

# Bachelor

*Kandidatnummer: 32*

*Eksamensdato: 24.04.14*

*Hovedemnekode: BAC-HO03*

*Emnenavn: Pedagogikk og IKT i lek og læring*

**Ine Jonette Dyrkorn**

**Klasse 3IKT, DMMH**

**Tema:**

*Digitale mediers påvirkning på barndom og lek*

**Problemstilling:**

*Hvordan bruker barn i dag ulike digitale medier  
som inspirasjon i og til lek?*

## Innhold

---

<b>1. Innledning</b> .....	<b>3</b>
1.1 Bakgrunn for valg av tema .....	3
1.2 Presentasjon av problemstilling .....	4
1.3 Oppbygging av oppgaven .....	4
<b>2. Teori</b> .....	<b>5</b>
2.1 Mediesamfunnet og mediegenerasjonen .....	5
2.1.1 Tilgang og bruk .....	6
2.1.2 Økt fokus på de yngste .....	7
2.2 Synet på barn, barndom og lek – et historisk tilbakeblikk .....	7
2.2.1 Barn og barndom .....	7
2.2.2 Leken .....	8
2.2.3 Økt tilgang på leketøy .....	9
2.3 Ulike lekegenerasjoner .....	10
2.4 Sammenhengen mellom lek og medier .....	11
2.4.1 Direkte påvirkning .....	11
2.4.2 Indirekte påvirkning .....	12
2.4.3 Felles arena for inspirasjon .....	13
<b>3. Metode</b> .....	<b>14</b>
3.1 Kvalitativ eller kvantitativ metode? .....	14
3.2 Intervju .....	15
3.3 Observasjon .....	16
3.4 Kombinasjon observasjon og intervju .....	16
3.5 Trinn i innhentingsprosessen .....	17
3.5.1 Valg av og kontakt med informant .....	17
3.5.2 Utarbeiding av intervjuguide .....	18
3.5.3 Gjennomføring .....	18
3.6 Metodekritikk .....	19
<b>4. Funn og drøfting</b> .....	<b>20</b>
4.1 Informanten .....	20
4.2 Periodevis påvirkning .....	21
4.2.1 Direkte påvirkning .....	21
4.2.2 Indirekte påvirkning .....	22
4.3 Leketøy og annet merchandise .....	23

4.4 Felles lekeplattform.....	25
4.5 Hva gjør/har barnehagen selv?.....	26
<b>5. Resultat/konklusjon.....</b>	<b>28</b>
5.1 Siste tanker.....	28
<b>6. Avslutning.....</b>	<b>30</b>
<b>7. Litteraturliste.....</b>	<b>31</b>
<b>8. Vedlegg.....</b>	<b>33</b>
8.1 Vedlegg 1 – Intervjuguide.....	33
8.2 Vedlegg 2 – Samtykkeerklæring.....	34

# 1. Innledning

---

## 1.1 Bakgrunn for valg av tema

Det å skulle finne et tema – og ikke minst en problemstilling – for bacheloren min var absolutt ingen enkel oppgave. Fagfordypningen satte riktignok sine rammer; IKT i lek og læring, men likevel var det mer enn nok av tema å velge mellom.

Siden jeg selv var liten har jeg likt å se tv, filmer og serier, samt spille ulike former for dataspill, og ville dermed få til en oppgave basert på denne interessen. Etter å ha sett på tidligere bacheloroppgaver så jeg også at dette temaet var noe som få har valgt å skrive om hittil, noe jeg mente kunne være både positivt og en ekstra utfordring for min del. Positivt fordi det var enklere å komme med noe ingen har skrevet om før, men en utfordring da det satte større krav til meg selv med tanke på å finne relevant teori og hvordan jobbe med temaet.

Vi har i undervisningstimene i fordypningsfaget vårt dette året snakket mye om det mediasamfunnet som Norge i dag har blitt, og hva det økte tilbudet av ulike skjermbaserte aktiviteter har gjort med dagens unge. Kritikken om at barn blir mer stillesittende foran en skjerm heller enn å gjøre de «gode gammeldagse» aktivitetene ute i den friske naturen, er et svært samfunnsaktuelt tema hvor det stadig dukker opp nye blogg- eller avisinnlegg av ulike individer som har et syn på saken.

Dette fikk meg til å tenke på i hvilken grad mediene påvirker de aktivitetene og lekene barn fremdeles bedriver, de som ikke foregår *foran* en skjerm men som likevel er *påvirket* av det som skjer på skjermen.

