



Högskolan Kristianstad
291 88 Kristianstad
044-20 30 00
www.hkr.se

EXAMENSARBETE

Våren 2013

Förskolläro-utbildningen

Populärkulturella influenser i förskolebarns fria utelekar

Författare

Elisabeth Frykman
Kajsa Nilsson

Handledare

Håkan Sandgren

www.hkr.se

Populärkulturella influenser i barns fria utelekar

Abstract

Studiens syfte är att undersöka hur medialiserad populärkultur påverkar barn i deras utelekar och om det finns någon skillnad på pojk-lekar och flick-lekar. Frågeställningar som vi utgick ifrån var: Inspirerar medialiserad populärkultur barns fria utelek? Vilka sorts lekar är det det handlar om? Är det skillnad på vilken typ av populärkultur som inspirerar flickor respektive pojkar?

Undersökningen genomfördes i barnens närmiljöer utomhus, urvalsgruppen bestod av 28 barn i åldern ett- till sex år. Den valda metoden var observationer, med papper och penna.

I teoriansknytning valdes delar av Vygotskijs sociokulturella teori ut.

Slutsatserna i vår studie är att det finns vissa lekar som i första hand leks av flickor och andra i första hand av pojkar och att den mediala kulturen finns mitt ibland oss genom leksaker, datorer, spel, affischer, film och barnprogram. Att vi lever i ett teknologiskt informationssamhälle syns i barnens lek, där barnen byter karaktärer och ändrar roller i leken på ett sätt som tyder på att de blivit påverkade av olika medier, medialekar.

Ämnesord:

Barn, lek, media, medialekar, könsroller

INNEHÅLL

Inledning	5
1.1 Syfte	6
1.2 Frågeställning	6
2. Litteraturöversikt	7
2.1 Några teorier om lek	7
2.2 Medialiserad populärkultur och dess påverkan på barns lek	9
2.3 Genusrelaterat beteende hos yngre barn	13
2.4 Sammanfattning av litteraturgenomgång	14
2:5 Problemprecisering	15
3. Metod	15
3.1 Metodval	15
3.2 Undersökningsgrupp	16
3.3 Genomförande	17
3.4 Etiska överväganden	17
4. Resultatredovisning och analys	18
4.1 Observationer	18
1. Scooby Doo	18
2. Tjuv och polis	19
3. Blixten Mq Queen	19
4. Byggare Bob	20
5. Star Wars	21
6. Mamma, pappa, barn	21
7. Street fighter	22

8. Spiderman	22
9. Ninjagos	22
5. Analys	23
6. Metoddiskussion	26
7. Sammanfattning	27
Referenslista	27

1. Inledning

Dagens barn växer upp i ett samhälle där den digitala tekniken fortsätter utvecklas och där media (TV, telefoner, sociala medier, TV-spel m.m.) spelar stor roll. I detta medialiserade samhälle, ett samhälle påverkat av de audiovisuella medias spridning, blir leken ett sätt för barnen att förstå och bearbeta världen omkring sig så som de upplever den genom olika typer av medier, medialekar.

Pedagogen har ett ansvar för att ta till vara på barnens intressen och ge dem utrymme till lek. Skälet till att pedagogerna måste ta detta ansvar finner vi i läroplanen för förskolan där det tydligt står att *"Leken är viktig för barns utveckling och lärande. Ett medvetet bruk av leken för att främja varje barns utveckling och lärande ska prägla verksamheten i förskolan."* (Lpfö 98/10, s.6).

Ett genusperspektiv ska genomsyra undersökningen och den litteratur och forskning vi har tagit del av under vår studietid. Barnen bearbetar i lekarna sin kultur och i många av lekarna förstärks också genusskillnaderna. Genus är ett begrepp som beskriver en social konstruktion och en föreställning om att män och kvinnor har skilda beteenden och det har stor betydelse för inläringen av kulturella och sociala förväntningar (Olofsson, 2007).

Populärkultur är den typ av massmedialt förmedlad kultur som barnen intresserar sig för och det som är populärt eftersom det uppskattas av stora och breda grupper. "Vad är populärkultur? Populärkultur är en form av kultur, såpoperor och seriemagasin, kioskdeckare och rockmusik. Det som är populärt just nu och som riktar sig till den breda allmänheten." (Persson, 2000, s.22). Vi väljer att i denna uppsats använda detta begrepp såsom Persson (2000) använder det. Den populärkultur som återspeglas i förskolegruppen är t.ex. Hello Kitty, Ben Ten eller andra seriefigurer som barn lockas till. Återspeglingsen görs via media så som tv-serier, tidningar, kläder, dataspel och övriga medier som finns i vår populärkultur.

Ett sätt att bryta könsstereotypiska mönster är att pedagogerna hjälper till att låta barnen utveckla sina förmågor och intressen i lekarna utan begränsningar. Med denna strävan ska förskolan utgå ifrån att konstruktionerna av könsroller är något som kan förändras när genusordningen bryts (SOU 2004:115, s.36). Granholm (2007) menar att om personal på förskolan är genusmedveten kan man skapa större möjligheter för barnen, oavsett kön, att utveckla sin identitet och personlighet.

1:1 Syfte

Syftet med denna studie är att undersöka hur medialiserad populärkultur ger inspiration till barns lekar utomhus och om det går att finna skillnader i vilken typ av populärkulturella uttryck (musik, dans, imitationer, berättelser, händelser) former och karaktärer pojkar och flickor inspireras av under leken. Ett genusperspektiv genomsyrar undersökningen.

1:2 Frågeställningar

Inspirerar media till barns fria utelek? Vi vill se om det går att koppla deras lekar till något som är från deras populärkultur och om och hur den i så fall visar sig. Vi utgår från att i princip alla barn kommer i kontakt med medialiserad populärkultur och att denna troligen inspirerar deras sätt att leka – medialekar. Med fria utelek menar vi här den lek som inte är styrd och förutbestämd av vuxna. Vilka sorts lekar är det då det handlar om? Är det skillnad på hur flickor och pojkar inspireras av deras populärkultur i lekarna?

2. Litteraturöversikt

I det följande kommer vi att redovisa den litteratur som vi använt som forskningsbakgrund. Vi har delat upp innehållet i olika kapitel som rör lek, media och genus.

2.1 Några teorier om lek

De forskare som presenteras i vårt arbete utgår ifrån det sociokulturella perspektivet inom vilket leken ses som en social företeelse och kommunikation ses som det viktigaste hjälpmedlet. En av utgångspunkterna för ett sociokulturellt perspektiv på lärande är det mänskliga tillvägagångssättet hur individer och grupper tar till sig och utnyttjar samspelet med varandra (Säljö, 2010). Förmågan att kunna se något nytt som ett exempel på, eller en variant av något redan bekant, är en av de grundläggande principer för hur lärande kan beskrivas i ett sociokulturellt perspektiv, och denna förmåga utvecklar vi genom att lära oss behärska intellektuella redskap (Säljö, 2002).

När man kombinerar förbindelserna till barnens egen värld, underlättar man det konkreta tänkandet till det abstrakta tänkandet. Ju mer ett barn har fått höra, se och uppleva, desto större och effektivare blir fantasin och det är av betydelse om vi pedagoger vill skapa en stadig grund för dess skapande verksamhet (Vygotskij, 2010). Enligt Vygotskij (2010) är leken viktig för barns mentala utveckling. Han beskriver hur barns fantasilekar är uppbyggda av vad barnen har för erfarenheter med sig. Vygotskij (2010) menar också att det krävs samspel med andra för att utveckling ska ske. Ett barn kan behöva lite stöd i början, men med tiden blir barnet säkrare varvid den vuxne intar en avvaktande roll (Vygotskij, 2010).

Barn övar sin förmåga att samarbeta och bearbeta verkligheten genom den fria leken och i samspel med andra barn (Löfdahl 2002). Enligt Knutsdotter Olofsson *I lekens värld* (2003) kan alla leka. Att leka är att låtsas, att förvandla sin verklighet till något nytt, menar hon. Allt kan förvandlas i barns fantasi (Knutsdotter Olofsson, 2003). Barn är bra på att transformera, det vill säga förvandla verkligheten till något annat än vad den egentligen är. De kan t.ex. förvandla en pinne till ett flygplan eller en sten till en bil. Barn tar till sig av det de ser sina rollmodeller göra och identifierar sig med dem för att i nästa steg börja imitera dem (Stensmo, 2007). Att det inte behöver vara en person i barnets närhet ser man exempel på när barn går in i rollen som *Spiderman* (Rithander 1997).

