

FILOSOFIKS

– *idéhistorisk udviklingspil*

Af samme forfatter

- ⌘ Positioneringens idéhistoriske oprindelse – højre eller venstre om? *Lille håndbog til politisk partihistorie* (2016)
- ⌘ Leg (en) filosof, eller forsker – *idéhistorisk inspirationsbank* (2016)
- ⌘ Den Sidste Tanke – *gruens sørgmodige talhistorie* (2016)
- ⌘ Værensfilosofiske kilder: *Diogenes • Stirner • Nietzsche • Heidegger • Sloterdijk* (2016, 2020)
- ⌘ Maxima Amour – *kropsformernes filosofi* (2016, 2020)
- ⌘ Søren Kierkegaardrariteter – *nye vink til filosofien* (2016, 2020)
- ⌘ Pædagogisk filosofi og finesse (2016, 2020)
- ⌘ Liebhaberloven (2016, 2020)
- ⌘ Klaviatur til teknologi- og videnskabsfilosofi (2016, 2020)
- ⌘ Idéhistorien: Tekne-logi • Tid • Tænkning (2019)
- ⌘ Heideggerkuriosa – *sort tænkning?* ♥ (2021)
- ⌘ Köngehúset – *en prekær idéhistorie* • Essays (2021)
- ⌘ Minima amour – *annekser til kroppens filosofi* (2021)
- ⌘ Køn • latter • tænkning (2021)
- ⌘ The missing lingo: Aforismer • epigrammer • essays (2021)

Bøger fra Liebhaberbog.dk

Ulrik Huusom

Filosofiks

– *idéhistorisk udviklingsspil*

Forlaget Liebhaberbøger

Ulrik Huusom
Filosofiks – idéhistorisk udviklingspil

Copyright © Ulrik Huusom og Forlaget Liebhaverbøger, 2021

E-bog: *Filosofiks* (© Liebhaverbøger, 2016)

Omslag: Ulrik Huusom

ISBN: 978-87-93577-02-2

1. udgave, 1. oplag, 2021

Tryk og indbinding: ScandinavianBook, LaserTryk, Aarhus

Papir: Inkjet-Silk 130 g



Forlaget Liebhaverbøger
www.liebhaverbog.dk

Alle rettigheder forbeholdes. Mekanisk, fotografisk eller anden gengivelse af eller kopiering fra denne bog, er ifølge ophavsretsloven kun tilladt inden for begrænsningerne i overenskomst mellem Undervisningsministeriet og Copy-Dan. Enhver anden udnyttelse er uden forlagets skriftlige samtykke forbudt ifølge gældende dansk lov om ophavsret. Undtaget herfra er korte uddrag i forbindelse med anmeldelser.

Indhold

Velkomst	6
<i>Regler</i>	
A. Idé	8
B. Redskaber	8
C. Deltagere	8
D. Fremgangsmåde	9
E. Point	9
F. Forhindringer	9
G. Målet og port 1-13	10
H. Spørgsmålene	12
I. Hat- og svartyper	12
NB: Problemet omkring en <i>begrebsmæssig definition af filosofien</i>	12
Dårekisten – <i>en idéhistorie</i>	16

Filosofikon

Korrekte svartyper

Tænkehat -03-13 (pointgrader)	29
Tomrumsforlængere – <i>når hatten er hovedet</i>	30

Til opdragelse af tumpede befolkninger

Filosofisk Idiotikon – *filosofikummer og antidummer*

Fejlagtige svartyper: Fæhat 1-501 (strafgråd)	35
Andre tosser og tåbefænomener	104
Spørgsmålene	
A. Besvarlige spørgsmål	77
B. Besværlige spørgsmål (gåder)	99
C. Ubærlige spørgsmål (kontroversialiteter)	107
D. Uærlige spørgsmål (fup eller fakta)	111
E. Knock- og timeout's (KO)	113

*”Der er fyrrer slags vanvid, men kun én slags fornøft”. Afrikansk ordsprog på swahili
En tænker, bør være en seriøs person, der af bare høflighed, fremstår som det mod-
satte. (Let omskrivning af Jean Cocteau)*