Dermed endte jeg på temaet; *Hvordan har ulike medier påvirket dagens barndom?* Her var jeg ikke interessert i å ta for meg debatten om hvorvidt dataspill fører til mer stillesittende barn, eller barn som er mer voldelige fordi de spiller skytespill. Jeg ville heller se på hvordan barn lar seg inspirere av det mangfoldet de har tilgjengelig av ulike skjermbaserte underholdning som eksisterer; TV med filmer og serier, spill på PC, smartbrett, telefoner, ulike spillkonsoller osv.

Denne første formuleringen av tema var imidlertid for vid til å kunne stå som en konkret problemstilling, da det åpner for mange muligheter for hvilken vinkling jeg kunne ta. Tankene mine var innovert fra media og mobbing, reklame rettet mot barn, klær og produkter basert på filmer og tv-serier, barns bruk av mobil, iPad, pc og lignende, osv. osv. Med andre ord; altfor mye å ta for seg i én oppgave.

Jobben med å velge hvilken vinkling jeg ville ta for meg, og med det konkretisere problemstillingen, var like krevende som jobben med å komme frem til temaet i utgangspunktet. Jeg leste artikler på nett, så over tidligere bacheloroppgaver, og skumleste et utall teoribøker. Med hver artikkel, oppgave eller bok fikk jeg nye tanker, alle i helt ulike retninger.

## 1.2 Presentasjon av problemstilling

Medias påvirkning på barns lek innebærer både en direkte og en indirekte påvirkning. Den direkte påvirkningen består i at det er mediene selv som står for underholdningen og leken; når barna setter seg ned for å se film, barne-tv, tv-serier, spille dataspill på ulike konsoller eller spill på telefon og smartbrett.

Den indirekte påvirkningen er imidlertid det jeg har hovedfokus på i min oppgave. Hvordan digitale media – gjennom for eksempel film, tv-serier og spill – fungerer som inspirasjon til lek. Enten ved at barna leker det de har sett på film eller tv, eller ved at barna leker med ulikt merchandise – leketøy, klær, figurer, spill osv. – fra filmer eller serier. (Johansen, 2012).

Sakte men sikkert tok problemstillingen form, basert på valg av tema og det jeg fant fram til i artikler og fagrelevante bøker;

### **Hvordan bruker barn i dag ulike digitale media som inspirasjon i og til lek?**

## 1.3 Oppbygging av oppgaven

I første del av oppgaven tar jeg for meg teori angående lek, hvordan synet på lek har utviklet seg og hvordan det nå er i endring ettersom digitale media gjør seg mer og mer gjeldende i barnas hverdag. I tillegg tar jeg for meg ulik teori på mediesamfunnet og den medialiserte barndommen. Kapittelet avsluttes med å se på sammenhengen mellom lek og medier.

Oppgavens andre del går på metode, hvordan og hvorfor jeg har valgt den metoden jeg har brukt og hvordan jeg har gått fram i prosessen med å skaffe meg informasjon om temaet.

Tredje del består av en presentasjon av mine funn, samt en drøfting av disse i lys av teorien jeg tar for meg i første del, før jeg avslutter oppgaven med en oppsummering og eventuell konklusjon på problemstillingen.

## 2. Teori

---

### 2.1 Mediesamfunnet og mediegenerasjonen

Larsen & Slåtten (2012) definerer massemedier som «... blant annet bøker, tegneserier, magasiner, aviser, CD-spiller, radio, fjernsyn, videospiller og datamaskin.» (Larsen & Slåtten, 2010, s. 160). Digitale massemedier blir dermed fjernsyn, videospiller og datamaskin. Når jeg i denne oppgaven snakker om hvordan leken påvirkes av digitale medier og verktøy er det med hovedfokus på TV, i form av filmer, tv-serier og nyheter, og datamaskin, i form av å bruke nett til å se og søke opp filmer og tv-serier, samt til å spille på. I tillegg kommer andre digitale verktøy som ulike spillkonsoller, både håndholdte (for eksempel Nintendo DS) og stasjonære (X-Box, PC, Nintendo osv.), samt nettbrett, smarttelefoner osv.

Norge i dag er uten tvil et mediesamfunn, hvor de fleste har tilgang på internett via telefon eller PC, TV i hjemmet og andre digitale verktøy (jf. undersøkelse SSB neste side).

