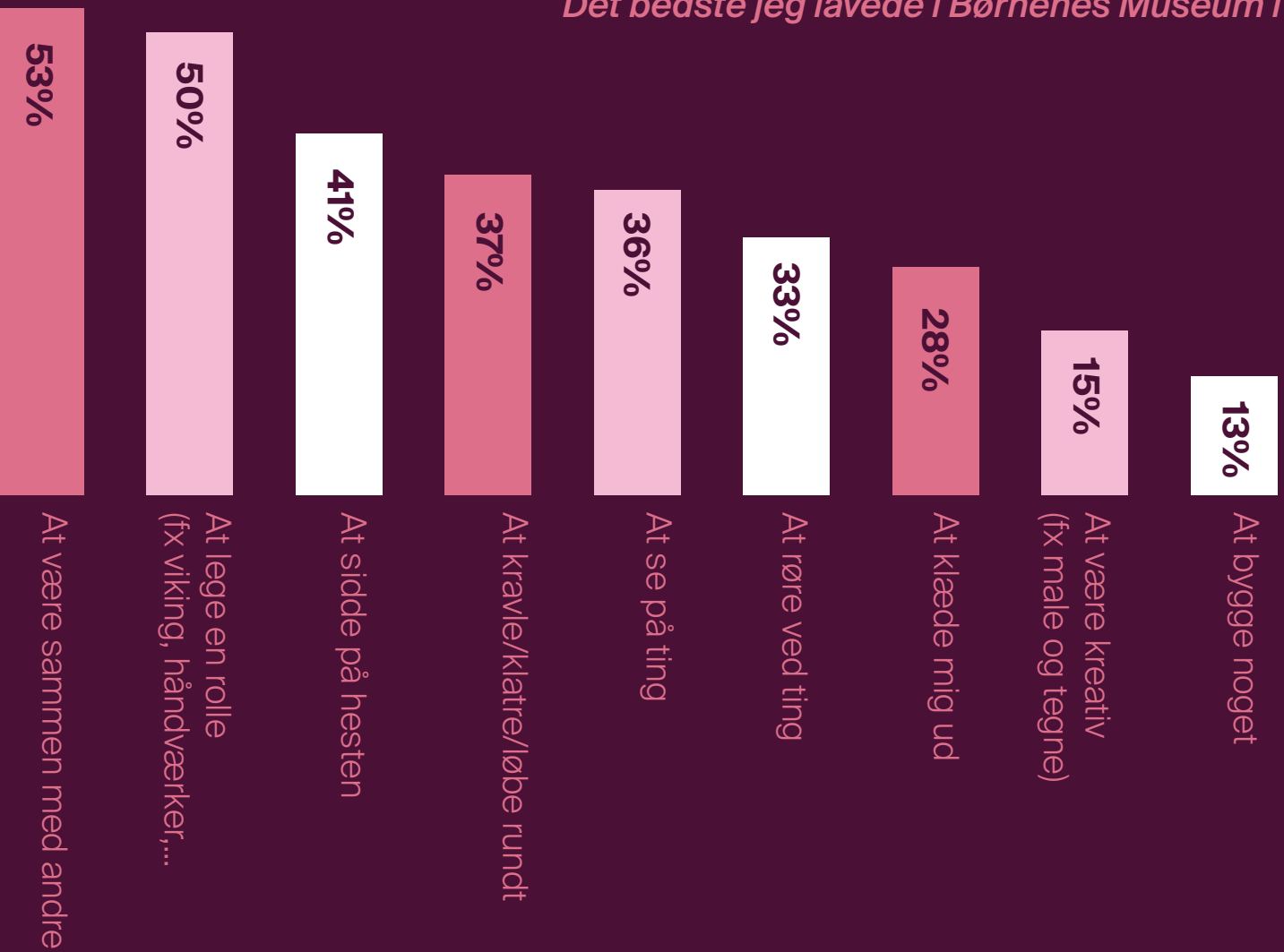
Børnenes Museum var populært blandt både brugere fra Danmark, som udtrykte nostalgisk genkendelse, og internationale brugere, som fremhævede det som et unikt museumstilbud. Også større børn uden for målgruppen (0-10 år) ville gerne bruge det til leg.



foto: Ronja Melbye-Hansen

Det bedste jeg lavede i Børnenes Museum i dag var ...