När leken pågår är det lekens lagar och gränser som gäller, och inom dessa lekramar kan allt vara möjligt. När barnen är inne i sin lek är den ”på riktigt” för de barn som deltar i den, men när barnen går ur leken ser de leken utifrån och då blir den på låtsas. Knutsdotter Olofsson (2003) menar att leken kan vara både på riktigt och på låtsas beroende på vilket perspektiv man ser den ifrån.

När barnen träffas och kommunicerar med varandra kommer de gemensamt fram till de handlingar och gestalter som skall finnas med i leken. Barnen bygger upp leken utifrån ett gemensamt intresse. De har olika åsikter och erfarenheter om hur leken skall utspelas, och för att leken skall kunna fortsätta på ett positivt sätt måste den sociala kommunikationen mellan de deltagande barnen fungera. Leken utvecklas genom att barn samtalar med varandra om dess innehåll och uppbyggnad, därifrån tillägnar barnen sig sin sociala kompetens. När barn börjar kunna interagera med varandra leder det till ett nytt lekmönster vilket innebär att barnet utifrån sin fantasi startar en lek, insamlar material och tillsammans börjar leka. Allt det som barnen leker, har de upplevt genom sina olika sinnen. När barnet i leken kan förmedla att ett föremål föreställer något annat än vad det verkligen är, fantisera, har det gått framåt i sin mentala utveckling (Stensmo, 2007).

Löfdahl (2004) menar att leken har olika innehåll/tema: överlevnad (spänning och äventyr, lämna och lämnas) och hegemonier (makt och maktlöshet, rätt och fel), bemästra svårigheter och stor och liten. Hennes observationer visar att pojkar och flickor leker gemensamt men att pojkar och flickor har olika favoritteman. Detta är något som Ärleman-Hagsér (2006) också kommit fram till i sin undersökning *Gender, playing and learning in natural outdoor environments* (2006). I lekens olika teman lär de sig att hitta lösningar på problem som de kan stöta på. Löfdahl (2004) visar på att det krävs ”ett gemensamt intresse och en gemensam kulturell kunskap för att barnen ska utveckla de kommunikativa situationer där fantasidiskurser utvecklas”. (Löfdahl, 2004, s.154). Vidare påpekar Löfdahl (2004), att för att det existentiella innehållet ska kunna utvecklas krävs ibland de vilda, högljudda lekarna ibland med inslag av osämja. Våldslekar och förbjudna roller (till exempel fiktivt dödande) behöver imiteras för att barnen ska kunna bearbeta sina intryck, menade även Piaget (2004).

Lekarna blir mer verklighetstroga med barnens stigande ålder (Granberg, 2004). Detta visar sig t.ex. som sparkar i luften när de härmar actionhjältar som strider. Att möjliggöra för varierande slags lekar är något som pedagoger måste tänka på och ett sätt är att se till att

utrymmena och gården på förskolan utnyttjas till fördel för barnens lek. Exempel på detta kan vara: ytor att springa på vid jagalekar, buskage och byggmaterial för kojlekar, köksutrustning för hem och familjelekar osv. Genom observationer kan pedagogerna se vad som leks och var barnen leker och på sätt hjälpa dem att utveckla leken.

Att kulturen barnen befinner sig i kan kopplas till barnens lekar, i form av olika tema, är något Löfdahls (2004) undersökning också visade. Det är också i dessa teman som barnen stärker genuskillnaderna: när pojkarna är modiga och flickorna är prinsessor som måste räddas, flickorna är pyssliga och pojkarna är livliga och högljudda. Helén och Granholm (2007) skriver i sin bok *På genusäventyr – metodbok för drama och genus i förskolan* (2007) om olika sätt pedagoger kan hjälpa barn att utveckla deras lekar med hjälp av dramaövningar och en genusmedvetenhet. De låter bland annat barnen byta roller och prova på sätt att ge karaktärerna nya infallsvinklar i sagorna. Genom att utmana dem och låta dem prova på olika roller hoppas författaren att kunna skapa nya möjligheter för barnen, som samtidigt utvecklar barnen till individer utan begränsningar av traditionella könsvärderingar.

I en årlig undersökning - Bokprovning, som Svenska Barnboksinstitutet gör för att se trender och tendenser bland årets utgivna barnböcker, så var 59 % av huvudrollskaraktärerna i bilderböckerna 2006 pojkar. 2011 ökade antalet kvinnliga bilderboks författare och då minskade detta antal till 51 %. Detta är något som pedagoger bör tänka på när det lånas, används och köps in kulturellt material, så som böcker, sånger, ramsor och spel till förskolan, att hitta variationer. Helén och Granholm (2007) ger som exempel att man kan byta kön på karaktärerna och visa barnen att det finns olika möjligheter att vara pojke och flicka på. Att använda sig av dramaövningar och diskussioner med barnen om detta menar författarna att man kan bredda barnens fantasier.

2:2 Medialiserad populärkultur och dess påverkan på barns lek

Även media inspirerar barn till låtsaslekar i den virtuella världen, medialekar, långt upp i åldrarna och fortsätter att påverka våra ideal och vår verklighetsuppfattning (Rönnerberg, 2006). Multimedia och informationsteknik kan i förskolan användas såväl i skapande processer som i tillämpning. (Lpfö 98/10). Barn och ungdomar idag samlas runt tv-apparaterna för att se sina ”idoler” spegla verkligheten i diverse såpoperor, dokumentärer och talangtävlingar. Kultur är föränderlig. Det som är populärkultur idag är något annat imorgon, den växer fram och

utvecklas med dem som lever i den. Populärkulturen är hela tiden föränderlig och Persson (2000) betonar vikten av att lärare måste söka kunskap om populärkulturen, att se på den med nya ögon och inte ha förutfattade meningar om den. Lärarna måste lära sig att på ett positivt sätt bemöta barn och ungdomar i sina intressen (Persson, 2000). Barnens intressen är det som är populärt just nu t.ex. det som visas på TV, film, böcker och dator-spel. Barnets sociala och kulturella verklighet bearbetas i leken, och tillsammans med fantasin utvecklar de sitt kreativa tänkande.

I Margaretha Rönnbergs (2006) bok, *Nya medier - men samma gamla barnkultur?* (2006), beskriver författaren hur våra kulturer av barn, med barn och för barn och vuxna, blir till något nytt som barnen själva skapar, ”barnkultur”. I betydelsen ”barnkultur” ingår också de handlingar, idéer och synsätt som barngruppen delar, samt utgår den från barns gemensamma erfarenheter, värderingar och aktiviteter (TV-spel, lekar) förklarar Rönnberg (2006). Barnen är således också skapare och kreatörer av sin barnkultur. (Rönnberg, 2006). Man skiljer på den kultur som vuxna erbjuder barn, t.ex. barnteater, barnböcker som vuxna gjort för barn, och den som barnen skapar själva. Danbolt och Enerstvedt har försökt precisera betydelsen barnkultur så här: ”När vuxenkultur och barns kultur möts”, ”kultur för barn” och barns egen kultur” (Rönnberg, 2006, s.31).

I en amerikansk studie, *Zero to Six: Media in the Lives of Infants, Toddlers and Preschoolers* (2003), som gjordes för att kartlägga små barns användande av media visar att hälften av alla under sex år har använt en dator och 95 % ser på TV varje dag. Det är nästan ingen skillnad på pojkar och flickors användande av olika media, förrän i 4-6- års ålder då användningen av Tv-spel ökar markant hos pojkar. I en liknande svensk rapport från Statens Medieråd (2010) beskrivs barns användning av media. Den bygger på en enkätundersökning baserad på svar från 2000 tillfrågade föräldrar med barn i åldrarna 2-9 år. Även denna rapport visar att tv/datoranvändningen (spel) ökar markant hos pojkarna i femårsåldern, 73% gentemot 34%. De flesta föräldrarna hade mest lagt märke till en positiv imitation i barnens lek från media (dela med och hjälpa andra). Aggressivt beteende, så som att sparka och slåss, var mindre vanligt bland de yngsta, men detta beteende ökade med åldern hos pojkar. När pojkar i sin lek ”imiterar” superhjältar är detta inte våldsimitation utan lekimitation. De utför samma rörelsemönster som sina ”idoler”. (Rönnberg, 2006). De har inte för avsikt att skada eller utföra handlingen på riktigt mot sina kamrater. Det handlar om att fantisera om att vara kroppsligen stark.