Nyboe (2009) påpeker at måten man ser verden på er avhengig av alder, noe som blir spesielt tydelig med tanke på den digitale verden vi i dag befinner oss i. Hun påpeker hvordan voksne i dag har fått innført pc og internett i livet sitt, og ser dermed den «ekte» verden og den «digitale» verden som to adskilte ting. (Nyboe, 2009). Larsen & Slåtten (2010) støtter opp om et slikt syn med sin bruk av uttrykket "digitale innflyttere"; voksne som har vært nødt til å lære seg PC, internett, smarttelefon osv. etter hvert som de har kommet på markedet og blitt introdusert i hverdagen deres. (Larsen & Slåtten, 2010).

Dagens barnegenerasjon representerer motsetningen, det som Larsen & Slåtten (2010) omtaler som "digitale innfødte"; de er vokst opp med og anser den digitale verden som en del av helheten, derav uttrykket mediegenerasjon. Dette er et poeng også Staksrud (2012, s. 159) understreker; «... for barn og ungdom i dag har de "alltid" vært der...». Med "de" i dette sitatet menes altså de digitale mediene. Man kan si det sånn at vi har gått fra å være "født med ski på bena" til å være født med en digital dings i hånda.

Barn i dag er ikke bare forbrukere av de ulike mediene og det de har å tilby av underholdning, men også en del av disse mediene, i form av bilder lagt ut på blogg av foreldre, filmer av babyer som ler, gråter eller biter søsken i fingeren, små barn som danser, synger eller fremviser andre talent. Alt lagt ut av stolte foreldre som vil vise for hele verden hvor spesielle deres barn er, og som nå plutselig har muligheten til nettopp dette.

Dagens barnegenerasjon er altså eksponert for den digitale verden nærmest før de får erfaring med den "ekte" verden som finnes rundt dem, og tenker dermed «... ikke på digitale medier som adskilte, men som sammenhengende og del af et samlet hele.» (Nyboe, 2009, s. 13).

### 2.1.1 Tilgang og bruk

I SSBs ferske mediebruksundersøkelse fra 2013 (Vaage, 2014) ser vi at 85 % av den norske befolkningen daglig bruker internett, 75 % bruker daglig TV og 75 % hjemme-PC. Her påpekes det også at «Aldri før har befolkningen gjennomsnittlig brukt så mye tid på Internett per dag.» (Statistisk Sentralbyrå, 2014). Dette er en oppgang i bruk av internett og PC, samtidig som vi samtidig ser en nedgang i bruken av TV, i forhold til undersøkelser foretatt tidligere år.

Denne undersøkelsen tar kun for seg barn ned i 7 år, og utelukker dermed barnehagebarna. Hvor mye de yngste barna bruker ulike medier og digitale verktøy er det generelt foreløpig lite undersøkelser og tall på – det er altså vanskelig å si i hvor stor grad disse tallene gjelder barn i barnehagealder.

Sando (2012) viser imidlertid til to undersøkelser foretatt henholdsvis i Norge og Sverige blant de yngste barna, som også omfatter barnehagebarna. I den norske undersøkelse sies det at de fleste barna var mellom 5 og 8 år da de benyttet internett første gang. Den svenske undersøkelsen, som er mer presis med tanke på alder, viser at over halvparten av de eldste førskolebarna allerede har begynt å surfe på nett. (Sando, 2012, s. 59).

I denne svenske undersøkelsen, foretatt av det svenske Statens Medieråd (2013), ser vi at i 2012 og 2013 var det 32 % av barna i alderen 3-5 som brukte internett «noen ganger i uker eller oftere». Dette er en økning på over 20 % fra samme undersøkelse foretatt i 2010. Av de yngre barna er det rapportert at 3 % i alderen 0 år, 12 % av 1-åringene og 21 % av 2-åringene brukte internett flere ganger i uka. Disse var det ingen tall på fra 2010. (Statens Medieråd, 2013, s. 6, egen oversetting).

Vi ser altså ikke bare en generell økning i internettbruken blant førskolebarna, men også at de starter i yngre alder i forhold til hva som var tilfelle for bare et par år siden. (Statens Medieråd).

Nøyaktig hva barna bruker internett/PC til er ikke like lett å si noe om, men det typiske bildet er nok at førskolebarn, altså de i alderen 0-6 år, helst anvender medier til underholdning og lek. (Nyboe, 2009). Youtube, spill og applikasjoner på nettbrett er ofte enkle å orientere seg på, slik at også de yngste kan ta dette i bruk, noe vi skal se produsentene utnytter mer og mer;

