

Titte-bøh! Frygt og leg i danske daginstitutioner

**Marc Malmdorf Andersen, Emilie Schjoldager,
Lauritz Holm Petersen og Mathias Clasen**

I denne artikel gennemgår vi en række fund fra forskningen i børn og unges forhold til det uhyggelige. Vi præsenterer derefter data indsamlet gennem interviews med pædagoger fra en række danske vuggestuer og børnehaver. Vores undersøgelse viser, at introduktionen til uhygge og 'det gode gys' er enormt udbredt i den danske pædagogiske praksis helt ned til vuggestuealderen. Her finder vi en høj frekvens af aktiviteter som mørkeleg, sanglege med uhyggelige elementer og fangelege, samt sjældnere iscenesatte møder med udklædte mytiske skikkelser som påskeharen, julemanden eller den sure trolde, der ikke kan lide, når de tre bukkebruse tramper på hans bro. Endeligt tyder undersøgelsen på, at introduktionen til det uhyggelige ofte er en udtalt traditionsbåren dannelsesproces, hvor det pædagogiske personale med stor følsomhed afvejer børnenes modtagelighed over for uhyggelige aktiviteter med det formål at understøtte barnets udvikling og nysgerrighed over for det dragende og skræmmende.

Emneord: rekreativ frygt, gys, uhygge, vuggestue, børnehave, pædagogik

Børn og frygt

Det er formentlig velkendt for de fleste pædagoger og forældre, at mange børn og unge drages mod det uhyggelige. De små elsker fangelege, monstre og Halloween og er betagede af fortællinger om skræmmende væsener, og de lidt ældre søger ofte mod uhyggelige medier som gyserfilm og -computerspil. Film- og læsevaneundersøgelser har dokumenteret, at gys og horror er blandt de absolut mest populære genrer blandt danske såvel som britiske skolebørn (Clark & Foster 2005, Hansen et al. 2018). Denne fascination har blandt andet mobiliseret medieforskere og psykologer, som i flere årtier har beskæftiget sig med effekterne af børn og unges brug af skræmmende medier. Der findes derfor en del forskning på området, men størstedelen af denne forskning fokuserer på skræmmende medier specifikt og ikke de mange øvrige aspekter af børns omgang med sjove former for gys, såsom fange-, monster- og mørkelege. Inden for den mediepsykologiske forskningstradition har der været størst fokus på negative effekter hos børn, forårsaget af eksponering for meget uhyggelige og skræmmende oplevelser. En af de mest indflydelsestrige forskere inden for denne tradition, Joanne Cantor, udgav således i 1998 en populærvidenskabelig bog

med titlen *'Mommy, I'm Scared': How TV and Movies Frighten Children and What We Can Do to Protect Them*. Som undertitlen antyder, har der i denne forskningstradition været fokus på at beskytte børn og unge fra de skræmmende mediers potentielle negative effekter.

Motivationen for dette forskningsfokus opstod i kølvandet på mange anekdotiske rapporter om voldsomme reaktioner på populære skrækkfilm, der udkom i 1970'erne, såsom *Eksorcisten* og *Dødens gab* (Cantor 2009). Medierne, herunder de danske, bragte historier om biografgængere, der kastede op eller besvimede af skræk og bidrog til et fokus på sådanne films mulige skadelige effekter. Få år efter skabte den humoristiske skrækkfilm *Gremlins* furor, da den skræmmende film allerede var tilladt fra 7 år i amerikanske biografteater. Den offentlige debat, der efterfulgte *Gremlins*, bidrog til indførelsen af PG-13-kategorien ("kan indeholde materiale som er upassende for børn under 13") i det amerikanske filmklassifikationssystem (Lester 2021). I samme periode fik mange husstande adgang til flere tv-kanaler samtidig med, at hjemmevideo blev mere udbredt, hvilket alt sammen bidrog til en bekymring for børns eksponering for uhyggelige medier (Cantor 2009).