Forskning visar att Tv-vana barn redan i 4-årsåldern vet att tecknade filmer inte är på riktigt. Eklund (2012) har i sin avhandling *The Sociality of Gaming* (2012) sett hur flickor och pojkar får olika roller i spelen efter vilket kön de har. Flickorna är ofta passiva karaktärer medan pojkarnas roller är mer aktiva. Vad författaren betonar här är att de stereotypa mönstren skiner igenom i Tv-spelen. Eklund (2012) kan också se skillnader i vilken form spelandet sker. Pojkar sitter mer framför datorn/Tv:n medan flickor spelar spel på sina telefoner. Det visar sig också att 40% av det svenska folket spelar någon form av interaktiva spel på nätet, telefoner eller olika konsoler kopplade till TV (Playstation, Nintendo) (Eklund, 2012). Att spela spel idag har blivit ett sätt att pröva olika sociala interaktiva konstruktioner. Numera anses inte digitala dator- och Tv-spel bara vara avsedda för barn (Eklund, 2012). För de flesta är det fortfarande något man gör när man vill koppla av från "vardagen", något man gör med en annan initierad i den påhittade cybervärlden. Det är den delade upplevelsen och sociala interaktionen mellan spelarna som lockar. Med initierad här menas att man "talar" samma språk som spelen kräver, kan regler och olika sätt att föra sina karaktärer vidare i handlingen (Eklund 2006).

Med barnfilmer följer oftast också en stor marknadsföringsapparat av leksaker, böcker och spel. Allt detta drar in mer pengar än vad filmerna gör (Persson, 2000). I Persson (2000) kan man läsa om Giroux som talar om en disneyfiering där drömmar erbjuds och olika populärkulturella produkter som barnen vill investera i materiellt och emotionellt. Vidare ger han Disney kritik för hur manusförfattarna konstruerar flickors och kvinnors könsidentitet i deras filmer där kvinnor bl.a. ofta är underordnade männen. Han tar upp ett exempel i filmen *Den lilla sjöjungfrun* från 1989 där huvudrollsinnehavaren Ariel, en sjöjungfru som är smal som en Barbiedocka, lyckas fånga den stiliga prinsen och får gifta sig med honom. Ytterligare exempel finns i filmen *Lejonkungen* från 1994 där alla ledare i kungariket är män och detta förstärker också frågan om kvinnors underordnande ställning. Giroux påpekar också, att med tanke på Disneys besatthet av familjevärden, att det inte finns mödrar som är modiga och mäktiga. Därför behöver flickor också gestaltas som modiga och äventyrliga liksom pojkar behöver få vara empatiska och ömsinta.

Barnen lär sig vad det innebär att vara pojke respektive flicka genom modeller omkring sig, det sociala könet - hur de förväntas vara (Rithander, 1991). Modellerna är människor i deras omgivning så som föräldrar, syskon, kompisar, och lärare. Det är även de människor som skildras i TV, böcker och reklam. Föreställningar om kön möter barnen överallt (Rithander, 1991). Redan på 60/70-talet började en feministisk kritik av barnlitteraturen introduceras i

Sverige (Kåreland, 2005). Feministerna tog bl.a. upp att pekböcker riktade uppmärksamhet åt olika håll för flickor och pojkar. Böckerna var olika till färgen, rosa/blå, och flickornas böcker innehöll bilder på saker i hemmet, medan pojkarnas var bilder på olika färdmedel så som bussar, bilar och tåg. (Kåreland, 2005). Det var också då många barnboksförfattare började göra mer mångsidiga porträtt av pojkar och män. Alfons Åberg, bland annat, blev till under den här tiden. Alfons pappa porträtteras som en mjuk pappa som sköter både arbete och hem. Kåreland (2005) hävdar att barn ofta vill läsa böcker där huvudpersonerna är av samma kön som dem själva. Med tanke på kön och genus så har utformningen av boken relevans för hur barnen uppfattar och förstår världen (Kåreland, 2005). Judith Butler (1990) en amerikansk feminist, har utvecklat en teori med vilken hon hävdar att vi "blir kvinnor genom att bete oss, röra oss, tala, klä oss på det sätt som kvinnor förväntas göra" (Björk, 1996). Kulturen har skapat kvinnlighetskoder för hur vi blir kvinnor (Björk, 1996). Därför är det viktigt att visa barnen olika möjligheter att vara flicka och pojke på, så att de kan utvecklas som individer utan begränsningar.

Föreställningarna om manligt och kvinnligt inom reklamen förstärker ofta det stereotypa genusmönstret (Svaleryd, 2003). Svaleryd skriver om hur kvinnligt och manligt ter sig olika i reklam för lika produkter. Hon tar bl.a. upp som exempel reklam för rengöringsmedel, godis och blöjor. Om det är män som ska figurera i reklam för t.ex. rengöringsmedel så bygger ofta innehållet på att männen har vetenskapliga fakta bakom effekten, medan kvinnor står för att de är bekymrade över hur smutsigt det är. Gäller det leksaker beskrivs de som gulliga, mjuka och små för flickor och tuffa, aktivitetsinbjudande för pojkar. I reklam med både pojkar och flickor så är det oftast pojkarna som står i förgrunden. Svaleryd (2003) tar upp som exempel för att medvetandegöra barnen/ungdomarna på detta att de själva kan leta bilder och hålla utkik på stereotypa mönster och även försöka hitta motsägelser istället. Precis som Butler (1990) och Björk (1996) förespråkar när de säger att det är viktigt att visa på olika möjligheter att vara flickor och pojkar, vara könsöverskridande och sudda ut gränserna för det som är stereotypiskt.

Konsumentverket (KO) är en statlig myndighet som finns till för konsumenter. Det är också den som har ansvar för att företagen följer de konsumentlagar som finns. Det finns en lag som säger att reklam inte får rikta sig till barn under 12 år och den får inte finnas i direkt anslutning till ett barnprogram. Men många Tv-kanaler vi kan titta på här i Sverige t.ex. TV 3, Kanal 5 och TV 6 sänder från Storbritannien och de lyder under brittisk lag. Barnreklamförbudet (Radio- och TV-lag (2010:696) gäller inte dem. Därför kan barn och

unga matas med specialinriktad reklam för deras åldrar i svenska Tv-kanaler, och på så sätt också påverkas och få inspiration till sina lekar.

2:3 Genusrelaterat beteende hos yngre barn

När vi använder begreppet genus menar vi inte kön biologiskt sett, utan det som anses som ”manligt” och ”kvinnligt”, flickigt och pojktigt i fråga om beteende och social interaktion. Det handlar inte om biologiska skillnader, utan olika förväntningar på könen, sociala konstruktioner som visar sig som skillnader i flickors och pojkars beteende (Olofsson, 2007). För att få till en förändring i dessa synsätt/beteenden menar Olofsson att pedagoger ska utgå ifrån barnens intressen och stärka pojkar och flickor i leken där det behövs tillföra, inte ta ifrån. Ge flickornas karaktärer mod och äventyrlighet och pojkars empati och ömsinnet. Vill flickor leka med Barbie ska de få göra det, men när de vågar överskrida gränserna för de stereotypa könsmodellerna ska man ge positiv förstärkning (Olofsson, 2007). Rithander (1991) talar om det sociala könet som är föränderligt. ”Hur könsrollen utformas beror bland annat på vilken tid vi lever i, hur vår sociala situation ser ut och vilka människor vi möter” (Rithander, 1991,s.9). Hon kallar detta för social inläring, vilket innebär att man formas av sin miljö (Rithander, 1991,s.9).