*Vær hvad du er, lad andre være, hvad de er; ønsk ikke at være, hvad du ikke er; ønsk
at blive, hvad du er i stand til at blive. Middelaldersentens*

Velkomst

*”Gennem hele mit liv, har jeg fundet at et menneskes karakter ikke kan erkendes
bedre, end af en spøg, han tager ilde op.” (G.C. Lichtenberg)*

Velkommen til Filosofiks, spillet hvor din tænkning skærpes og udvikles, ligesom også din filosofiske, idé- og videnskabshistoriske viden udbygges betragteligt. Spillet udmærker sig ved i sin intention ikke at blive kedeligt og trivielt, dvs. spørgsmålene, kommentarerne og svarene, vil man kunne komme tilbage til gang på gang, og ofte vil de kunne foranledige nye spørgsmål og erkendelser til den enkelte. Til at starte med vil spillet måske være vanskeligt for nogen, men, det skal man ikke lade sig slå ud af, der er trods alt altid muligheden for at gætte rigtigt på spørgsmålene, og strengt taget kan der være flere svarmuligheder at vælge imellem i nogle få enkelttilfælde; det kan ikke være anderledes udi filosofiens grundbetingelser. Kan det motivere til yderligere refleksion, så bare desto bedre. Der er dog kun angivet entydige svarmuligheder i spillet.

Det må anbefales at afsætte lidt tid i starten til at komme ind i spillet, indtil det med tiden vil køre af sig selv. Trivielt vil det ikke blive, idet spillets kerne og emner angår alle.

Ideen og forarbejderne til spillet startede i forbindelse med undervisningen af mine første filosofihold i gymnasieskolen i 2004/2005. Når der skulle arbejdes selvstændigt, udviklede dele af disse hold sig altid til at blive ”tudehold”,

det var dem, der primært foretrak at læne sig tilbage og lytte til filosofiske og idéhistoriske røverhistorier, som de kunne digte videre på. Først med kontante mentalspark til hoved og røv, kom de selv op i filosofiske omdrejninger. Intentionen med *Filosofiks* er den samme: at kickstarte hovedet igennem frisk tænkning og kontant afregning – i spillet har den fået en tand mere: for at komme op i højeste gear, må alle niveauer inddrages. Kun igennem kærlig tugt, vi filosofisk formet få, den almene dej-i-hovedet-bugt-ning.

God fornøjelse.

Ulrik Huusom

København, den 6. september 2010.

Regler

A. Idé

- *Filosofiks* er et filosofisk-idéhistorisk hovedrollespil, hvori man kan avancere og vinde igennem *at lave sine filosofi- eller idéhistorielektier*, og, *ved at tænke sig om*. NB: *Det er TANKEN, der tæller*.
- Spillet tager afsæt i denne verdens *grundbetingelser / -vilkår*.
- Tonen er tilsyneladende hård og frivol i *Filosofiks*, meen, til gengæld vender den melodien (værdien) om – hér er det kun tankefattige o. lign., der ikke tænker sig om, eller ikke har undersøgt sagen, før de dømmer, ikke har sat sig ind i filosofisk tankegang, der bliver hånet og mobbet – spillet siger tingene som de er. Kritikken angår blandt andet fikse ideer – dårlige ideer, altså uigennemtænkte ideer, og misforståelser af hvad filosofi drejer sig om. Der er således ikke tale om såkaldte fikse ideer, som hos for eksempel Asterix og hunden Idéfix, der får sfinx'e ideer og lignende. Betegnelsen "idée fixe", går tilbage til Berlioz' musikalske ledemotiver, der derimod er faste ideer, som vedholdende bliver ved med at melde sig. Han søgte i sin musik at realisere tanken om det ideale kæmpeorkester, der kunne spille alle toner – det er bestemt det modsatte af en eller anden tilfældig, indskrænket og overfladisk hobbydille eller grille.¹

B. Redskaber

- Spilleplade (tilværelses- / verdenskort), terning, balje, bonderøvsbrikker-i-snor, tænkehatte, nar-hatten og nærværende digitale spørgsmål.
- De fleste gængse spilleplader i hjem og skole vil kunne anvendes, så længe de har inddelte felter at rykke frem og tilbage på. Der til udpeges centrum, et hjemme samt et vist antal markerede felter af hver kategori: *baljefelter*, *spørgsmålsfelter* (som der bør være flest af), *udfordringsfelter* samt felter til *knockout- og timeouts spørgsmål*, rigeligt fordelt over pladen. Sværhedsgraden ansættes i forhold til antallet af mærkede felter og af deltagerne indbyrdes.