Af disse grunde er negative effekter forårsaget af skræmmende underholdning på børn og unge rigt dokumenteret i dag (Cantor 2009, Hoekstra et al., 1999, Martin 2020). Vi ved nu, at de mest almindelig negative effekter inkluderer søvnforstyrrelser (mareridt, problemer med at falde i søvn), adfærdsforstyrrelser (sove med lyset tændt, tjekke for monstre under sengen) og spontane oplevelser af frygt i hverdagsituationer, som ikke er rigtigt farlige (fx frygt for hajer i en svømmehal). For eksempel fandt et studie af 219 børn i alderen 5-12 år, at to tredjedele af børnene havde oplevet at blive meget skræmt af medier, hvor de fleste oplevelser var forbundet med uhyggelige film eller andre medier, som børnene ikke selv havde valgt at de ville se, eller som de var kommet til at se ved en fejl. Her rapporterede mange børn negative effekter i form af søvnbesvær, og de fleste børn rapporterede, at de havde haft meget svært ved at stoppe med at tænke på oplevelsen (Cantor et al. 2010). I et andet studie blev over 500 amerikanske voksne bedt om at tænke tilbage på reaktioner, de havde haft i kølvandet på uhyggelige medier, da de var børn. Over 90% af de adspurgte rapporterede, at de havde oplevet længerevarende frygtreaktioner efter eksponering for skræmmende medier, blandt andet at de i tiden efter havde oplevet langvarig nervøsitet, søvnforstyrrelser, forbigående tab af appetit og adfærdsforstyrrelser. I over en tredjedel af analyserede beretninger fremgik det desuden, at de studerende stadig oplevede disse negative effekter helt ind i deres voksenliv (Cantor, 2004).

Desværre har det store fokus i forskningen på at beskytte børn for eksponeringen af uhyggelige oplevelser imidlertid ofte resulteret i forbigåelsen af eventuelt positive effekter, som kunne være forbundet med oplevelsen af det uhyggelige. Som den fremtrædende mediepsykolog Barbara J. Wilson har formuleret det: "so

much public attention has been paid to potential negative effects of the media on children that parents and researchers alike have scarcely acknowledged the positive” (2008). For det kunne jo tænkes, at den store nysgerrighed som børn og unge udviser, når det kommer til gys og gru, skyldes, at der også er noget at komme efter i oplevelsen for dem. For eksempel interviewede medieforskeren David Buckingham en række 6-16-årige britiske børn og deres familier om deres tanker og følelser vedrørende forskellige medier, herunder de uhyggelige. Han opdagede, at de uhyggelige medier var blandt de meste populære hos børnene på tværs af alder, selvom nogle børn faktisk ikke brød sig om den uhyggelige oplevelse i sig selv. De uhyggelige oplevelser var imidlertid en stærk katalysator for sjove og livlige samtaler børnene imellem, når de mødtes dagene efter og diskuterede deres uhyggelige oplevelser med hinanden (Buckingham, 1996).

Frygt for sjov

Det er velkendt, at både små og store børn er blandt nogle af de mest nysgerrige skabninger her på jorden, som bruger størstedelen af deres vågne timer på at opsøge ny og spændende information (Andersen 2019, Gopnik, 2020). Det skyldes sandsynligvis, at den beskyttede barndom hos mennesker, som er den suverænt længste blandt alle nulevende pattedyr, tillader børn at samle så meget information som muligt, inden de for alvor skal tage den i anvendelse som voksne (Gopnik, 2020). Tag for eksempel hjernen hos et voksent menneske, som bruger cirka 20% af den voksnes totale kalorieindtag, hvorimod et 4-årigt barns hjerne bruger hele 60% af det totale kalorieindtag (Kuzawa et al., 2014). Det er blot et blandt mange studier, der alle har bidraget til konsensusen i udviklingspsykologien om, at barndommen er særligt forbundet med læring, eksperimenteren og stor nysgerrighed.

Nyere kognitiv og udviklingspsykologisk forskning i nysgerrighed peger på, at nysgerrighed er et udtryk for individets egen forventning om, at det kan lære noget indenfor et givent domæne (Kidd & Hayden, 2015). Personers nysgerrighed vækkes med andre ord oftest, hvis de forventer, at deres egen viden er relativt tæt på den information, som de har mulighed for at indsamle - hvilket er et godt princip, hvis man også gerne vil lære noget. For eksempel er mennesker mest nysgerrige efter at høre svaret på trivia-spørgsmål, hvis de er moderat usikre på, om de har afgivet det rigtige svar. Hvis de omvendt enten er meget usikre eller meget sikre på at de har afgivet det rigtige svar, vil de ofte ikke være lige så nysgerrige (Kang et al., 2009). Nysgerrighed er med andre ord forbundet med individets egen vurdering af, om noget information er både *informationsrig* og *lærbar*. Nysgerrighed er et signal, der fortæller os “hov, jeg tror, der er noget her, som jeg nok kan lære”.