Som pedagoger i förskolan är vi skyldiga att ge flickor och pojkar samma förutsättningar och möjligheter (Lpfö 98/10). I Hellmans (2010) studie *”Kan Batman vara rosa”* (2010, elektronisk resurs) visar det sig att barnen i en gemensam lek redan har tagit på sig rollerna om vad som anses som flickigt/pojktigt. Visst kan både flickor och pojkar vara Batman, det barnen själva påpekar är att det är skillnad på deras sätt att tolka figuren. Pojken kommenterar att flickan rör sig mycket långsammare som Batman än pojken själv har förmåga att göra, flickor är inte lika snabba! Flickan svarar då: att det är ju bara för att jag har kjol på mig idag! I Ärleman-Hagsérs (2006) undersökning visar det sig att barnen leker samma lekar, men beroende på vad de leker, ändras också vem det är som är den dominerande. Här menar Ärleman-Hagsér (2006) att barnen tar på sig könsrollerna i lekarna. Leker barnen mamma-pappa-barn, är det oftast flickorna som bestämmer i leken (det är oftast mammorna som tar hand om hemmet) och är det äventyrslekar är det oftast pojkarna som dominerar handlingen (Ärleman-Hagsér 2006). ”I barnens och ungdomarnas egna gruppstillhörigheter slipas genusföreställningar och genusbeteende” (Tallberg-Broman, 2002, s.86). ”Flickor och pojkar skall i förskolan ha samma möjligheter att pröva och utveckla förmågor och intressen utan begränsningar utifrån stereotypa könsroller.” (Lpfö 98, sid. 4, 2006).

Vuorinens studie (2006) visar på att flickors lek är mer platsbundna utomhus, medan pojkarna rör sig mer över hela området, cyklar och springer. Att vara utomhus ger också en känsla av frihet och möjligheter till olika slags lekar. Varje barn skall oavsett kön få lika stort utrymme i verksamheten. Arbetslaget skall... ”*verka för att flickor och pojkar får lika stort inflytande över och utrymme i verksamheten...*”(Lpfö 98, sid. 12, 2006). Vi ska planera och genomföra en verksamhet som innehållsmässigt inte styrs av barnens olika kön. Alla barn skall ges samma möjligheter till att prova olika aktiviteter. ”Pedagoger måste bekräfta barnet så att det finner en lust att komma vidare i sin utveckling, vidga sina möjliga handlingssätt och sin möjlighet till en mångfald av olika sätt att positionera sig i förhållande till andra” (Svaleryd, s. 53, 2003). Genom att ge dem möjligheter, får de också mångfald till sin utveckling.

2.4 Sammanfattning av litteraturgenomgång

Sammanfattningsvis kan forskning och erfarenhet visa att alla barn har de grundläggande förutsättningarna för att kunna leka (Knutsdotter Olofsson, 2003). Vad och hur barnen leker styrs och påverkas dock mycket av samhället omkring dem, vilket också framgår av att det är skillnad på pojkars och flickors lek. De kan leka gemensamma lekar men de tar ofta på sig rollerna om vad som är pojkigt/flickigt. Leken styrs mycket av barnens intressen och av den populärkultur de tagit del av, mediala influenser speglas ofta i handlingarna. I Läroplanen framgår det hur viktig barnens lek är för barns utveckling och lärande och att ”*förskolan ska motverka traditionella könsmonster och könsroller*”(Lpfö, s.5, 2006). Det är viktigt för pedagogerna att vara genusmedvetna, stötta barnen i deras lekar och försöka bryta de stereotypa könsmonstren. Detta är något som kan upplevas som svårt att göra eftersom det mycket är ett ”samhälleligt problem”, så till vida att monstren finns genom generationer och är olika från kultur till kultur och i olika länder. Barn matas ständigt med dessa könsföreställningar. Förmågan att kunna se något nytt som ett exempel på, eller en variant av något redan bekant, är en av de grundläggande principer för hur lärande kan beskrivas i ett sociokulturellt perspektiv, och denna förmåga utvecklar vi genom att lära oss behärska intellektuella redskap (Säljö, 2002). När man kombinerar uppgifterna till barnens egen värld, underlättar man vägen från det konkreta tänkandet till det abstrakta tänkandet. Ju mer ett barn har fått höra, sett och fått uppleva, desto större och produktivare blir fantasin och det är av betydelse om vi pedagoger vill skapa en stadig grund för dess skapande verksamhet (Vygotskij, 2010). Enligt Piaget är utveckling och lärande en linje mot samma mål. För Piaget utmärks det utvecklade intellektet av ett icke konkret men ändå logiskt tänkande där individens sätt att resonera och agera bestäms av väl organiserade logiska ramar. Men ur ett

sociokulturellt perspektiv är det mer naturligt att världen fungerar tämligen olika i olika miljöer (Säljö, 2002). Tvärkulturella studier visar skillnader mellan hur lärandet och dess villkor uppfattas olika i andra länder och kulturer (Säljö, 2002). Kommunikation är länken mellan det inre (tänkande) och det yttre (interaktion) I ett sociokulturellt perspektiv är utveckling en socialisation in i en värld av handlingar, föreställningar och samspelsmönster som är kulturella och som existerar i och genom kommunikation och som därför skiljer sig åt mellan samhällen och livsmiljöer (Säljö, 2002). Eftersom också genus är en social konstruktion socialiseras barnen på ett liknande sätt in i sina könsroller, som de socialiseras in i alla övriga typer av sociala sammanhang. Detta är också något som syns i utbudet av tv-spel och böcker, där pojkarna fortfarande oftast har huvudrollerna och flickornas karaktärer är mer passiva och i bakgrunden. I sin tur visar sig detta i barnens lekar hur media inspirerar och påverkar deras lekar.

2.5 Problemprecisering

Undersökningen vill visa hur genusrelaterad påverkan av medialiserad populärkultur kommer till uttryck i pojkars och flickors fria utelek. Forskningen visar att det sker en medial påverkan i barns lekar och de huvudsakliga problemen som ska studeras är frågorna: *Inspirerar media till barns fria utelek? Vilka sorts lekar är det då det handlar om? Är det skillnad på hur flickor och pojkar inspireras av populärkultur i lekarna?* Denna påverkan skiljer sig åt i litteraturundersökningen beroende på om den påverkade är en pojke eller flicka. *Kan denna genusrelaterade påverkan avläsas/påvisas i denna undersökning?*

3. Metod

Det här kapitlet innefattar en kort redogörelse av vårt val av metod. Sedan beskrivs och motiveras urvalsgruppen. Därefter beskrivs genomförandet av undersökningen och analysen. Kapitlet avslutas med de forskningsetiska krav som följts.

3.1 Metodval

Vi valde att använda oss av en kvalitativ forskningsmetod för vi ville se om man skulle kunna upptäcka populärkulturell påverkan i barnens utelek. Metodvalet kopplas till de frågeställningar och syftet examensarbetet har (Løkken, Søbstad, 1995). Målet med en

kvalitativ undersökning är förståelse snarare än en förklaring, och målet för undersökningen innebär vidare att undersökaren försöker komma fram till en helhetsuppfattning av ett fenomen (Løkken, Søbstad, 1995). Repstad (1999) beskriver det så att undersökaren genom en kvalitativ metod kan synliggöra framträdande drag och egenskaper i en situation. En kvalitativ metod visar till stor del en flexibilitet i undersökningen.

För att nå undersökningens syfte valde vi att använda oss av observationer. Då undersökningens syfte är att undersöka barns lek är observation en lämplig metod (Repstad, 1999). Det var en icke deltagande observation vilket innebar att vi inte deltog i barnens lek. Fördelen med en kvalitativ metod enligt Holme och Solvang (1996) är att vi direkt kan redovisa händelsen eftersom observationen är nerskriven. Att använda papper och penna innebär även att man beskriver med egna ord det som händer (Rubinstein Reich, Wesén, 1986). En annan fördel med att föra anteckningar är att det inte krävs några förberedelser förutom just papper och penna.