C. Deltagere

- *Filosofiks* er et spil for (næsten) *alle aldersgrupper*.

¹ Dille er afledt af latin, delirium (afsindig), drankergalskab, medens grille kommer af det græske for 'græshopper' (i hovedet). At grille nogen, er i dag kommet til at stå for kærlig hån. La grippe betegner i øvrigt en epidemisk sygdom på fransk.

- *Småbørn* – der af natur er meget filosofisk undrende – må i denne sammenhæng ikke undervurderes: jo tidligere mennesker tilvænnes *betænkning* des bedre. Her det snarere mentalalder – omtankealder – der tiltales og tiltænkes.
- Spillet spilles i grupper på (omkring) 4 personer eller større grupper om hver spillebrik og plade.

D. Fremgangsmåde

- *Tænkning* forudsætter at man er oppe på dupperne, er frisk og årvågen, derfor starter alle med en *bonderøvsbrik* – indtil de gennem hurtig hjernereaktion avancerer i tænketempo igennem følgende praksis: alle placerer deres *begynderbrik-i-snor* i spillepladens centrum, alle slår dernæst på tur med terningen. Når terningens udfald bliver h.h.v. 1 eller 6 (én- eller sexøjet), gælder det for terningekasteren om at forsøge, at nå at indfange alle *centrerede* bonderøvsbrikker med ét terningebaljeklask, og samtidig huske, at trække egen brik ud af [selv]centrering. – Lykkes det, kan vedkommende indlede sin filosofiske rejse i spillet gennem *genslag*.
- De *dvaske*, der ikke undgår indfangst – gennem et hurtigt *omverdens-årvågent træk-og-slip*, fortsætter baljekampen indtil der er én (*verdensfjern*) tilbage – der indledningsvist ikklædes narhatten – inden vedkommende tilkendes rejsetilladelse.
- *Baljeklaskere* eller h.h.v. *træk-og-slip*'ere **uden for terningens besøgstid** (*alt* undtagen 1 eller 6 øjne), tildeles narhatten / eller kæmper om at undgå narhatten, resten begynder på rejsen.
- *Fremrykning* opnås ifald at deltageren kan svare på et vilkårligt trukket **spørgsmål** på listen.
- Dén, der på ethvert givet tidspunkt har laveste pointscore under spillets videre fremskred, overtager **narhatten**.
- Alle starter dog i dette spil principielt på **klaphatgraden 00**.

E. Point

- Pointene opnås igennem at kunne besvare spørgsmål. Hver korrekt besvarelse belønnes med en enkelt *pointscore*: én **Tænkehat** – gradvist kæmpes om at nå den endelige pointscore *Filosofiks – 13 tænkehatte*.

F. Forhindringer

- Alle spiller dog imod hinanden, og vil ved samtidig landing på **udfordringsfelter**, kunne slå modstandere hjem: ved samme praksis som ved spilstart (ved landing på *baljefelter*), eller (ved landing på *spørgsmåls-*

felte) hvis modstanderen ikke kan svare på et vilkårligt trukket *spørgsmål*, eller ved eventuelt trukne *knockoutspørgsmål* i kortbunken.

- Fejlagtige svar tildeles en *fæhat*.