Når børn og unge mødes med gys og det uhyggelige, sker det ofte, at de forsøger at undgå kilden til uhyggen, fx som når små børn grædende løber hen i favnen

på mor eller far, eller når unge hurtigt slukker for gyserfilmen, som de ved en fejl er kommet til at fremvise på fjernsynet. Men børn bliver også ofte nysgerrige og kan udvise dybt engagement, når de møder fænomener med træk, som for dem er uhyggelige. For eksempel vil små børn ofte fare hvinende og grinende gennem stuen, hvis far eller mor udgiver sig for at være et farligt rovdyr; de vil gerne bevæge sig tættere på julemanden i storcenteret, men ikke altid op på skødet af ham; og Halloween bliver et stadigt større fænomen for både børn og voksne i Danmark, hvor der er rig mulighed for at eksperimentere med det uhyggelige og bl.a. få stillet den nysgerrighed, der i forskningslitteraturen omtales som *morbid nysgerrighed* - en naturlig menneskelig fascination af det skræmmende og monstrøse såsom ødelagte og døde kroppe (fx *en død mus på legepladsen*), farlige væsners motiver (fx *den bedstemor-imiterende ulv i Rødhætte*), samt ukendte og overnaturlige farer (fx *den mørke gårdsplads eller spøgelset der måske bor i kælderen*) (Scrivner, 2021).

Børn og unges nysgerrighed over for uhyggelige stimuli udvikler sig normalt på den måde, at de begynder at udvise interesse for mere og mere intens uhygge i takt med, at de udvikler sig og bliver ældre (Hoffner & Levine, 2015). Det hænger muligvis sammen med, at børn i stigende grad lærer ikke kun at bruge motoriske strategier (fx at holde sig for øjnene og ørene), men også kognitive strategier (fx at tænke på, at den uhyggelige film ikke er virkelig), hvilket giver dem mulighed for nemmere at regulere og dosere omfanget af de uhyggelige stimuli, som de beskæftiger sig med (Martin, 2020). Det hænger sandsynligvis også sammen med, at deres stigende eksponering for uhyggelige situationer eller medier tillader dem at vænne sig til det uhyggelige, fx så heksen i historien om Hans og Grethe ikke er helt så uhyggelig, når historien høres for sjette gang. Og nyere forskning med unge og voksne forsøgspersoner tyder på, at det netop er spørgsmålet om at ramme den helt rette dosering af uhygge - ikke for meget og ikke for lidt - der er bestemmende for, om forbrugere af uhygge synes, det er attraktivt og sjovt at blive skræmt (Andersen et al., 2020; Andersen et al., 2022).

Når børn og unge er nysgerrige på gys og uhygge, kan det altså fortælle os, at de selv har en intuitiv fornemmelse af, at der er noget, de kan lære og dermed et potentiale for at udvikle sig, ved at engagere sig i nogle af de uhyggelige situationer, de kan blive præsenteret for. Der er dog ikke lavet meget empirisk funderet forskning i, præcis hvornår, hvordan og på hvilken måde leg og engagement med frygt, uhygge og gys kan have positive effekter hos børn og unge (Wilson, 2008). I et beslægtet forskningsfelt, nemlig forskning i risikofyldt leg, er det imidlertid blevet foreslået, at lege, der er præget af usikkerhed og frygt-provokerende situationer, såsom at klatre op i et højt træ, kan fungere som en beskyttende faktor i udviklingen af angstdiagnoser for børn og unge. Det skyldes, at situationer der er præget af moderate og overskuelige mængder af frygt, tillader børn at lære om kropslige reaktioner, ubehagelige følelser, usikkerhed og coping-strategier (Dodd & Lester, 2021). Frygt-provokerende lege, men også uhyggelige (alderssvarende) medier, kan dermed være centrale i

udviklingen af børns resiliens ved at give dem mulighed for, på en overskuelig facon, at udforske hele spektret af deres følelsesregister samt at øve og forbedre mentale og adfærdsmæssige frygtreguleringsstrategier, som kan hjælpe dem med at håndtere negative følelser i deres eget liv (Miller et al., 2021).