En nackdel med observationsmetoden kan vara att den ofta är tidskrävande (Stukát, 2005) och att det blir subjektivt och att observatören inte ser allt som händer medan hen skriver. Det innebär att betraktaren måste välja ut de aspekter som hen vill studera och rikta fokus mot detta (Løkken & Søbstad, 1995). Repstad (1999) menar att det är viktigt att betraktaren accepterar att hen inte kan registrera alla händelser samtidigt. Iakttagaren påverkar alltid det observerade sammanhanget genom sin närvaro (Pramling Samuelsson & Lindahl, 1999). I observationerna kan det förekomma att observatören ställer frågor som: Vad gör/leker ni? Dessa benämner vi som samtal i resultat/analysdelen.

3.2 Undersökningsgrupp

Observationerna genomfördes på två olika förskolor i Sverige, en i storstadsmiljö och en på en mindre ort. Valet att göra observationerna på dessa förskolor var tillfälligt utvalda. Förskolan på den mindre orten bestod av 70 barn fördelade på fyra avdelningar, två småbarnsavdelningar (1-3 år) och två syskonavdelningar (3-6 år). Personalen där bestod av 14 pedagoger, förskollärare och barnskötare samt en rektor.

Förskolan i storstaden bestod av 115 barn fördelade på sex avdelningar, tre småbarnsavdelningar (1-2 år), en tre-årsavdelning, en fyra-årsavdelning och en fem-årsavdelning. Personalen bestod av 18 pedagoger (förskollärare, barnskötare) samt en rektor.

Sex observationer är utförda på den mindre orten och tre i storstadsmiljön. Namnen i observationerna är fingerade.

3.3 Genomförande

Det vi observerat är lekar som innehåller tema från den medialiserade populärkultur vi kan förutsätta att barn tar del av, bl.a. från TV, Playstation (www.playstation.se) och Nintendo (www.nintendo.se), böcker, spel och barnens närmiljö. Vi har noga bestämt och ordnat, vilka leksituationer och vilka beteenden som ska ingå i vår observation utifrån vår frågeställning (Patel och Davidson, 2003). Lekar som ska observeras är de som har samband till barnens populärkultur (som är känd för oss). Barnen observerades i sin naturliga förskolemiljö för att komma närmare deras verklighet. Vi försäkrade oss om att alla i barngruppen var villiga att acceptera observatörens närvaro (Patel & Davidson, 2003, s.96). Vill inte barnen att vi är i närheten när de leker, så går vi där ifrån. Observationerna dokumenterades direkt på papper under pågående lek, som efter observationen renskrevs. Målsättningen med vår uppsats är att kunna urskilja lekar med populärkulturella inslag och vilka av dessa lekar som leks i en förskolemiljö. Med respekt för barnens lek så har vi varit väldigt försiktiga med att göra intrång inom deras område. När vi hört eller sett något som har samband med barnens populärkultur, har vi dokumenterat händelseförloppet.

3.4 Etiska överväganden

I arbetet har vi följt de forskningsetiska principernas fyra huvudkrav (Vetenskapsrådet, 2002)

- Barnen bestämmer själva om de vill vara med i undersökningen enligt samtyckeskravet. Vi har även delat ut en blankett där föräldrarna får skriva på om deras barn får förekomma i undersökningen.
- Inga namn kommer att nämnas. I den uppsats som arbetet resulterar i kommer det inte att vara möjligt att utläsa vare sig vilka personer eller vilken ort det rör sig om enligt konfidentialitetskravet.
- De har rätt att inte svara på frågor enligt informationskravet.
- Det är bara vi som har tillgång till det insamlade materialet. Ingen obehörig får ta del av den och undersökningen kommer bara att användas till vårt gemensamma examensarbete helt enligt nyttjandekravet.

4. Resultatredovisning och analys

Vi kommer här att redovisa resultatet av observationerna och samtalen. Observationerna presenteras först och sen görs en analys av dem. Analysen har genomförts genom att vi studerat barnens beteenden och ställt dessa beteenden i relation till uttalade populärkulturella referenser ss. vi förklarat i litteraturdelen. Vi utgår från en egen insikt och förståelse för de populärkulturella uttryck som bör betraktas som kända populärkulturella källor. Med detta menar vi de källor som vi uppfattat och erfarit att barn kan hämta sin inspiration från i sina lekar. Därefter en sammanfattning där vi kopplar aktuell forskning, litteratur och analys av observationerna.

4.1 Observationer

Vi har valt att namnge observationerna utefter varifrån vad vi kan bedöma vara generella förkunskaper kan förstå att inspirationen till lekarna kommer ifrån. Vi har också skrivit var observationen utförts.

1. Scooby Doo (mindre ort)

Sex-sju pojkar i 5-års-åldern springer omkring i en backe på gården på förskolan. Det är tidig eftermiddag och alla avdelningarna är ute. Observatören kommer gående och ser dem göra sparkar i luften och skrika yeah! Sven, Morgan, Filip och Axel försöker förklara.

Observatören: - Vad leker ni?

Sven: - Scooby Doo!

Morgan: - Jag är den huvudlösa ryttaren!

Filip gör en karatespark i luften och Morgan låtsas stoppa den med händerna och gör ett ”vrål”.

Axel: - Jag har ett svärd och ska döda draken!

De springer iväg nerför kullen och fortsätter leken en bit ifrån. Lite senare ser jag Morgan sitta och gråta i gräset.

Observatören: - Slog du dig?

Morgan: - Jag ramlade bara...

Därefter springer han efter sina kompisar igen. Redovisad observation är ca 10 minuter lång, men leken fortsatte under barnens utevistelse.

Källa: Scooby Doo är en tecknad serie, som bl. a visas på TV-kanalen Cartoon Network. Scooby Doo är en talande hund som ingår i en grupp ungdomar som löser olika mysterier.

Här observerades en pågående lek med inslag av populärkultur. TV-serien Scooby Doo har gett barnen inspiration till figurerna i deras kreativa lek. Barnen styr tillsammans upp handlingen i leken genom att föra diskussioner med varandra.

2. Tjuv och polis (mindre ort)

Observatören står vid rutschkanan/klätterställningen och hjälper lite yngre barn att komma upp för trappan. Det är tidig förmiddag. Två pojkar, Emil och Casper, fem och sex år, kommer springande. De jagar varandra.

Observatör: - Vad händer?

Emil: - Vi leker tjuv och polis!

Casper: - Jag är polis och jagar Emil.

De klättrar och hoppar smidigt mellan rep och nät i klätterställningen, innan de springer iväg över gården igen. Observationen varade ungefär i 5 minuter innan de förflyttade sig.

Tjuv och polis här är en form av ”jagalek”. Rollerna bygger på samhällets lag och ordning, yrket Polis som ska hålla reda på att lagar och förordningar upprätthålls.

Här observerades en pågående lek med inslag från samhällsmiljön, men även en lite traditionell lek som bygger på att jaga och kräver mycket utrymme för att kunna springa omkring. Den ena pojken har en släkting som arbetar som polis och mamman har berättat att pojken brukar titta på *112 – på liv och död* på TV. Det programmet visar pågående uttryckningar ifrån brandkår, polis och ambulans.

3. Blixten McQueen (mindre ort)

Observatören står och gungar fyra barn i gungställningen ute på gården en tidig förmiddag. Barnen är 1-2 år. De sjunger och ramsar lite under tiden, när en pojke plötsligt säger: ” Brrr! Jag är Blixten Mcqueen”! Blixten Mcqueen är en huvudrollstare i filmen *Bilar*. Föräldrarna har berättat, att detta är hans favoritfilm som han brukar se på DVD hemma. Tillsammans låtsas de att de startar motorn på bilen när gungan åter ska få fart. Leken och observationen varar ungefär i 15 minuter.

Källa: Cars (Bilar) är en tecknad disneyfilm där huvudrollsinnehavarna är talande bilar. Blixten Mcqueen är en av dem. Blixten McQueen vill vinna en biltävling med hög ranking, men stöter på olika problem under färden dit.

Här observerades en lek med inslag av populärkultur, filmen *Bilar*. Gungan skulle få högre fart och barnet blev (ev) inspirerad av den höga farten till att tänka på Blixten Mcqueen som också gillar åka snabbt.