G. Målet og port 1-13

- At nå *verdensbanen* rundt og hjem igen, som *Filosofiks*.
- *Adkomst* der til, foregår igennem **13 porte** – hvor de STORE spørgsmål falder – hvilken port afgøres igennem baljekamp, med den til enhver tid nærmeste konkurrent i stillingen.
- *Portenes nummerering* følger den gængse *alfabetiske* rækkefølge, altså ingen gradsinddeling, men udtrykker dog hver for sig en form for spiller-mæssig *evaluerende karakterbeskrivelse*:

- **1. Blå port**

Slår man *ettere*, men taber baljekampen fordi man ikke er i stand til at kontrollere sine mentalbrikker – eftersom man er for *ubehersket*, møder man i den **Blå port**: det **Blå Øje**, hér gælder det om at undgå flaksende *zappeøjne*, igennem grundigt at fokusere på at bruge hovedet.

- **2. Brun lort**

Har man sagt *A(nal)* må man også sige *B(æ)*: følgen af at lukke lort ud, gennem at *hovere*, er at du får den **Brune lort** i tale: hér møder man **Røvhullet**, hvor det gælder om at undgå at få en spand lort i *hovedet* – igennem *følgerigtig tænkning*.

- **3. Grøn port**

Taber du, fordi du ikke kan *beregne* terningens udfald – fordi du stadigvæk er mentalt grøn imellem ørerne, udløses den **Grønne port**: bag hvilken **Manden i Månen** fremsætter en naturvidenskabsteoretisk *gåde*, der ved (op)løsning på rette *måde*, af dette særlige problems mentaludløsende *fråde*, vil *udløse* grøn *misundelsesgråde* – idet der herved vindes (stedvis) filosofisk *nåde*.

- **4. Grå port**

Bliver det et *draw* (ulige), fordi du bliver *trukket* rundt i den støvede *manege*, forsøges den **Grå port** passeret: bag hvilken **edderkoppen Gud**, forsøger at indfange dig gennem *nette*, men støvede spørgsmål – hvor igennem du skal undgå at blive fanget i dit eget *tankespind*.

- **5. Gul port**

Er man ét stort *spørgsmålstegn*, som bliver fanget i baljen – selvom man slår seksere, kommer den **Gule port** på tale: hvor **Zenmunken** stiller spørgsmålstegn ved DIN eksistens.

- **6. Gylden port**

Hvis man glimrer ved at slå *ettene* og *vinde* baljekampen, står man over for den **Gyldne port**: hvor man møder den **filosofiske Mastermind**, som stiller en udfordring, der skal mestres – for at kunne vinde *Verdensmesterskab*.

- **7. Hvid port**

Gør spørgsmålene dig fuldstændig *hvid i hovedet* – fordi du i forvejen ikke har banet vej for blodets *iltforsyning* til din *blegansigtshjerne* – og derfor taber, udløses den **Hvide port**: hvor det **mentalt Hvide-ud-af-øjnene** afkræves, for at kunne svare.

- **8. Lyserød port**

Slår du rene *sexere* og vinder, forsøges den **Lyserøde port** passeret: bag hvilken **kærlighedsgudinden Sophia**, stiller prøvelser, der må overkommes.

- **9. Orange sport**

Taber du fordi du er for mentalt *usmidig*, står du over for øvelser i den **Orange port**: hvor **Yogien** afkræver *hjernevridninger*.

- **10. Rød port**

Hvis du er til *købs* og kun lader dukaterne tale, fordi du er for *bereg-nende* – skyder den **Røde port** op: hvor **Købmandsfilosoffen** stiller dig til fals, hvis du ikke kvitterer med et *betænksomt* svar.

- **11. Sort port**

Hvis man forbryder sig på baljereglerne – så bliver man smidt på den **Sorte port**: bag hvilken **Troldtænkeren** stiller et lumsk spørgsmål, der må(ske) overvindes ...

- **12. TinPort'mon'næ**

Sparer man for meget på de mentale ressourcer, er det eneste man har tilbage – **TinPort-mon'næ'en**: hvor man bliver forhørt i kriminalpoli-tiske spørgsmål, til forbedring af *me(n)taliteten*.

- **13. Usynlig port**

Er man for *passiv*, står man over for den *Usynlige port*: hvori *Dæmonen* stiller *åndede* gåder, som skal omgås igennem at få pointen til at *dæmre*.

H. Spørgsmålene

- Spørgsmålskortene består af:

besvarlige (pensumrepetitioner)

besværlige (gåder)

ubærlige (kontroversialiteter)

uærlige (fup eller fakta) spørgsmål, samt

knock- og timeouts (KO).