Af disse grunde er forskningen i det pædagogiske og udviklingspsykologiske potentiale for uhyggelig og risikofyldt leg et felt, der i disse år får stærkt stigende opmærksomhed. Der er allerede utallige historiske og tværkulturelle eksempler i forskningen på, at voksne udsætter børn for skræmmende aktiviteter, eksempelvis i form af fortællinger, ritualer og lege (Clasen, 2017). Men et spørgsmål, der endnu ikke har fået meget bevågenhed, er spørgsmålet om, hvor tidligt vores fascination af det uhyggelige egentlig begynder. For at undersøge dette spørgsmål samt påbegynde en kortlægning af fænomenet i danske daginstitutioner, udførte vi i foråret 2021 et studie, hvor vi igennem en serie af interviews med århusianske vugge- og børnehavepædagoger spurgte ind til forekomsten af såkaldt 'rekreativ frygt' i danske daginstitutioner.

Undersøgelse af rekreativ frygt i danske vuggestuer og børnehaver

Formålet med undersøgelsen var at studere forekomsten og karakteren af rekreativ frygt i danske vuggestuer og børnehaver gennem elleve interviews med en række pædagoger fra forskellige århusianske vuggestuer og børnehaver. 'Rekreativ frygt' er bredt defineret som følelsesmæssige tilstande, der både er karakteriseret af frygt og fornøjelse på samme tid (Andersen et al., 2020). Hos voksne ses denne blandede følellestilstand i en række situationer, fx i biografens mørke, hvor gyserepublikummet bider negle i spænding; i Tivolis rutsjebane, hvor gæsterne skriger af fryd; eller i mere ekstreme tilfælde, hvor faldskærmsudspringeren, med adrenalin pumpende, hopper ud af flyet.

I undersøgelsen spurgte vi ind til pædagogernes erfaringer med og holdninger til aktiviteter med rekreativ frygt. Der var særligt fokus på forekomsten af uhyggelige aktiviteter i det daglige pædagogiske arbejde, samt fokus på de effekter, der ifølge interviewpersonerne kunne være forbundet med deltagelse i sådanne aktiviteter. De elleve deltagere var institutionsledere såvel som fastansatte og praktikanter. Alle interviews var telefoniske eller via videoopkald. Den efterfølgende databehandling tog form af tekst- og meningskondensering af de transskriberede interviews, hvilket ledte til identificering af gennemgående temaer.

Alle interviews tog udgangspunkt i en semistruktureret interviewguide med spørgsmål om pædagogernes holdninger til, overvejelser omkring og observationer af tre punkter i henhold til forekomsten af rekreativ frygt: Hvilke aktiviteter er der tale om? Hvilke aktører igangsætter aktiviteterne, og hvilke

positive eller negative konsekvenser opfatter fagpersonalet, at det kan have på børnene?

Overordnede resultater

Undersøgelsen viser, at rekreativ frygt er enormt udbredt blandt både vuggestue- og børnehavebørn, som næsten på daglig basis deltager i aktiviteter med rekreativ frygt som et centralt element. De hyppigste aktiviteter på tværs af institutioner er variationer af sanglege om død, tortur eller farlige dyr og monstre (fx 'Bjørnen sover', 'Heksemutter', 'Bro-bro-brille'), historiefortælling (fx 'de Tre bukkebruse', 'Rødhætte' eller 'Hans og Grethe'), fange- og gemmeleg, mørkeleg, samt spontant opståede uhyggelige lege, ofte i forbindelse med udflugter (fx ved mødet med et stort hul under et træ eller en væltet træstamme).

Situationer med rekreativ frygt opstår desuden ofte i en række iscenesatte aktiviteter i forbindelse med højtider såsom halloween, jul, fastelavn og påske, hvor mødet med en mytisk skikkelse som julemanden eller påskeharen kan være så tilpas dragende og skræmmende, at pædagoger karakteriserer det som rekreativ frygt. Disse aktiviteter foregår ifølge undersøgelsens informanter primært på børnehaveniveau, da aktiviteterne kan være for intense og for skræmmende for vuggestuebørn, og fordi vuggestuebørn endnu ikke har så godt greb om tilbagevendende traditioner.