### 2.1.2 Økt fokus på de yngste

At ulike medier i økende grad konsentrerer seg om de yngste i samfunnet er tydelig, selv uten å skulle se på tall fra slike undersøkelser jeg nå har nevnt. Et kjapt søk på Google viser til flere artikler, både fra aviser og forskjellige diskusjonsforum på nett, som blant annet omhandler hvordan du skal sette opp iPaden for barna dine (Solstad, 2012), iPad for de aller minste (Henningsen, 2011), og en oversikt over «De pedagogiske appene» (Snarby, 2013). Søk i nettavisenes egne databaser vil nok kunne avgi enda flere resultat, alle med ulike problemstillinger, men samtlige med samme tema; digitale medier eller verktøy og de minste barna. Disse artiklene retter seg både mot foreldrene med tanke på hjemmebruk, men også til ansatte i barnehagen og hvordan man kan ta i bruk ulike nettbrettapplikasjoner også her. For de fleste barn er nok tilfellet at de etter hvert er ganske kompetente på ulike nettbrett eller smarttelefoner, hvor de lett kan navigere seg ved å trykke på skjermen og følge enkle bildekommandoer.

Det å søke på nett og bruke det mer avansert forutsetter nok imidlertid en språkforståelse og ikke minst beherskelse av bokstavene og det skriftlige språket, som de yngste barna ikke har. Men det finnes flere nettstedet som baserer seg på bilde-linker, for eksempel Youtube, hvor du bare trenger å trykke på et bilde for å komme til neste film, som gjør det relativt enkelt å beherske og orientere seg, selv med manglende ferdigheter på det skriftlige.

Det er altså vanskelig å unngå de ulike digitale mediene i dagens samfunn, selv om man kun er 1 år og knapt har erfart noe annet her i livet. At dette vil få innvirkning både på hvordan barndommen og leken arter seg sier seg nesten selv. Før jeg går mer inn på denne sammenhengen vil jeg imidlertid se kort på de endringer i syn vi har hatt på barn og barndom opp gjennom historien, fram til dagens gjeldende syn.

## 2.2 Synet på barn, barndom og lek – et historisk tilbakeblikk

### 2.2.1 Barn og barndom

«Barndommen er en livsfase med egenverdi i likhet med alle andre faser i menneskets livsløp.» (Rammeplan, 2011, s. 16).

«Leken har egenverdi og er en viktig side ved barnekulturen.» (Rammeplan, 2011, s. 32). Disse to sitatene fra Rammeplanen for barnehagens innhold og oppgaver (2011) oppsummerer ganske kort det rådende synet på barndom og lek i dag i det norske samfunnet, men som vi vet har det ikke alltid vært sånn.



Synet på barn og barndom er noe som har vært under stadig endring opp gjennom historien og mellom ulike kulturer og samfunn. Til tider har barnesyntet vært preget av et mangelperspektiv, hvor barndommen har blitt ansett som en vente- eller øvelsesperiode, før man er fullkomne individer som kan delta i samfunnet på lik linje med andre. (Øksnes, 2010).

Etter hvert har vi imidlertid fått en endring i hvordan man ser på barn og barndom, denne perioden i livet har gradvis blitt mer og mer anerkjent, til dagens syn på barndommen som en livsperiode med verdi i seg selv, ikke bare som en klargjørelse til fremtidens voksne individ. (Øksnes, 2010).

Et sted denne endringen kommer tydelig til uttrykk er at barn i Norge, og store deler ellers i verden, med FNs barnekonvensjon blant annet har fått lovfestet rett til medvirkning i saker som angjelder deres liv, og blir ansett som aktive deltakere i forhold til både barnehage, skole og samfunnet generelt. (Rammeplan, 2011 og Lillemyr, 2011).

### 2.2.2 Leken

Samtidig med at synet på barn har endret seg, har vi fått en tilsvarende utvikling i synet på lek, viktigheten av dette og den naturlige plassen leken har i barnets hverdag. Mer frihet til å være barn har ført til mer tid til å leke. Leken har gått fra å bli betraktet med skepsis og mistenksomhet, til en anerkjennelse av leken i prosessen med å danne barn, (den tidligere nevnte "venteperioden"), til en forståelse av lek som noe utelukkende positivt; en del av barns naturlige væremåte og en del av deres rettigheter. Et syn som er selvsagt for de fleste som jobber med barn. (Øksnes, 2010).

Selv om vi anerkjenner at leken har en egenverdi, ser man likevel positive "bieffekter" rent pedagogisk av leken. I den vestlige kulturen blir for eksempel leken nært knyttet opp mot barns utvikling og læring på flere områder – språklig, sosialt, kognitivt, fysisk osv. (Øksnes, 2010). Gjennom leken skal barna utforske, undre seg og lære blant annet sosiale regler og samspill, hvordan verden og samfunnet rundt dem fungerer og deres egen plass i alt dette. Både Erikson, Piaget og Vygotskij går i dybden på og fremmer et slikt syn på leken. (Øksnes, 2010).