4. Byggare Bob (mindre ort)

En pojke, 2.5 år, bygger och lastar med en traktor i sandlådan, när han plötsligt utbrister: ”Byggare Bob”! En pedagog svarar: ”Jaha”! ”Är du Byggare Bob idag”? ”Mmm... de e Skopis!” säger han och pekar på grävskopan och fortsätter gräva.

Leken fortsätter. Det är eftermiddag och alla avdelningar är ute, så det är många barn i sandlådan. Två flickor, 4 och 5 år berättar för pedagogen att de bakar tårter till sina kalas. Pojken kommer fram till dem och säger: ”Molly Mus’ tårta”! Då kommer pojkens pappa för att hämta honom. Jag berättar om leken i sandlådan och frågar om karaktärerna i leken. Han svarar att pojken brukar få titta på små avsnitt av Byggare Bob på You Tube på datorn hemma. (Byggare Bob är ett barnprogram). Hemma är han väldigt glad för sin bok Molly Mus har kalas. Den läser han om och om igen. Boken har små flikar som man lyfter på efter hand som handlingen utspelas. Observationen varar i ungefär 5 minuter.

Källa: Byggare Bob är en tecknad figur som tillsammans med sina (talande vänner) arbetsfordon, bygger och arbetar åt andra. Serien visas bl. a på Youtube, TV och finns som film. Molly Mus är en karaktär i en serie barnböcker, men som även finns som film. Hennes vänner är också olika djur: Emil Ekorre osv.

Här observerades en lek där pojken, i en sandlådelek med olika traktorfordon, inspirerades av figuren Byggare Bob. I sandlådan pågick även en annan lek med två ”tårtbakande” flickor. Därutav kom uttalande ”Molly Mus’ tårta”.

5. Star Wars (mindre ort)

Det är eftermiddag när jag går förbi några buskar på gården där följande utspelas. Tre pojkar, 5 år, springer omkring och sparkar, nästan akrobatiskt, i luften och ropar ”hey!” ”Oj, vad gör ni?” frågar observatören. ”Jag e det stora rymdskeppet i Star Wars!” ”Å jag e det svarta!” svarar en annan. ”Akta bara så att ni inte råkar träffa varandra med sparkarna!” säger observatören. ”OK!” svarar de båda i mun på varandra. Den tredje pojken sitter lite för sig själv i busken och berättar att han är Darth Vader. ”Vem är det?” frågar jag. ”Det är den onda i Star Wars”. Han reser sig upp och jagar de andra.

Källa: Filmerna om rymdimperiet och kriget mellan de onda och goda i rymden utkom 1977-2005 (Star Wars). De finns nu i en ny variant som tecknade filmer, böcker, serietidningar, leksaker och tv-spel.

Här observerades en jagalek där deras lek hade inslag av karaktärerna från Star Wars.

6. Mamma, pappa, barn (mindre ort)

Tre barn i 4-5-årsåldern, (två flickor och en pojke) och ett barn 1.5 år (lillebror till den stora pojken) leker på en kojliknande plats i buskarna på gården. Det är förmiddag och alla avdelningar är ute. Observatören går förbi deras lekställe. I kovan sitter den ena flickan och sopar under ett litet plastbord. ”Jag måste städa!” säger hon och fortsätter ut med löven under buskarna. Observatören frågar vad de leker och hon svarar: ”Mamma-pappa-barn!” ”Oj, va mysigt!” utbrister den andra flickan. ”Kom!” ”Nu flyttar vi!” säger pojken och bär bort bordet till en plats lite längre bort. Han fortsätter ”Kom Arvid, vi äter frukost!” till sin lillebror. En av flickorna flyttar på en plaststol: ”Han ska sitta i bebisstolen.” ”Neej!” ”Inte där!” säger pojken och flyttar stolen lite åt höger. Observationen varade i ungefär 15 minuter.

Källa: Familj och närmiljö. Mamma-pappa-barn är en rollek som bygger på hur det är att vara ”stor och liten”. Här har de hämtat inspiration till sin lek från sina egna observationer och erfarenheter och den kultur de växer upp i.

7. Street fighter (storstad)

Fyra stycken pojkar 5,5 år håller på att klä på sig i kapprummet efter fruktstunden för att gå ut och leka. Av ren tillfällighet befinner jag mig också där och kan från början observera deras samtal med varandra och hör att de ska ut och leka ”street fighter” och de håller nu på att bestämma vem som ska vara vem i leken.

Ken- och Vega-figurerna blir snabbt valda, en pojke vill vara Gen-figuren men det går inte säger en annan för han är ju inte med i ”street fighter” två utan i femman. Och den andra pojken säger att Chunli och Sakura är tjejer så de kan de inte heller välja. Tillslut enas de om Ryu- och Abel-figuren.

Väl ute springer de upp på kullen och börjar vifta med armarna mot varandra, de låtsas-ramlar och rullar ner från kullen, för att återigen springa upp på kullen och så håller de på så här ca 20min, en pojke springer efter och fortsätter med låtsas-sparkar och karate-slag i luften och tycker att nu har han vunnit för de andra pojkarna har ju ramlat och ligger ner.

Källa: Street fighter är ett tv-spel från Japan, där två spelfigurer möter varandra på en bana med spark och slag.

8. Spiderman (storstad)

Två stycken barn en pojke och en flicka i två-årsåldern befinner sig i sandlådan när plötsligt pojken börjar springa runt sandlådan och skriker: Spiderman! Spiderman! Flickan tar efter och börjar också springa runt och skrika Spiderman. De håller på så här flera minuter tills pojken plötsligt börjar kasta sig samtidigt som han håller ena armen utsträckt, han tittar snabbt på mig och det ser ut som han ramlade men han reser sig snabbt och skriker springandes: Spiderman! Spiderman! Flickan ser hur pojken slänger sig och tar efter och skriker: Spiderman! Så håller de båda på tills en pedagog får avbryta för att det är dags för lunch.

Källa: Spiderman är en superhjälte från en serietidning som senare har utvecklats till film. Spiderman har fått sitt namn efter sin superstyrka och smidighet att kunna kasta nät som gör att han kan hålla fast vid de flesta ytor.

9. Ninjagos (mindre ort)

Observatören står och gungar två yngre barn vid en gungställning när två pojkar kommer springande runt ute på gräsmattan: ”Vi är Ninjagos!” ”Vad är det?” frågar observatören. ”Det är legofigurer som har kastsvärd och strider mot ormar!” De två fortsätter leken med karateliknande sparkar i luften och tillhörande vrål. Leken pågick i ungefär 20 minuter Lite

senare frågar observatören två andra barn, när de sitter och äter mellanmål, om de vet vad Ninjagos är. Det vet de! Det finns massor med figurer i Lego och filmer om dem.

Källa: Ninjagos är legofigurer, finns både som leksaker, TV-spel och filmer. Namnet ”Ninjagos” kommer av det japanska ordet ”ninja”, som är en speciell typ av krigare. Observationen är gjord under en pågående äventyrs- och jagalek.

5. Analys

I samtliga observationer märker observatörerna att de lekande barnen verkar ha fått inspiration till hur de utformat lekarna från TV och andra audiovisuella media. Vi kan också se en tendens till att barnen utnyttjar gården till att leka jaga- och sparklekar som kräver mycket utrymme. Vad och hur barnen leker styrs och påverkas mycket av samhället omkring dem. Det är också skillnad på pojkars och flickors lek. De kan leka gemensamma lekar men de tar ofta på sig rollerna om vad som är pojktigt/flickigt. Leken styrs mycket av barnens intressen och populärkultur, mediala influenser speglas ofta i handlingarna. I Läroplanen står det hur viktig barnens lek är för barns utveckling och lärande och att ”förskolan ska motverka traditionella könsroller och könsroller” (Lpfö, s.5, 2006). Det är betydelsefullt om pedagogerna är genusmedvetna för att stötta barnen i deras lekar och försöka bryta eventuella stereotypa könsroller. Att ge barnen stöttning inför ett ”samhälleligt mönster” är ett mål som pedagoger bör ha i fokus för att kunna ge verksamheten en genusmedveten och trygg grundstomme inför framtida utveckling. Det som också är viktigt är att ge barnen en trygghet i att våga prova olika roller och mönster gällande könsföreställningar, där inga förbud ska påverka barnen. Barnens könsroller är påverkan av våra samhälleliga mönster, där vuxna, tillika barnens föräldrar är initiativtagare. I Knutsdotter Olofsson (2003) framgår det att barnen vill känna igen sig och ha klara lekramar när de leker. Vi kan se att leken har en röd tråd men ingen självklar start eller avslutning. Rollfigurerna i leken verkar vara viktiga för lekens existens och styra av de huvudrollsinnehavare som finns i respektive film. Barn leker utifrån sin verklighet. Tv och film som troligtvis är tillgängligt i alla hem är barns verklighet i våra dagar och det är verkligheten de bearbetar i sina lekar.