(n = 101)





KA-CHING! på
**Nationalmuseet
i København**

KA-CHING! på Nationalmuseet i København

"Pengespillet" dannede rammerne for besøget i KA-CHING!. Ved udstillingens indgang blev museumsbrugerne mødt af en vært, der udleverede pengekort, der gjorde det muligt at interagere med udstillingens tre spilstationer. Vi observerede, at de tre spilstationer var med til at skabe en særlig form for legende engagement med udstillingen – en type af leg, der fremstår mere seriøs og målorienteret end leg observeret på andre besøgssteder. Spillet ændrede også dynamikkerne internt i besøgsgrupperne. Familiemedlemmer og venner blev til konkurrenter eller teammakkere, og det høje engagement i Pengespillet kom nogle gange til udtryk gennem glædes- eller vredesudbrud ved de forskellige spilstationer.

"Jeg skal nok vinde over dig!"

- 23-årig mexicansk kvinde på besøg med partner

Fire ud af ti museumsbrugere spillede ikke med på Pengespillet trods dets centrale rolle i udstillingen. Nogle voksne gav udtryk for, at de betragtede spillet

Besøgssted:

Nationalmuseet i København er et kulturhistorisk og etnografisk museum med samlinger fra hele verden.

Oplevelse:

Udstillingen KA-CHING! introducerer museumsbrugerne til penges betydning for samfund og liv gennem tiden. Udstillingen kombinerer forskellige valutaformer i montrér, infografik og video med det interaktive "Pengespillet", der består af tre spilstationer: hamsterhjulet, pengequizzen og investeringsspillet.

Metoder:

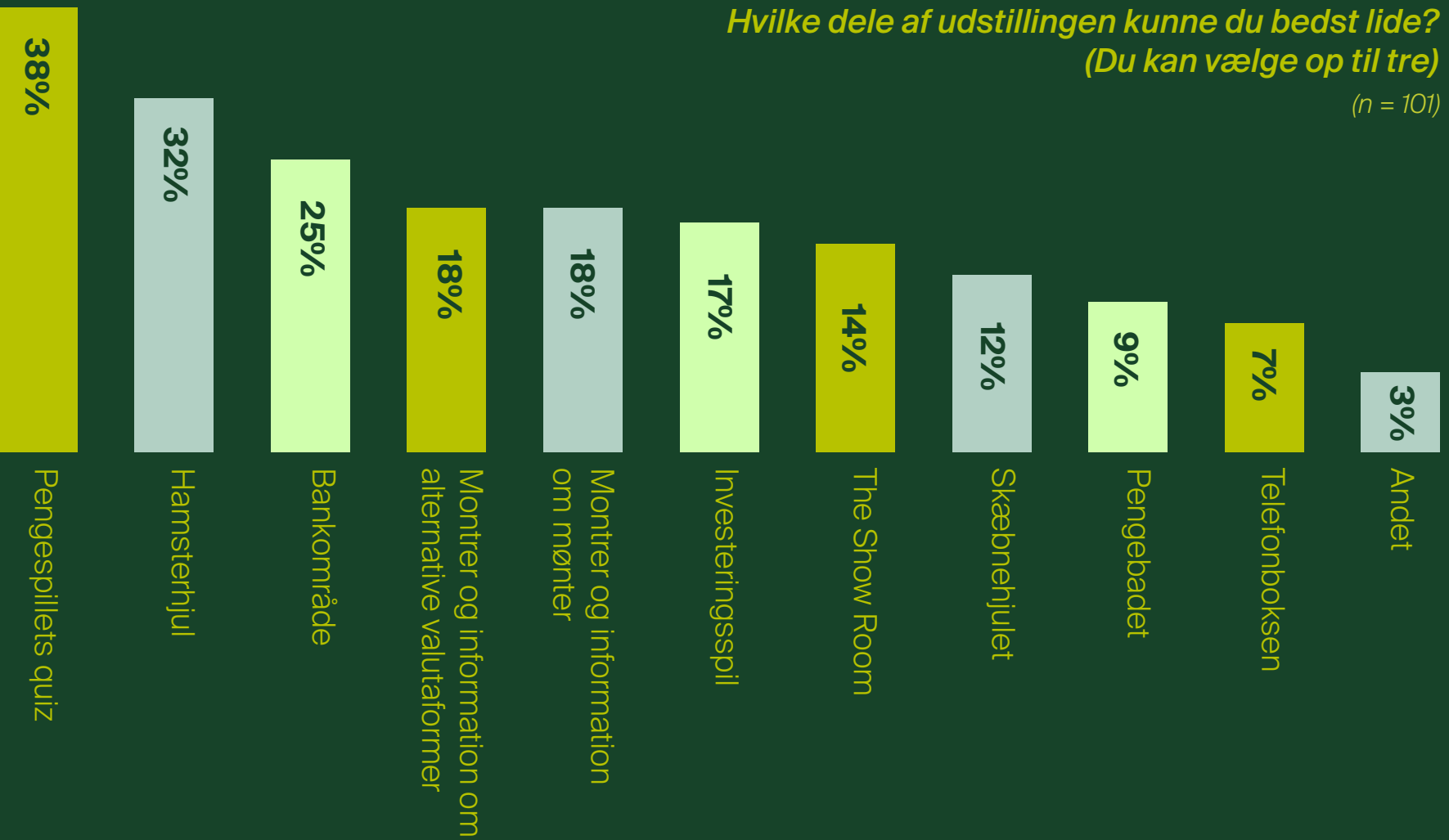
Spørgeskemaundersøgelse, walk-alongs og deltagerobservationer.



foto: Joakim Züger

*Hvilke dele af udstillingen kunne du bedst lide?
(Du kan vælge op til tre)*

(n = 101)



**51 % af dem, der havde
spillet Pengespillet i
KA-CHING!, angav, at de
engagerede sig i spillet i
høj eller meget høj grad.**



som værende udelukkende for børn, andre at de besøgte alene og kun brød sig om den slags involvering, hvis de besøgte med en gruppe.

"Til at starte med havde jeg svært ved at acceptere det [spillet], fordi det virkede som et spil for børn. Men efterhånden som jeg udforskede udstillingen, indså jeg: 'Okay, nu lærer jeg noget'."

– 67-årig amerikansk mand på besøg med partner

I spørgeskemaundersøgelsen blev udstillingen beskrevet som "sjov" (77 %) og "lærerig" (71 %). Det lod dog ikke til at være Pengespillet, der skabte en lærerig oplevelse for alle.

36 % af de spillende respondenter angav, at de i høj/meget høj grad oplevede at lære nyt ved at spille spillet, 34 % at de i nogen grad oplevede at lære nyt, og 28 % at de i lav/meget lav grad oplevede at lære nyt. Trods forskellige oplevelser med læring i Pengespillet, angav hele 80 % at de i høj eller meget høj grad synes, at spilformatet passer godt ind på et museum.



foto: Joakim Züger



Børnenes Bådeværft

Nationalmuseets Skibe

Børnenes Bådeværft på Nationalmuseets Skibe

Samvær var drivkraft for familiernes oplevelse til "Børnenes Bådeværft". Besøgsgrupperne varierede fra store til små og generationer på tværs, men alle havde ét mål for øje: at få bygget en båd, de fleste i fællesskab. Børn såvel som voksne oplevede glæde i at skabe noget sammen. Samspillet mellem børn, voksne og personale skabte et fællesskab præget af samarbejde og anerkendelse.