Andre gange forekommer aktiviteter med høj frekvens i en begrænset periode, hvilket varierer mere på tværs af institutioner. Eksempelvis fortæller en pædagog, at han har introduceret spillet 'Varulv' i en børnehave, hvilket de større børn i en periode på ca. to måneder efterspurgte hver dag. Varulv er et kortspil, hvor det gælder for deltagerne om dels at overbevise de andre om, at de ikke selv er varulve, dels gætte hvem blandt de andre deltagere, der er varulve. Han forklarer, at han her arbejdede med at skabe denne rette stemning for spillet:

Pædagog #: *“Som spilstyrer skal man forsøge at skabe en spændende, måske endda lidt uhyggelig stemning - det handler trods alt om varulve! Hvis man har lyst, kan man fx trække spændingen lidt, ved f.eks. at sige noget i stil med: Det er morgen i byen, og landsbyboerne finder en sø af blod i ... Annas hus!”*

En anden pædagog fortalte om, hvordan årstidernes skiften havde inspireret pædagogerne i børnehaven til at arbejde bevidst med frygt i en sjov sammenhæng:

Pædagog#: *“Vi havde et tomt akvarie med sand og pinde, og andre ting børnene fandt; insekter, salamander, mariehøns, og masser af edderkopper. Når edderkopperne lavede edderkoppespind, fandt vi dovne fluer og puttede dem ind i edderkoppespindet. Så*

iagttag vi edderkopperne kvæle og dræbe fluerne. Det gik børnene meget op i. Det blev hurtigt en del af samlingsstund, hvor vi pædagoger endte med at klæde os ud som edderkopper og fluer. Børnene var meget bange for edderkoppen!”

Opsummerende indgår en enormt bred vifte af rekreative frygt-aktiviteter på forskellig vis i børnenes dagligdag i danske daginstitutioner. Mildt uhyggelige sange, rim, historier eller små lege som titte-bøh kan let blive inkorporeret i dagligdagens aktiviteter, hvor de også ofte fungerer som sekundære spændingselementer. En (u)hyggelig grimasse eller en hurtig omgang titte-bøh er for eksempel et glimrende distraktionsværktøj i forbindelse med et ellers kedeligt bleskift, og når børnene stadig har høje energiniveauer efter at være kommet ind fra legepladsen til frokostbordet, kan pædagogens uhyggelige historie fange deres opmærksomhed og på den måde rette fokuset fra legepladsen til madpakken. Der er dog bred enighed om, at uhyggelige aktiviteter overvejende initieres, fordi de er sjove, og ikke kun som fx distraktionselement. Mange aktiviteter med uhyggelige elementer initieres spontant af både børn og voksne, netop fordi de er underholdende for alle parter.

En skræmmende og spændende struktur

De uhyggelige aktiviteter følger ofte en særlig struktur og finder ofte først sted, når en række nødvendige betingelser er opfyldt. De fleste aktiviteter er karakteriseret af gentagelse med mild til moderat variation og foregår altid med udgangspunkt i en tryk og sikker tilstand hos barnet. Aktiviteterne bærer meget ofte præg af, at barnet gennem gentaget engagement i aktiviteten lærer at forvente den indbyggede forskrækkelse, som legen rummer. Hos vuggestuebørn, for eksempel, lærer børnene gennem mange gentagelser med spænding at forvente at blive skræmt henimod slutningen af 'bjørnen sover', hvor bjørnen vågner og brøler. Men præcis hvornår bjørnen vågner, hvor højt den brøler, eller hvem den brøler af, kan variere fra gang til gang. Samme struktur ses i mange andre aktiviteter, også på børnehaveniveau, lige fra fangeleg og monsterjagt, til titte-bøh og Bro-bro-brille. De forudgående gentagelser og erfaringer sikrer, at barnet er med på legens præmisser, så fagpersonalet sikrer, at barnet ikke skræmmes på en uhensigtsmæssig måde, og legen bliver samtidig rekreativ, altså lidt uhyggelig og rigtig sjov på samme tid. Som en pædagog fortæller;

Pædagog #: *“Mange små børn bliver begejstrede, når de får en følelse af overraskelse over et velkendt tema, for eksempel ved overraskelsen i Titte-bøh, brølet i Bjørnen sover, eller ved ‘håpset’ i I Min bedstemors hus. Jeg tror det er vigtigt, at der er gentagelser involveret, så børnene har en forventning om et lille gys. Den mængde chok kan de nemlig håndtere. Det er noget vi gør ofte - næsten hver dag”.*

Det gennemgående træk for de fleste rekreative uhyggelige aktiviteter er altså, at barnet lærer at forvente et bestemt udfald, men ikke helt ved, hvornår eller hvordan udfaldet indtræffer. Fagpersonalet har dermed ofte mulighed for at trække spændingen ud, og spille på barnets forventninger på en måde, så legen bliver så sjov som mulig. Flere informanter beskriver det desuden som befordrende for aktiviteternes succes, at der er fagpersonale eller andre omsorgspersoner til stede, særligt ved mindre børn, så de voksne kan holde øje med børnenes tilstand og sørge for, at den uhyggelige leg bliver ved med at være tilpas stimulerende for dem. Med andre ord sørger fagpersonalet for både at skrue op og ned for uhyggen alt efter deres løbende vurdering af, om barnet får noget ud af oplevelsen.