I. Hat- og svartyper

- Betegnelserne på de enkelte grader og typer ligger alle i forlængelse af det oprindelige græske *philoso'phia*, *filosofi* (*philia*, kærlighed, *sophos*, vis; kærlighed til erkendelse) og afledte begreber her af: *filo'sof*, *filoso'fere*, *filo'sofisk* og *filoso'fikum* samt ældre og udenlandske stavemåder, fx *Philosoph*, *Philosophi(e)*, *philosophy* o. lign. Se også definitionerne nedenfor samt neologismerne i kapitlet *Filosofiens stamtræ i For Filosofiske Øjne* (Forlaget Liebhaverbøger).

Rigtige besvarelser er sat i *kursiv* eller indsat i (parenteser) afhængigt af spørgsmålstypen.

Ved forkert besvarelse følges op på pilens nummer, der angiver hvilken fæhat vedkommende har fortjent samt depecher: fx fæhat 80 ►► 80.

Ved knock- og timeoutspørgsmål er allerede indsat depecher og opgaver.

NB

Problemet omkring en begrebsmæssig definition af filosofien

- Det må hér nævnes, at der ikke gives nogen entydig alment accepteret definition af begrebet filosofi, og at dens beskæftigelse strengt taget opererer på *tværs* af, *bag*, *foran*, *over*, *under*, *parallelt* med eller *i* de menneskelige *erfaringer* og *erkendelser*. Man kan både tale om filosofi som en livs- eller verdensanskuelse, *en lære*, eller som *en aktivitet*, en livsmåde, en nysgerrighed eller en undren. I dag kan fagfilosoffer dog enes så vidt, at man er enige om at filosofi har karakter af en *kritisk*, *tvivlende*, *undrende metode* eller *videnskab*, *vismandskab*, der forsøger at afdække *grundbetingelserne* for menneskets

handlen, viden og vurdering, både i sin helhed samt systematisk, hertil kommer også den idémæssige sammenhæng og udvikling. Taget i denne brede betydning, er filosofi både beskrivende, begrundende, forklarende, forstående, normativ og skabende.

- Kort sagt kan man sige, at ligeså snart det fysiske genstandsfelt overskrides – og *betænkes, teoretiseres eller vurderes* – træder filosofien i kraft. Det skal hér pointeres, at **betænkning** er væsensforskellig fra **beregning**, i den forstand at *beregning kan betænkes medens betænkning derimod ikke kan beregnes – betænkning kommer før beregning.*
- Siden Aristoteles har man inddelt denne beskæftigelse i **teoretisk filosofi** (erkendelsesteori, metafysik, ontologi, naturfilosofi, filosofisk antropologi, logik, semantik, videnskabsteori og teknikfilosofi m.fl.), og **praktisk filosofi** (etik, kultur-, livs-, politisk, pædagogisk, religions- og retsfilosofi, værditeori og æstetik m.fl.).
- Begrebet filosofi er afledt af det oprindelig græske **philosophia**: kærlighed til viden, visdom eller: ven af erkendelse, indsigt, afledt af *philia, philos*: kærlighed, ven og **sophia**: formåen (faglig dygtighed), sagkundskab, indsigt, visdom. Det kan dog ikke udelukkes at oldtidens *vidomsgudinder* har lagt navn til den oprindelige sammensætning i ordet *philosophia*. (Indbegrebet af den gnostiske *Sophia* (et kvindeligt *vidomsvæsen*) kendes også længere tilbage i græsk-hebraisk o.a. tænkning, for eksempel gudinden *Shekinah*, heb. *fundere*). I ældre græske tekster kender vi imidlertid kun til betegnelsen **sophos**: visdom og habilitet (hos Homer og Hesiod, h.h.v. 900 og 600 f.v.t.), samt verbet **philosophhein**: at begære åndelig kultur (hos Herodot), [*noein*, tænke]. Først hos forsokratikerne, Heraklit og Pythagoras (500 f.v.t.), hedder det ”ivren efter og kærlighed til klogskab”, og endelig på Sokrates’ tid (5. årh. f.v.t.), får filosofien betydning af den systematiske undersøgelse af enhver form for (teoretisk) erkendelse. Al kendt videnskab rådede under filosofien og filosofernes gebet, siden udskiller videnskaberne sig som selvstændige videnskaber, men deres grundlæggende filosofiske udgangspunkt består dog i kraft af de uløste grundspørgsmål.
- På trods af **filosoffagets** eller tænkningens *dominerende og konkrete indflydelse* grundet sit **almene nærvær**, MEN dog netop *grænseløse karakter* – vil det til enhver tid være nemmere at indkredse hvad filosofi eller (be)tænkning, i hvert fald ikke er: det har jeg forsøgt i de betegnelser jeg har sammenstillet (opfundet) – nedenfor – som angiver *karakteren* af de forskellige *pointgrader* og *svartyper* i spillet. De ligger alle i *grammatik, udtale og auditiv klang* i forlængelse af det oprindelige *philo’sophia* eller *filo’sofi*. I afledningerne og *neologismerne* (nydannelser), er der bevidst ikke skyet *impurismer* (sprogblandinger, modsat ignorant patriotisk rensning af nationalsproget), såvel *pejorative* som *meliorative* ordsammensætninger (ned- eller opvurderende betydninger) har også været nødvendige.
- OBS: Stavemåden *nedenfor* bryder med dansk ortografi (retstavning), hvor