Det er ikke bare lekens plass i samfunnet som har endret seg sammen med samfunnsendringene, men også hvordan leken arter seg. Øksnes (2010) skriver om økt institusjonalisering; barn i dag tilbringer mer og mer tid i barnehage, skole eller organiserte fritidsaktiviteter. Denne institusjonaliseringen har medført seg at barn i dag tilbringer mindre tid sammen med eldre barn og voksne, og mer tid sammen med sine jevnaldrende.

Dette fører igjen til en endring i leken, på den måten at man har ikke den samme "opplæringen" fra eldre til yngre som man hadde før – altså mindre grad av overføring av leketradisjoner. I tillegg er barn i dag mer omgitt av digitale media enn noen gang før, og dermed blir det naturlig at inspirasjon til lek nå i større grad kommer fra denne retningen, heller enn fra eldre barn. (Johansen, 2012).

Jeg vil ta for meg et siste aspekt ved endringer i barndom og lek, som er relevant for oppgavens innhold og de funn jeg presenterer i oppgavens siste del; den økte mengden leketøy i barnas hverdag.

### 2.2.3 Økt tilgang på leketøy

Én forsker, Sandberg (2008), har foretatt en undersøkelse blant voksne kvinner og menn, hvor hun spør om hva de best husker av sin egen barndom, hva de lekte og hva de lekte med. Minnene var noe forskjellig etter subjektens alder, men også etter hvor de hadde vokst opp; om de var bybarn eller landsens barn. Felles var likevel at det å ha leker var ikke vanlig. De som hadde leker kunne fortelle at de gjerne var av den sorten som de hadde laget selv, enten ved å sy eller spikke – de ferdigstilte leketøy som vi er vant til i dag fantes ikke den gang. (Sandberg, 2008).

Vi ser altså igjen en endring i barndom og lek, da dette er en stor kontrast til dagens overveldende leketøysproduksjon. I Norge i dag har barn veldig lett tilgang på flere ulike leker, om ikke nødvendigvis hjemme så i hvert fall i barnehagen. Mye av leken i dag foregår rundt eller basert på ulike leketøy; dukker, byggeklosser, biler, lekekjøkken osv. Dette er en utvikling som har foregått de siste 100 årene, med en stadig økende produksjon av leketøy, kommersialisering og sterke markedskrefter. (Lillemyr, 2011).

Tidligere i den norske kulturen, som vi ser i Sandbergs undersøkelse, samt i flere kulturer i dag, var og er ikke denne tilgangen på leketøy like selvsagt. Det finnes utallige former for, ulike versjoner av og generelt et bredt spekter av leketøy i dag, for de aller yngste og for de eldre. Mine foreldre hadde lite i sin barndom, jeg hadde mer, og dagens barnegenerasjon har nok enda mer igjen.

Sammen med alt det andre jeg nå har nevnt gjør dette at vi ser en form for generasjonsskifte når det kommer til lekens natur.

### 2.3 Ulike lekegenerasjoner

De endringene vi har hatt i samfunnet og kulturen vår gjør som sagt at vi *ser* annerledes på lek og barndom nå enn det syn som var rådende for 100 år siden. Men, det er også endringer som gjør at barndom i dag *er* og arter seg som noe helt annet enn hvordan det var for tidligere barndomsgenerasjoner.

I egenskap av å være voksen er vi nok allerede på "utsiden" av barnas univers og leker. Vi kan delta i leker, men selv om mange av de lekene barna leker er kjent fra vår egen barndom vil det være med nye aspekter, formet av det samfunnet som omgir barna i dag. Lillemyr (2011) påpeker hvordan man må akseptere at voksne og barn representerer to ulike generasjoner lekere.

Barndommen i dag er for eksempel, som nevnt tidligere, blitt mye mer institusjonalisert enn hva den har vært tidligere. (Øksnes, 2010). Ifølge Statistisk Sentralbyrå nærmer vi oss full barnehagedekning for alle, med 90 % av alle barn i alderen 1-5 år i barnehage per 2012. (Statistisk Sentralbyrå, 2013). Dette er stor kontrast i forhold til hva som var tilfelle tidligere, da det å få barnehageplass var ren luksus. (Larsen & Slåtten, 2010).