Fagpersonalet kan 'skrue op' for uhyggen i forbindelse med mange forskellige aktiviteter, fx i forbindelse med fangeleg eller højtlesning. Typisk gøres dette ved hjælp af dramatisering såsom at ændre tonefaldet i stemmen, tale højere eller hviske, lave uhyggelige ansigtsudtryk og gestik, kigge intenst på barnet eller kilde barnet:

Pædagog #: *“Som voksen er man en rollemodel for børnenes frygt eller overraskelse - det er vigtigt at man lever sig ind i det, som børnene oplever, og hjælper dem til at skabe de passende reaktioner. Fx at man hvisker op til fundet af et uhyggeligt dyr på legepladsen - for så at løbe forskrækket væk fra det bagefter”.*

På samme måde kan fagpersonale 'skrue ned' for uhyggen ved at ændre på legen eller historien, fx ved at ændre en uhyggelig karakter til en blidere karakter, tilføje en superhelt til at overvinde monsteret i legen, eller simpelthen springe over de uhyggelige dele, hvis de fornemmer, at barnet ikke helt er klar til det på det givne tidspunkt. Fagpersonalet hjælper også nogle gange barnet ved at tale om, at legen/historien ikke er virkelighed, anerkende og verbalisere barnets følelser, samt frem for alt at give barnet fysisk omsorg, fx ved at kramme eller æ barnet. Hertil kommer aktiviteternes kollektive karakter, som også kan bidrage til en øget oplevelse af tryghed.

Modige børn og lærerige gys

Der er bred enighed blandt undersøgelsen informanter om, at rekreativ frygt kan medvirke til udviklingen af en vifte af positive egenskaber, fx robusthed, selvtillid, mod og kendskab til egne grænser.

Pædagog #: *“Jeg tror, at oplevelser med rekreativ frygt kan være med til at oparbejde mod hos små børn. Det giver en god følelse at have overkommet noget, som var skræmmende: Man føler sig som et livsdueligt menneske med selvtillid. Jo flere gange man har de*

ber mestringsoplevelser, jo flere gange vil man føle sikkerhed i sit senere liv”

Informanterne nævner desuden hyppigt, at børnenes egne erfaringer med bredden af deres følelsesregister er en helt central del af den dannelsesprocess, som bør foregå i de danske institutioner.

Pædagog #: *“Det er vigtigt, at børn lærer hele følelses-paletten at kende - man er aldrig glad, hvis man kun er lidt glad: Det er vigtigt, at have mærket ekstremerne”.*

Det nævnes også, at erfaringer med sjove uhyggelige og skræmmende aktiviteter forbedrer og udvikler børnenes kritiske sans og evne til at skelne mellem fiktion og virkelighed. På samme måde nævnes også vigtigheden af at opleve mestring gennem korte tab af og genvindelse af kontrol.

Pædagog #: *“Jeg mener, det er vigtigt for barnet at opleve, at det kan miste fodfæstet for en stund. Det er vigtigt at pirre barnets fantasi og nysgerrighed”.*

Endeligt nævnes det, at en lang række af lege, sange og historier, som er præget af rekreativ frygt, er en helt grundlæggende del af den danske kulturarv, som alene af den grund er vigtige for børnene at stifte bekendtskab med som led i deres dannelsesproces.

Når diskussionen falder på eventuelle negative effekter af uhyggelige lege, hersker der bred enighed blandt studiets informanter om, at der ikke er grund til bekymring, fordi en central del af uhyggelige lege er, at der er voksne til stede, som altid kan sikre at legen reguleres hensigtsmæssigt. Informanterne fremhæver således, at der er stor opmærksomhed fra fagpersonalet på, at aktiviteter med uhyggelige elementer altid er alderssvarende og meningsfulde for børnene. Det er desuden stor bevidsthed blandt informanterne om, at børn, der udsættes for alt for skræmmende situationer, kan risikere både angst, mareridt, traumer, tillidsproblemer, vrede, samt at blive bange for mørke. Imidlertid nævnes rekreativ frygt af flere informanter som et middel til forebyggelse af netop sådanne negative effekter. Som én informant udtrykker det, kan sjove uhyggelige lege fungere som en decideret “modgift” mod den nervøse, angstfyldte tilværelse, som nogle børn oplever.