trykket på ordene skal lægges er dog angivet igennem *apo`Strofer*, samt ved at andet led i ordene typisk er stavet med *stort*.

Tanken om et ”korrekt” sprog, er da også temmelig latterlig: hvad der var sprogligt korrekt i går, er det ikke nødvendigvis i morgen, Dansk Sprognævn, retter ustandseligt retstavningen ind i forhold til flertallets anvendelse af ord, og selv de flerhundredårige nationale slåskampe om hvor kommaet skal sættes, er ofte endt i ”korrekte” kompromis(s)er. Undersøger man sagen nærmere, har de fleste ords og fagbegrebers etymologi, såkaldt oprindelige brug og betydning, ændret sig adskillige gange i historiens løb. I det tyvende og enogtyvende århundrede, er begrebsudviklingen – med de stigende informationsstrømme – blevet forhøjet endnu mere drastisk. Det gælder også de eksakte videnskabers metasprog (der er bestemt ikke udbredt enighed iblandt professionelle forskere, der beskæftiger sig med de videnskabsfilosofiske og -teoretiske studier i hvor symbolsprogets erkendelsesmæssige grænser for over- og underliggeren, ligger, hvad angår fagenes grundlag, metoder og mål). Det skal her samtidig siges, at vi naturligvis aldrig kunne drømme om at blande os i hvordan videnskaberne fastsætter og staver symbolerne for de konstruktioner af virkeligheden de sætter op. For eksempel når biokemikere definerer *pH*-værdien af noget specifikt – hér er en fællessproglig entydighed naturligvis altafgørende, men når *grundlaget* for teorisproget, for *pH*, eller de eksakte videnskabers metoder og mål, betragtes og vurderes, enkeltvis eller i sin helhed, da træder filosofiens metaniveauer i kraft – videnskabsfolkene selv, er iblandt de sidste, der er i stand til at overskue deres teori og teorisprog når den overskrides og talen handler *om* teorien *om* sproget, *om* videnskaben. Ligesom at fisken tilsvarende er den sidste, der ser vandet, *omkring* den.

Neologismer, der bryder med flertallets ofte fantasiløse, rigide og kulturelt tilfældige opfattelser af retskrivningen, retstavningen, eller fagsproget, indvarsler netop hver gang en form for ny logik, en ny lære i forlængelse af ny viden, ny erkendelse – nye tankegange. *Neologismer kan være afledt af grunddig betænkning, og optimerer altså – snarere end decimerer – tænkning og udvikling.*

”Når klog kommer til klogere, må klog vige”. Svensk ordsprog.