"Det var rigtig hyggeligt! Vi arbejdede sammen, og det var rigtig sjovt."

– 12-årig dansk pige på besøg med familie

Selvom brugerne blev givet et konkret mål med at bygge en båd – og gerne en, der kunne flyde, hvilket de kunne teste i et bassin udenfor) – var der god plads til at eksperimentere uden faste instrukser. På den måde blev aktiviteten kreativ og åben, og det synes at have haft en positiv effekt på brugernes oplevelse.

Besøgssted: Nationalmuseets Skibe, et skibsværft med fokus på traditionelle træskibe.

Oplevelse:

"Børnenes Bådeværft" er et årligt arrangement henvendt til børn, som afholdes som en del af SKVULP Havnefestival. Til arrangementet får børn og familier mulighed for selv at bygge træbåde af materialer, der findes på værftet, med mulighed for sparring med skibstømrere, skippere og værftets frivillige unge sejlere.

Metoder:

Interviews og deltagerobservationer.



foto: Stefanie Steinbek

***”Jeg elsker, at der ikke er et regelsæt.
At der ikke er et mål. Du kan også se, hvordan
forældrene derinde bliver fanget af det.”***

– 45-årig dansk kvinde på besøg med familie



Det gamle skib Ruth, en slup fra 1854, og skibstømrerens tilstedeværelse blev beskrevet som velfungerende elementer i oplevelsen, idet der blev skabt konkrete forbindelser til det håndværk og den historie, som brugerne engagerede sig i ved bådebyggeriet. Det samme gjorde materialernes råhed og det traditionelle, håndholdte værktøj, som brugerne selv betjente i byggeprocessen.

Den kreative og fysisk krævende proces skabte indlevelse og socialt samvær. Brugernes beskrivelse af, at de ikke var bevidste om, at de lærte nyt i øjeblikket, men ved refleksion var der bred enighed om, at det var en lærerig proces.

"Det er en god måde at lære noget på, uden at vide at man lærer."

– 10-årig dansk pige på besøg med familie

Selvom brugerne sjældent brugte ordet "leg" om deres oplevelse med at bygge en båd, beskrev mange det som en "legende" oplevelse, når vi spurgte direkte ind til det. Vi så også, at spontane og uformelle lege opstod på værftet, og de materialer, der blev stillet til rådighed til bådebyggeriet, blev brugt på alternativ vis. Fx begyndte en gruppe større

børn at konkurrere om, hvem der kunne slå et søm i et bræt med færrestammerslag, og vandbaljen, hvori de færdigbyggede både kunne søsættes, blev brugt til fantasifulde og taktile vandlege blandt de yngre børn.

"Man leger da med sine børn her. Det er jo leg, når man har det sjovt, og man får lov til at lave ting."

– 42-årig dansk mand på besøg med familie





Vikingefestival på
Vikingeborgen
Trelleborg

Vikingefestival på Vikingeborgen Trelleborg

"Trelleborg Vikingefestival" engagerede og aktiverede sine festivalgæster på forskellige måder, hvilket imødekom mange gæsters ønske om en aktiv eller delvis aktiv rolle på festivalen. Dette skete gennem sanselige aktiviteter som bueskydning, håndværk og madlavning. Den levende formidling gennem historiske miljøer, håndværk og frivillige aktører i vikingedragt gjorde historien nærværende og konkret. Det sanselige og kropslige engagement styrkede oplevelsen af autenticitet. Vikingefestivalens atmosfære blev beskrevet som sanselig, autentisk og indlevende, og festivalgæsterne oplevede det som at træde ind i en tidslomme.