I tillegg til den økte institusjonaliseringen vil jeg nevne den økte medialiseringen, og med det den økte globaliseringen, og hvordan dette også er med på å øke forskjellene i hvordan barndommen arter seg. Barn har i dag via internett og internasjonale tv-kanaler tilgang på alt som skjer rundt om i verden, både filmer og tv-serier, men også nyheter og hendelser. (Larsen & Slåtten, 2010). Blant annet har kanalen NRK-supert lansert programmet "Supernytt", hvor nyheter og hendelser fra hele verden formidles til barn av barn.

Disse endringene i rammene rundt barndommen gjør at vi som voksne representerer en annen generasjon lekere, som Lillemyr (2011) sier, men det innebærer også at vi ikke kan se tilbake på vår egen lek og barndom, og tro eller forvente at det skal gi oss en god forståelse for lek og dens betydning for dagens barn. (Øksnes, 2010).

Dette setter igjen enkelte krav til oss voksne når det gjelder å involvere oss i barnas lek og initiere aktiviteter, spesielt vi som skal jobbe med barn på daglig basis. Jeg skal ikke gå noe særlig i dybden på dette, da det blir litt på kanten av oppgavens tema, men vil likevel nevne et stikkord for denne vokseninnblandingen i leken; medvirkning. I Rammeplanen legges det stor vekt på barns medvirkning, og det å gi «... tid og rom for å lytte til samtale.» (Rammeplan, 2011, s. 18). Barna skal støttes i sin undring og det å stille spørsmål, tanker og meninger skal anerkjennes. (Rammeplanen, 2011). Dette gjelder også det jeg nå er inne på med digitale

medier og endringer i barndom og lek. Selv om vi opplever at dagens barndom er annerledes enn vår egen (som jeg nå har vært inne på), og at man på mange arenaer føler at man kommer til kort (for eksempel når det kommer til den digitale kompetansen), skal vi likevel være åpen for kommunikasjon og samtale med barna rundt dette. Gode samtaler kan til en viss grad være med på å bygge bro mellom "generasjonskløften", og er uten tvil nødvendig for at vi skal få en innsikt i dagens barndom og dens lekekultur.

Med det jeg har skrevet hittil har jeg nå prøvd å legge et grunnlag for å peile meg inn på det som er tema for oppgaven, nemlig medias påvirkning på leken, eller sagt på annen måte; sammenhengen mellom lek og medier.

## 2.4 Sammenhengen mellom lek og medier

I dag er lekekultur på mange måder blevet en mediekultur, fordi barn i vidt omfang anvender digitale medier som redskaper til at komme i leg. Digitale medier inviterer til, men skaber også særlige forudsætninger for legefællesskabet, fordi medier har egenskaber, der indebærer både muligheder og begrensninger. (Nyboe, 2009, s. 72).

Dette sitatet oppsummerer det jeg vil utforske nærmere i oppgaven; om lekekultur og mediekultur nå går hånd i hånd for dagens barnegenerasjon. Ny teknologi og økt tilgang på denne teknologien for "mannen i gata" har etter hvert satt sitt preg også på barndommen og barnas lek. Medias påvirkning på lek – eller som Nyboe sier i foregående sitat; hvordan barna bruker digitale medier som redskap til å komme i lek på – kan ses på to måter; Direkte og indirekte påvirkning.

### 2.4.1 Direkte påvirkning

Som nevnt innledningsvis handler den direkte påvirkningen om det som faktisk foregår på skjermen, enten det er spill, tv eller film det er snakk om. Her ses barna som passive mottakere, og det har vært mye kritikk og skepsis i den forbindelse; hvordan barnekulturen og leken må "beskyttes" mot mediene og den trussel de utøver mot de "tradisjonelle" lekene og aktivitetene. (Lillemyr, 2011). I en undersøkelse foretatt av Engelsen, Jernes, Kvinge, Vangsnes & Økland (2012) kommer det fram at dette også er et syn delt av mange pedagoger i barnehagene. Selv om mange er positivt innstilt til dataspill skinner skepsisen innimellom gjennom; om barna blir fysisk passive ved å sitte i ro og se på, om det går utover barnas

fantasi og kreativitet, at det tar for stor oppmerksomhet, går på bekostning av andre aktiviteter, osv. (Engelsen m.fl., 2012).

Som en motpol til denne "frykten" kan man ha i bakhodet det Øksnes (2010) sier i følgende sitat; «... suksessen leken har ved at den fortsetter å eksistere innenfor de nye kontekstene knyttet til de nye mediene.» (Øksnes, 2010, s. 127), eller det Johansen (2012) sier om at den tradisjonelle eller fysiske leken ikke nødvendigvis må opphøre i møte med media, men heller at den blir supplert av den medialiserte leken.