- Hvor der er benyttet *udenlandske tilføjelser* (der ikke entydigt er indgået i det danske sprog – endnu), er det oplyst ved de gængse forkortelser: arab., eng., fra., germ., gr., it., la., rus., sp., sv., ty., o.s.v. – *betydningen, meningen*, vil dog fremgå af sammenhængen igennem **FREMHÆVNINGER**, [klammer] og (parenteser), *kursivering*er og understregninger, samt ikke mindst – binde- og tankestreger –, spørgsmåls- (?), og udråbstegn (!).
- Som opbyggeligt udviklingselement i spillet, er der to overordnede hattetyper: 15 *tænkehatte* og et større antal *fæhatte*, der konstruktivt og omhyggeligt er

blevet indordnet i hhv. et *filosofikon* og et *filosofisk idiotikon* (argot / slang). Dumhed, idioti o. lign., henviser normalt til en defekt i hovedet, således også i folkemunde i dag. Først med den franske læge, Phillipe Pinel (1745-1826), grundlæggeren af Pariserskolen, indvarsledes et mere åbent syn på sindssyge, fra omkring 1800, han betragtede dem på linje med andre syge, der skulle helbredes. Han tog som den første afstand fra middelalderens tidligere brug af dårekister, fangehuller, pesthuse og lænker til de afsindige. Mange endte desuden på bålet. Tidligere blev sindssygdomme slet ikke antaget for at være sygdomme, man havde antaget eksistensen af dumhedsdæmoner, der havde taget bolig i de pågældende personer, som de besatte, i oldtidens Grækenland fx Khoamos, Khamos (også i betydningen et dumt menneske, dumhoved). I middelalderens verdensbillede modstillede idioter med engle, betegnet *intelligens(er)*, der antoges at besjæle alt og at styre planeterne i deres baner. Tidligere betegnedes en sindssygelæge for øvrigt Psykopath.

I Danmark adskiltes de åndssvage fra de sindssyge i 1855, ved oprettelsen af "Helbredsanstalten på Gl. Bakkehus, for idiotiske, svagsindede og epileptiske børn". Den første idiotanstalt, åndssvageanstalt, blev oprettet i 1828 af Ferrus, ved Bicêtre nær ved Paris. Sådelt intelligenkvotientsforskning giver ikke nødvendigvis særlig mening i dag – der er for mange fejlkilder i udregningerne, men kan alligevel fortsat, i det mindste anvendes med fordel til afgrænsning af såkaldt åndssvaghed. Skulle man være i tvivl, så tjek den sympatiske film ved Mads Egmont Christensen og skuespillerinden Lone Hertz, om hendes middelsvært evnesvage søn: "Tomas – et barn man ikke kan nå" (1980), her er det gennemgående mantra: "Åh, åh – mææum!". Intelligenforskningen indordner stadigvæk idioti som en af de lavere intelligenser (under 35 i IQ), under varetagelse af Åndssvageforsorgen. Og den antages fortsat at være uhelbredelig. Nogle antager også at spædbørns vægt ved fødslen, spiller afgørende ind på hjernens udvikling og deraf begavelsen, det kan imidlertid ikke dokumenteres med nødvendighed; mange af menneskeheden idéhistoriske begavelser har haft betydeligt mindre hjerner end normfordelingen for kønnene. Hovedformen kan dog undertiden være påfaldende hos evnesvage. Sådelt mikrocefale har meget små hoveder medens hydrocefale (vandhoveder), har ekstraordinært store hoveder. Sådelt 'intelligens' og 'dumhed', er ikke nødvendigvis hinandens modsigelser, nogle har tilmed talt om intelligente tåbeligheder.² Medens at dumheden fascinerede R. Barthes, der havde et dialektisk syn på den, han accepterede at sprede sig, at lade frie områder af dumhed leve i sig.³ Tidligere havde Dalí i *La Conquête de L'Irrationell* (1935), tilsvarende insisteret på retten til at være forrykt.

² Robert Musil forsøgte for eksempel at udvikle en "metodisk dumhed" (1937), med inspiration fra forfatteren Flaubert, i dennes breve.

³ Se Roland Barthes' *Af mig selv* (1975), s. 58 og 121.