Selvom kun 11 % af respondenterne svarede, at de opførte sig som i vikingetiden på vikingefestivalen, blev den slags "rollespil" tilskrevet mange positive ord: 75 % beskrev det som "lærerigt", 63 % som "sjovt" og 60 % som "spændende". Der er således et potentiale i at skabe bedre mulighed for festivalens brugere til at involvere sig gennem rollespil. Leg opstod i mange former: for børn gennem

Besøgssted:

Vikingeborgen Trelleborg, en vikingeborg fra 900-tallet og et kulturhistorisk monument.

Oplevelse:

Den årlige vikingefestival, hvor der flytter mere end tusinde frivillige fra ind- og udland ind på Trelleborgs område. Her iklæder de sig vikingedragter og engagerer festivalens gæster i vikingetiden.

Metoder:

Spørgeskemaundersøgelse og interviews.



foto: Alexander Peter Gilbert

**”[Det er] lidt
en blanding
af rollespil og
Copenhell.”**

– 45-årig mand på besøg med familien



aktiviteter som sværdekamp og smykkeværksteder. For voksne gennem frihed, nysgerrighed og mulighed for at udforske. Flere beskrev dog en mangel på legende tilbud målrettet voksne brugere.

Adspurgte om eksempler på "leg" og legende oplevelser på vikingefestivalen, nævnte respondenterne især bueskydning, krigertræning og interaktion med aktører. Mange festivalgæster oplevede de frivillige aktørers engagement som en form for rollespil eller indlevelse i historien, og det bidrog til den legende karakter af festivalen.

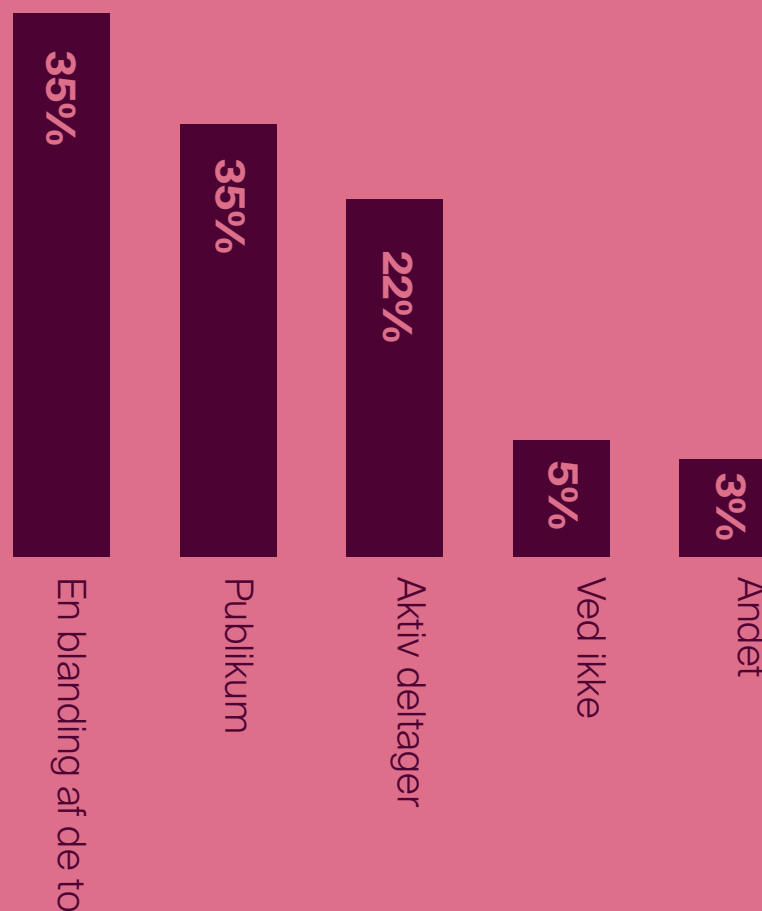
"Det er enormt spændende og autentisk. Det, at smeden står og laver ting, og du har måden, de laver brød på. Man får ligesom helhedsbilledet, ikke? Og selvfølgelig kostumerne."