Afsluttende diskussion: Fra tradition til pædagogisk værktøj

Rekreativ frygt ser ud til at være enormt udbredt i danske daginstitutioner, og der var bred enighed blandt studiets informanter om at alderssvarende aktiviteter med rekreativ frygt er forbundet med en lang række positive effekter hos både vuggestue- og børnehavebørn. Men selvom informanterne i studiet udtrykte stor interesse for emnet, havde de fleste aldrig tænkt over eller arbejdet bevidst med rekreativ frygt som pædagogisk redskab. På den måde fremstår rekreative, uhyggelige aktiviteter som en slags traditionsbåren, men uudtalt, dannelsesproces, som typisk ikke er et pædagogisk ekspliciteret fænomen, der arbejdes direkte med. Uhygge og rekreativ frygt er altså oftest ikke et emne, fagpersonalet bevidst anvender som pædagogisk værktøj, og fokuset på de gavnlige effekter ved afmålt, alderssvarende uhygge fremgår ikke i institutionernes eksplicite retningslinjer eller pædagogiske mål. Flere informanter udtrykte ambition om at arbejde mere bevidst med rekreativ frygt fremover, fx:

Pædagog #: *“Jeg kan se mange muligheder for at arbejde med dette emne - eksempelvis i et forløb centreret om ulve, hvor man spiller Varulv, læser Rødhætte og ulven og De tre små grise og taler om ulvens levevis i naturen.”*

Et øget fremtidigt fokus på rekreativ frygt som pædagogisk værktøj er desuden ifølge flere informanter foreneligt med, hvad der af dem karakteriseres som et igangværende paradigmeskift i dansk pædagogisk praksis, hvor der er stadig stigende fokus på at facilitere, at børn bliver mere robuste. Flere informanter fremhæver, at meningsfulde oplevelser og erfaringer med uhyggelige aktiviteter er en vigtig modvægt til kulturens øvrige tendens til at skærme børn fra oplevelser, som kan rumme den mindste smule ubehag.

Pædagog #: *“Jeg oplever det nogle gange som om, at legen er truet: Der er så mange ting, man ikke må, man må ikke falde på legepladsen, og så videre. Der må gerne være mange steder på en legeplads, hvor der er en risiko! Man må gerne klatre i træer og mærke et sus! Børn i dag er så beskyttede - de kan godt tåle et skub.”*

Der tegner sig altså her et billede af en dansk pædagogisk kultur, hvori den rekreative frygt som et potentielt konstruktivt pædagogisk værktøj har gode betingelser. Den aktuelle internationale forskning i rekreativ frygt peger på, at børns leg med frygt og tilpas skræmmende situationer, herunder risikofyldt leg, ikke alene er kilde til glæde og meningsfulde aktiviteter, men også kan være et vigtigt element i en udviklingsproces, hvor barnet opbygger indsigt i sit eget følelseslivs fulde spektrum samt evne til at regulere sine egne følelser,

inklusive de negative. Når børns engagement med uhyggelige stimuli er præget af nysgerrighed, initiativ og sjov, er der med udgangspunkt i udviklingspsykologien grund til at antage, at barnet selv har opdaget et læringspotentiale, som det kan håndtere og tilegne sig.

Gennem pædagogisk facilitering af gradvise, aldersafstemte og spændende uhyggelige situationer er der således grund til at antage, at rekreativ frygt kan give børn mulighed for at tilegne sig en række værktøjer, som er relevante for fremtidige stressende, uforudsigelige og skræmmende situationer. En sådan pædagogisk formålsstyring rummer dog en række klassiske dilemmaer, blandt andet i forhold til pædagogikkens rolle set i lyset af et neoliberalt effektivitets- og optimeringsrationale. For eksempel kan det, på trods af de formodede udviklingsmæssige kvaliteter ved regulerede former for frygteksponering, problematiseres, hvorvidt børn i så fald bliver spændt for en 'robusthedsvogn', der dybest set er i samfundets og ikke i det enkelte barns tjeneste. På den anden side kunne det se ud til, at den rekreative frygt giver anledning til både meningsfulde, sjove og lærerige oplevelser for både børn og voksne, hvilket i sidste ende måske er den mest tungtvejende grund til den rekreative frygts aktuelle allestedsnærvær i det danske pædagogiske landskab.