Det er det Øksnes og Johansen sier her som på sett og viss ligger til grunn for min oppgave; å se nærmere på hvordan barn faktisk inkorporer den overveldende mengden av spill, filmer o.l. i den dagligdagse og tradisjonelle leken, altså medias indirekte påvirkning på leken.

#### 2.4.2 Indirekte påvirkning

Den indirekte påvirkningen på leken kan foregå på to måter, ifølge Johansen (2012).

Den ene måten er i en mer kompleks sammenheng; såkalt merchandise eller spin-off-produkter fra film eller tv, som på ulikt vis kan dras inn i leken og føre den i nye retninger. (Johansen, 2012).

Spin-off defineres som et biprodukt eller avledet produkt (Store Norske Leksikon, 2009). I denne oppgavens sammenheng innebærer dette ulike leketøy, figurer, klær, musikk og andre gjenstander med tilknytning til for eksempel et spill, en tv-serie eller film.

Man kan se en endring i type leketøy på markedet; fra de "tradisjonelle" leketøyene som skal replisere voksenlivet (lekekjøkken, lekebiler, dukker og dukkesenger, snekkersett i plast osv.), til de nye leketøyene som repliserer ulike figurer fra filmer, spill eller tv, slik vi ser Øksnes påpeke; «Barns lek i den digitale barndom synes å domineres av medieleketøy, data- og konsollspill, spin-off-produkter og liknende. Det har vært en nedgang i salget av klassiske dukker, brettspill, og så videre.» (Øksnes, 2010, s. 123).

Den andre måten indirekte påvirkning kommer til syne på har sammenheng med det Nyboe (2009) sier i sitatet på forrige side, om at barn anvender digitale medier som redskap til å komme i lek; mediene fungerer som inspirasjon, ved at barna leker det de har sett i film eller på TV, og bruker medias fortellinger, narrative universer, musikk, visuelle uttrykk og mer som inspirasjon til lek. (Johansen, 2012). Mediene tilbyr en felles plattform som barna kan ta i bruk for å initiere eller bidra til eksisterende lek, som vi skal se på i neste delkapittel;



### 2.4.3 Felles arena for inspirasjon

Det å leke og gjenskape scener fra film eller tv er ikke nødvendigvis et nytt aspekt ved leken som har kommet nå, med den økte tilgangen på ulike digitale media. I Sandbergs (2008) nevnte undersøkelse (jf. s. 9) blant voksne i dag og hva de husker fra egen barndom, sier hun at «Media fungerer også som en inspirationskälla till lek då western-temat återkommer i lekbeskrivningarna.» (Sandberg, 2008, s. 19). Her ser vi altså at selv med TV som noe ganske nytt i hjemmene, og kanskje til og med ikke i alle hjem, fungerte det likevel som en inspirasjonskilde til leken.

Også Johansen (2012) påpeker at en slik form for inspirasjon nok alltid har funnet sted til en viss grad, men at det nå (med tanke på det jeg nevnte tidligere om at barn i mindre grad henter lekstradisjoner fra eldre barn og voksne, jf. s. 9) kan være mer nødvendig med denne formen for inspirasjon for at leken skal finne sted.

Selv om man til en viss grad altså har hatt former for media-inspirert eller -påvirket lek, også før de digitale media ble en så stor del av hverdagen som de er i dag, er det én vesentlig ting som har endret seg; tilgangen på filmer og serier man kan inspireres av.

Den gang NRK hadde tv-monopol i Norge, hadde man kun én mulighet for å se barne-tv, og naturlig nok var det kun det som da ble sendt som eventuelt ga inspirasjon til lek – man hadde én felles arena eller plattform å forholde seg til. (Sandberg, 2008).

Etter hvert kom det flere og flere kanaler på banen, både norske og internasjonale, og med disse et stadig økende antall både programmer og kanaler spesielt rettet mot barn. For eksempel kan jeg nevne NRK som nå har lansert sin egen barnekanal – NRK-Super – som sender barne-program døgnet rundt, eller TV2, som har egne barnesendinger om helgemorgenene. I tillegg har vi kanaler som Disney Channel, Cartoon Network og Nickelodeon, alle internasjonale kanaler med et tilbud for de aller yngste til de som er i tenårene, og som sender en kontinuerlig strøm av filmer og serier gjennom hele døgnet. Statistikken fra SSB (Vaage, 2013, jf. s. 6) viser også en oppgang i internett-bruk, tilsynelatende på bekostning av TV-bruken. Man kan tenke seg at dette fører til en enda større tilgang på filmer og serier å hente inspirasjon fra, med streaming- (for eksempel Youtube, eller fra ulike tv-kanalers nettsider) og nedlastingsmuligheter fra hele verden.