– 46-årig dansk mand på besøg med familien

Festivalen fungerede som en tilbagevendende tradition for brugerne. Den inviterede til fællesskabsfølelser for gengangere og førstegangsbesøgende og skabte rum for samvær, erindringer og kulturel udveksling.

Hvilken rolle foretrækker du til vikingefestivalen?

(n = 63)



Fremtidigt arbejde

De efterfølgende temaer er alle identificeret som relevante nuancer i relation til leg på kulturhistoriske museer. Disse temaer rummer et stort analytisk potentiale, men de kræver mere dybdegående forskning, end denne rapport tillader. Vi præsenterer dem her for at anerkende deres tilstedeværelse og illustrere den kompleksitet, der knytter sig til legende museumsformidling.

Faciliteret leg versus fri leg

Undersøgelsen viser et spændingsfelt, hvor både strukturerede legeformer, som er faciliteret via museets officielle tilbud, og ustrukturerede legeformer, der opstår spontant, ses som værdifulde blandt museumsbrugerne. Oplevelsen varierer markant: Nogle brugere værdsætter den tydelige ramme, mens andre fremhæver friheden til at udforske i eget tempo.

Legens dobbelte relation til læring

Der er et dilemma i forhold til leg og læringens effekt. Mens nogle museumsbrugere fremhævede, at leg kunne gøre læring lettere og mere umærkelig ("du lærer uden at opdage, at du lærer"), pegede

andre på, at den legende adfærd forstyrrede muligheden for at fordybe sig i museets traditionelle formidling.

Den sociale kodning af leg som et børnefænomen

Leg i museumsregi er stadig overvejende forbundet med børn og børnefamilier. Dette skaber en social barriere for voksne uden børn, som ofte først begynder at lege på museer, når de får en socialt accepteret ramme (børn) – og selv derefter nogle gange skal fortælles, at de gerne må deltage i legen og ikke blot agere facilitatorer.

Museumspersonalet som bevidste eller ubevidste rammeskabere

Personalet (værter, vagter og formidlere) har en afgørende indflydelse på legens udfoldelse. Deres tilstedeværelse kan enten bekræfte den legende adfærd eller utilsigtet stoppe den, da brugere ofte falder tilbage til den klassiske museumsnorm, når personalet træder ind i rummet.

Opsummering - 5 indsigter om leg

Leg bryder med museumskonventioner:

Legende udstillinger og aktiviteter på Nationalmuseets besøgssteder opleves overvejende som nytænkende kontraster til den klassiske museumsoplevelse, men kan samtidig skabe tvivl hos brugerne om, hvilken adfærd der er passende i museumsrummet.

Den legende museumsoplevelse formes af museumsbrugernes adfærd og engagement:

Der opstår mange forskellige former for legende adfærd på tværs af Nationalmuseets besøgssteder. Det er den enkeltes brugers engagement og valg, der afgør, hvordan legen i oplevelsen tager form.

Leg understøtter social interaktion:

Leg understøtter sociale dynamikker og samarbejde både internt og på tværs af besøgsgrupper, hvilket styrker fællesskabsfølelsen og gør museumsbesøget mere mindeværdigt.

Leg er en kropslig og følelsesmæssig interaktion med historien:

Den aktiverer krop og sanser gennem bevægelse, berøring og sanseindtryk, fremkalder følelser som glæde, nysgerrighed, frustration og stolthed, og skaber en tættere forbindelse til den formidlede historie på Nationalmuseets besøgssteder.

Leg kræver etisk refleksion og klare grænser:

Legende oplevelser skal balanceres med respekt for museumsrum og historisk kontekst, så originalgenstande bevares, og alvorlige emner behandles ansvarligt, samtidig med at legens potentiale som formidlingsgreb bringes i spil.