Marc Malmdorf Andersen, ph.d., adjunkt, Interacting Minds Centre, Aarhus Universitet.

Emilie Schjoldager, kandidatstuderende, BA, Psykologisk Institut, Aarhus Universitet.

Lauritz Holm Petersen, ph.d.-studerende, Institut for Kultur og Samfund, Aarhus Universitet.

Mathias Clasen, ph.d., lektor, Afdeling for Engelsk, Aarhus Universitet

Referencer

- Andersen, M. M. (2019). *Leg*. Aarhus Universitetsforlag.
- Andersen, M. M., Schjoedt, U., Price, H., Rosas, F. E., Scrivner, C., & Clasen, M. (2020). Playing with fear: A field study in recreational horror. *Psychological science*, *31*(12), 1497-1510.
- Andersen, M. M., Kiverstein, J., Miller M., & Roepstorff, A. (2022). Play in predictive minds: A cognitive theory of play. *Psychological Review*, accepted for publication.
- Buckingham, D. (1996). *Moving Images: Understanding Children's Emotional Responses to Television*. Manchester: Manchester University Press.
- Cantor, J., Byrne, S., Moyer-Gusé, E., & Riddle, K. (2010). Descriptions of media-induced fright reactions in a sample of US elementary school children. *Journal of Children and Media*, *4*(1), 1-17.
- Cantor, J. (2004). "I'll never have a clown in my house"—why movie horror lives on. *Poetics Today*, *25*(2), 283-304.
- Cantor, J. (2009). Fright reactions to mass media. In *Media effects* (pp. 303-319). Routledge.
- Clark, C. & Foster, A. (2005). *Children's and Young People's Reading Habits and Preferences: The Who, What, Why, Where and When*. London: National Literacy Trust.
- Clasen, M. (2017). *Why horror seduces*. Oxford University Press.
- Dodd, H. F., & Lester, K. J. (2021). Adventurous play as a mechanism for reducing risk for childhood anxiety: a conceptual model. *Clinical child and family psychology review*, 1-18.
- Gopnik, A. (2020). Childhood as a solution to explore-exploit tensions. *Philosophical Transactions of the Royal Society B*, *375*(1803), 20190502.
- Hansen, S. R., Kæthius, A., Lund, H. R., Vestergaard, L., Puck, M. R., & Gissel, S. T. (2018). *Børns læsevaner 2017: Overblik og indblik*. Læremiddel.dk.
- Hoekstra, S. J., Harris, R. J., & Helmick, A. L. (1999). Autobiographical memories about the experience of seeing frightening movies in childhood. *Media Psychology*, *1*(2), 117-140.
- Hoffner, C. A., & Levine, K. J. (2005). Enjoyment of mediated fright and violence: A meta-analysis. *Media Psychology*, *7*(2), 207-237.

Kang, M. J., Hsu, M., Krajbich, I. M., Loewenstein, G., McClure, S. M., Wang, J. T. Y., & Camerer, C. F. (2009). The wick in the candle of learning: Epistemic curiosity activates reward circuitry and enhances memory. *Psychological science*, *20*(8), 963-973.

Kidd, C., & Hayden, B. Y. (2015). The psychology and neuroscience of curiosity. *Neuron*, *88*(3), 449-460.

Kuzawa, C. W., Chugani, H. T., Grossman, L. I., Lipovich, L., Muzik, O., Hof, P. R., ... & Lange, N. (2014). Metabolic costs and evolutionary implications of human brain development. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, *111*(36), 13010-13015

Lester, C. (2021). Horror Films for Children: Fear and pleasure in American cinema.

Martin, G. N. (2019). (Why) do you like scary movies? A review of the empirical research on psychological responses to horror films. *Frontiers in psychology*, *10*, 2298.

Miller, M., Andersen, M., Schoeller, F. & Kiverstein, J., (accepted for publication). Getting a kick out of film: Aesthetic pleasure and play in prediction error minimising agents, *Worlding the Brain* (Edited by S. Besser & F. Lysen), Leiden, NL: Brill Publishers

Wilson, B. J. (2008). Media and children's aggression, fear, and altruism. *Future of Children* *18*(1), 87- 118. [https:// doi.org/ 10.1353/ foc.0.0005](https://doi.org/10.1353/foc.0.0005).