Resultaten visar att barnen bygger upp sin lek utefter ett gemensamt intresse (Löfdahl, 2002). Man ser det tydligt i t.ex. observation 7 när barnen redan i kapprummet börjar bestämma rollfördelningen. Den fortsatta leken prövas hela tiden genom att barnen har en öppen

diskussion om hur vida leken ska fortsätta för att den ska utvecklas vidare. Genom barnens erfarenheter och intresse i leken utvecklas deras sociala kompetens (Vygotskij, 2010). Vi kan också dra paralleller till Löfdahls observationer om att flickor och pojkar leker gemensamt, men de har olika favoritteman. Flickorna leker mer platsbundet (sandlådan, i kojorna), medan pojkarna rör sig över hela området. Leken innehåller en imitation av deras superhjältars rörelsemönster, inte en våldsimitation (Rönnerberg, 2006). De här lekarna är väldigt populära utomhus och det beror nog också mycket på att de har den stora rörelsefriheten då.

Att barnen leker gemensamma lekar, men har olika favoritteman är också något vi sett under våra observationer. I Observation 6, som är en mamma-pappa-barn-lek, är det två pojkar och två flickor som leker. Här avviker denna observation från Ärleman-Hagsérs (2006) undersökning om att det är flickor som oftast styr den här typen av lekar. Pojken som har med sin riktiga lillebror i leken styr i stort sett det hela om hur och leken ska gå till, han flyttar och dominerar i handlingen. Det kan ju vara så att han tar ett ansvar för sin lillebror också i leken. Att ha en lillebror ingår ju i hans erfarenhetsvärld och det är av erfarenheterna som fantasilekar är uppbyggda (Vygotskij, 2006). Observation 8 (Spiderman) är en typiskt kill-lek utifrån det traditionella och etablerade synsättet gällande genus. Barnet som lekte Spiderman var en tjej i 3-årsåldern, där leken utspelades ute på gården. Tillsammans med en pojke kastade hos sig samt sprang runt och agerade precis som pojken. Det finns barn som leker lekar utan någon fokus på genus och detta tror vi kommer att bli mer aktuellt i framtiden med tanke på ”hen”- diskussionen som finns i skolans verksamhet. Med ett synsätt gällande ett sociokulturellt perspektiv är det helt naturligt att världen fungerar på olika sätt i olika miljöer.

I vår undersökning har vi också fått vetskap om att mycket små barn har tillgång till och inblick om olika sorters media. 95 % av alla barn ser på TV varje dag och hälften av alla under sex har använt en dator. Detta ser vi tydlig i observationerna 3, 4 och 8. Den 2-åriga pojken har sett filmen *Bilar* på DVD och använder sig av huvudrollspersonerna i sin egen fantasilek. Pojken som leker *Byggare Bob* har använt datorn till att titta på sitt favoritprogram på Youtube, det är en sida där man kan se filmklipp, musikvideor dels från filmproducenter men även material som den enskilde individen kan lägga ut. Det är fritt fram för alla att filma och sedan ladda upp materialet på Youtube så att det blir offentligt, och då kan vem som helst som gå in på sidan och se det.

6 Diskussion

Ju mer ett barn får höra, se och får uppleva, desto större och produktivare blir fantasin och det är av betydelse när vi pedagoger vill skapa en stadig grund för dess skapande verksamhet (Vygotskij, 2010).

Enligt Piaget är utveckling och lärande en linje mot samma mål. För Piaget utmärks det utvecklade intellektet av ett icke konkret men ändå logiskt tänkande där individens sätt att resonera och agera bestäms av väl organiserade logiska ramar. Men ur ett sociokulturellt perspektiv är det mer naturligt att världen fungerar tämligen olika i olika miljöer (Säljö, 2002). Tvärkulturella studier visar skillnader mellan hur lärandet och dess villkor uppfattas olika i andra länder och kulturer (Säljö, 2002). Kommunikation är länken mellan det inre (tänkande) och det yttre (interaktion). I ett sociokulturellt perspektiv är utveckling en socialisation in i en värld av handlingar, föreställningar och samspelsmönster som är kulturella och som existerar i och genom kommunikation och som därför skiljer sig åt mellan samhällen och livsmiljöer (Säljö, 2002).

Tullgrens forskning (2004) visar att förskolan stoppade de högmälda och stökiga lekarna trots att lekens innebörd var en strid för det goda mot det onda. Hur skall barnen då kunna leka sin verklighet om vi hela tiden hejdar dem och leder dem över på lekar de inte vill leka. Genom den nya tekniken att kunna se tv-program via ”SVT Play”, blir det inte lika styrt när barnen ska se ett visst program som pedagoger sedan kan återkoppla till. Tidigare sändes t.ex Bolibompa vid ett speciellt klockslag i SVT1 eller SVT2 för samtliga hushåll, nu kan denna tid justeras utifrån hemförhållanden och barnens övriga aktiviteter på fritiden eftersom man till viss del själv kan styra när man vill se ett visst program genom ”SVT Play”. Dilemmat kan vara att en pedagog bygger upp en viss aktivitet utifrån en specifik figur och som kan raderas på grund utav att vissa av barnen inte sett barnprogrammet eftersom det numera finns ofantliga barnkanaler att titta på.

När barn får erfara återkommande mediavana upprepade gånger blir de trygga med bilderna de ser och tar upp det i leken. De vet precis hur alla rollfigurer verkar och utifrån denna kunskap regisserar de sin lek. Medialeken är en del av barns framtid och det är viktigt att vi som pedagoger inte hämmar dem utan uppmuntrar och lyfter fram leken som den är direkt från barnens verklighet. Rolleken har förändrats sedan den snabbt växande tillgången inom IT och dess olika medier och det gäller för oss pedagoger att vara uppmärksamma och se vad det är som intresserar barnen i deras rollekar. Litteraturen belyser vikten av att vara en delaktig pedagog, och även styrdokumentet i förskolan (Lpfö 98/10) påtalar vikten av att vara

delaktiga i barnens lekvärld. Men är vi så delaktiga som vårt yrke kräver? Eller leder vi barnen in på mer ”stillsamma” och välkända lekar, som Charlotte påvisar i sin studie? Vi fann det även intressant att några av de författare som vi refererat till använt sig av uttrycket ”medielekar”, lekar som har just en tydlig struktur som kan återkopplas till ett visst medieintryck.

Vi har funnit ämnet intressant men tyckt att det varit svårt att finna material. Vi har även haft en begränsad tid att samla empiriskt material och känner därmed att vi har haft för få observationer. Medieleken är en del av vår och barnens framtid, och som pedagog är det viktigt att lyfta fram leken som den är, tagen direkt från barnens verklighet, för att få tillgång till barnens värld. Rolleken har förändrats och den kommer att förändras med det snabbt växande utbudet av media och tillgången och framfarten av olika medieformer. Media har redan slagit sig in i den pedagogiska verksamheten på olika sätt frågan är nu hur vi bäst tar till vara på denna och hur vi håller oss uppdaterade på rätt sätt för att bäst hjälpa barnen till en trygg och föränderlig uppväxt och guida dem vidare i den fria leken. Det är också här som pedagogerna kan hjälpa till att försöka visa på barnen olika möjligheter att var flicka och pojke.

7. Metoddiskussion

I vår undersökning använde vi oss av en kvalitativ forskningsmetod genom att använda oss av observationer av barns spontana lekar utomhus. Observationerna utfördes på två olika förskolor i södra Sverige. Det har varit en nödvändighet att begränsa antalet förskolor. Om fler förskolor medverkat hade insamlingsmaterialet antagligen blivit ohanterligt stort i förhållande till tidsramen. Det framkom i observationerna att media och barnens populärkultur visade sig som inspirationskälla till deras lekar. Samtliga observationer gav resultat som var användbara i vår undersökning p.g.a. att de hade sitt ursprung ur media. Våra sökningar efter tidigare forskning inom området lek-media gav knappa resultat, och vi drar slutsatsen att detta område är relativt outforskat ännu. För att ha fått ytterligare, och eventuellt en fördjupad information om bakgrunden till barnens lekar, kunde vi valt att intervjua föräldrarna om deras barns mediavanor och källor i barnens hemmiljö. Det hade även varit intressant att besöka fler förskolor för att kunna jämföra hur barns syn på medielek ter sig och se om resultaten hade blivit liknande eller om de hade skilts sig åt. Vår forskningsfråga om

media påverkar barns fria utelekar i förskolan, finner vi ganska tydlig. Barnen har en jargong som överensstämmer med den specifika filmen eller spelet i sina uttryck och gester. För att ha fått ytterligare och eventuellt en fördjupad information om bakgrunden till barnens lekar, kunde vi valt att intervjua föräldrarna om deras barns mediavanor och källor i barnens hemmamiljö. Men vi tyckte att materialet vi fick genom observationerna var tillräckliga för att påvisa influenserna av medialiserad populärkultur.

8. Sammanfattning

Den här uppsatsen undersöker om det går att se populärkulturella influenser i barns fria utelekar. Syftet har också varit att ta reda på om det går att finna skillnader i vilken typ av populärkulturella uttryck, former och karaktärer pojkar och flickor inspireras av under leken. Pedagogerna på förskolan har ett ansvar för att ta till vara på barnens intressen och ge dem utrymme till lek, men även utmana barnen i rollkarna så att genusordningen blandas.

Forskningsbakgrunden visar att leken är viktig för barns mentala utveckling. I leken övar barn sin förmåga att samarbeta och bearbetar sin verklighet i samspel med andra barn. Media inspirerar barn till låtsaslekar, men det gör också människor i deras omgivning (mamma-pappa-barnlekar). Föreställningar om kön möter de överallt. Enligt litteraturen leker pojkar och flickor gemensamt men har ofta olika favoritteman. I våra observationer kunde vi se att pojkarna oftare lekte jagalekar och lekar som krävde utrymme. I litteraturen föreslås också hur man kan hjälpa barnen att utveckla lekarna, skapa nya möjligheter. Bland annat är det bra om pedagogerna är genusmedvetna och kan utmana barnen genom att låta dem prova på olika roller. På detta sätt kan barnen utvecklas till individer utan begränsningar av traditionella könsvärderingar.

Referenser

Eklund, L. (2012). *The Sociality of Gaming: A mixed methods approach to understanding digital gaming as a social leisure activity*. (Doctoral dissertation). Stockholm: Acta Universitatis Stockholmiensis.

Ellneby Ylva (2005). *Cyberungar-eller vad barn verkligen behöver*. Stockholm: Natur o Kultur

Granberg, Ann (2004). *Småbarnslek: en livsnödvändighet*. 1. uppl. Stockholm: Liber

Helén, Eva & Granholm, Magdalena T. (2007). *På genusäventyr: metodbok för drama och genus i förskolan*. Stockholm: Natur och kultur

Hellman, Anette (2010). *Kan Batman vara rosa? [Elektronisk resurs] : förhandlingar om pojkighet och normalitet på en förskola*. Diss. Göteborg: Göteborgs universitet, 2010
Tillgänglig på Internet: <http://hdl.handle.net/2077/22776> (2013-05-16)

Holme, Idar Magne & Solvang, Bernt Krohn (1996). *Forskningsmetodik: om kvalitativa och kvantitativa metoder*. 2., [rev. och utök.] uppl. Lund: Studentlitteratur

Knutsdotter Olofsson, Birgitta (2003). *I lekens värld*. 2. uppl. Stockholm: Liber

Konsumentverket www.konsumentverket.se

Kåreland, Lena (2005). *Modig och stark – eller ligga lågt*. Stockholm: Natur och Kultur.

Läroplan för förskolan Lpfö 98. [Ny, rev. utg.] (2010). Stockholm: Skolverket
Tillgänglig på Internet: <http://www.skolverket.se/publikationer?id=2442> (2013-05-16)

Löfdahl, Annica (2002). *Förskolebarns lek: en arena för kulturellt och socialt meningsskapande*. Diss. Karlstad: Univ., 2002

Löfdahl, Annica (2004). *Förskolebarns gemensamma lekar: mening och innehåll*. Lund: Studentlitteratur

Løkken, Gunvor & Søbstad, Frode (1995). *Observation och intervju i förskolan*. Lund: Studentlitteratur

Nintendo. www.nintendo.com (2013-05-16)

Norstedts Svenska Barnboksinstitutet Bokprovning tillgängligt på nätet:
<http://www.sbi.kb.se/sv/Utgivning-och-statistik/Bokprovning/Dokumentation/> (2013-05-16)

Olofsson, Britta (2007). *Modiga prinsessor och ömsinta killar: genusmedveten pedagogik i praktiken*. Stockholm: Lärarförbundets förlag

Patel, Runa & Davidson, Bo (1991). *Forskningsmetodikens grunder: att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund: Studentlitteratur

Persson, Magnus (red.) *Populärkulturen och skolan*. Lund: (2000) Studentlitteratur

Playstation. www.playstation.com (2013-05-16)

Radio- och TV-lag (2010:696). Sveriges Riksdag. http://www.riksdagen.se/sv/Dokument-Lagar/Lagar/Svenskforfattningssamling/Radio--och-tv-lag-2010696_sfs-2010-696/ (2013-05-16) http://www.riksdagen.se/sv/Dokument-Lagar/Lagar/Svenskforfattningssamling/Radio--och-tv-lag-2010696_sfs-2010-696/

Rideout, V. & Vandewater, E. & Wartella, E. (2003). *Zero to six: media in the lives of infants, toddlers and preschoolers*. <http://www.kff.org/entmedia/upload/zero-to-six-electronic-media-in-the-lives-of-infants-toddlers-and-preschoolers-PDF.pdf> (2013-05-16)

Rithander, Susanne (1991). *Flickor och pojkar i förskolan: hjälpfröknar och rebeller*. 1. uppl. Solna: Almqvist & Wiksell

Rönberg, Margareta (2006). *"Nya medier" - men samma gamla barnkultur? : om det tredje könets lek, lärande och motstånd via TV, video och datorspel*. Uppsala: Filmförlaget

Svaleryd, Kajsa (2003) *Genuspedagogik*. Stockholm: Liber

Småungar & medier 2010: fakta om små barns användning och upplevelser av medier. Statens medieråd. www.statensmedierad.se (2013-05-16)

Stensmo, Christer (2007). *Pedagogisk filosofi*. 2., [rev.] uppl. Lund: Studentlitteratur

Strandberg, Leif (2006). *Vygotskij i praktiken: bland plugghästar och fusklappar*. Stockholm: Norstedts akademiska förlag

SVT play www.svtplay.se

Säljö, Roger (2010). *Lärande i praktiken: ett sociokulturellt perspektiv*. 2. uppl. Stockholm:

Tallberg Broman, Ingegerd (2002). *Pedagogiskt arbete och kön: med historiska och nutida exempel*. Lund: Studentlitteratur

Tullgren, Charlotte (2004). *Den välreglerade friheten. Att konstruera det lekande barnet*. Lärarutbildningen i Malmö.

Vygotskij, Lev SemenovicĀ (2010) *Fantasi och kreativitet i barndomen*. Göteborg:

Daidalos

Youtube www.youtube.com

Ärleman-Hagsér, Eva (2006). Gender, playing and learning in natural outdoor environments. (s.23-44). Brodin, J., Lindstrand, P., Sandberg, A., Vuorinen, T., Ärlemalm-Hagsér, E., Davidsson, B. & Engdahl, K. (2006). *Interaction in Outdoor Play Environments.: Gender, culture and learning*. IOL, Lärarhögskolan i Stockholm.