Med dette kapittelet har jeg nå lagt det teoretiske grunnlaget som jeg etter hvert skal drøfte mine funn ut i fra. Først skal jeg imidlertid presentere og gjøre rede for de metoder jeg har benyttet meg av for å hente inn denne informasjonen med.

### 3. Metode

---

Metoden forteller oss noe om hvordan vi bør gå til verks for å fremskaffe eller etterprøve kunnskap. [...] Begrunnelsen for å velge én bestemt metode er at vi mener den vil gi oss gode data og belyse spørsmålet vårt på en faglig interessant måte. (Dalland, 2013, s. 111).

#### 3.1 Kvalitativ eller kvantitativ metode?

Som Dalland (2013) sier i foregående sitat er valg av metode et viktig ledd i forskningsprosessen. Avhengig av hvilke type data man er ute etter har man ulike metoder å benytte seg av. I første omgang er det snakk om å velge *kvalitativ* eller *kvantitativ* metode. Dalland (2013) definerer resultatene av disse som henholdsvis "myke data" og "harde data". Med andre ord vil det si at man med kvalitativ metode tar sikte på å fange opp meninger og opplevelser som ikke lar seg tallfeste eller måle ("myke"), mens man med en kvantitativ metode får data i form av målbare enheter ("harde"). (Dalland, 2013)

I forhold til min oppgave virket det naturlig å foreta en kvalitativ undersøkelse. Jeg følte at oppgavens problemstilling fordrer en besvarelse basert på empiri – kunnskap bygd på erfaring (Dalland, 2013) – heller enn en besvarelse med konkrete tall og statistikk.

I tillegg skriver Dalland (2013) at valg av metode er et spørsmål om hvilke metoder forskeren behersker. Jeg så fort at det å gjennomføre for eksempel en større spørreundersøkelse med tabeller og tall som resultat (altså kvantitativ metode) ville bli en for stor oppgave for min del, da jeg ikke har noen erfaring med databehandling eller i det hele tatt utforming av slike spørreskjema. De resultat jeg var ute etter til min drøfting, samt de midler jeg hadde til rådighet, gjorde altså at jeg gikk for en kvalitativ metode.

Da valget om kvalitativ metode var foretatt sto jeg foran en større utfordring når det gjaldt valg av hvilken metode innenfor kvalitativ forskning jeg ville benytte meg av. Valget sto i hovedsak mellom

- a) å finne én eller flere informanter og foreta intervju, eller
- b) å foreta og bruke egne observasjoner.

Jeg brukte lang tid på å tenke over hvilken metode jeg synes var mest hensiktsmessig, og hva som ville gi det beste resultatet i forhold til oppgavens problemstilling. Til slutt endte jeg med å kombinere begge; bruke egne observasjoner fra tidligere erfaringer og kombinere disse med empiri fra noen som har lengre erfaring fra å jobbe i barnehage.

Jeg skal her først presentere de to ulike metodene og hvordan man rent teoretisk går fram i forhold til disse, før jeg går mer inn på hvordan jeg selv gikk frem i prosessen med å innhente informasjon.

### 3.2 Intervju

«Intervjuet har som mål å innhente kvalitativ kunnskap, uttrykt med vanlig språk, det forsøker ikke å kvantifisere.» (Dalland, 2013, s. 156)

Med tanke på det Dalland her sier om intervju, sett i forhold til min problemstilling, var intervju en naturlig måte for meg å innhente den aktuelle informasjonen på. Ifølge professor i sosiologi, Aksel Tjora (2010), har man tre former for intervju man kan velge å benytte seg av, avhengig av informasjonen man er ute etter og forholdet man har til informanten(e). Disse tre er dybdeintervju, fokuserte intervju eller fokusgrupper.

For min del var ikke fokuserte intervju eller fokusgruppe aktuelt. Fokuserte intervju er beregnet for svært begrensede tema, hvor man er ute etter noe mer konkret enn det jeg var i dette tilfellet. (Tjora, 2010). En fokusgruppe er en form for gruppeintervju, hvor man samler en liten gruppe informanter og har en samtale eller diskusjon rundt det aktuelle temaet. Det fine med å benytte seg av dette er at man får flere stemmer inn i resultatene og funnene, og det er enklere å komme over nye synspunkt eller inn på nye retninger man ikke selv har tenkt over. (Tjora, 2010). Jeg kunne nok med fordel ha benyttet meg av en slik form for intervju, men da jeg ser for meg at dette krever litt ekstra å få i stand, med tanke på møtetiden og det å få nok informanter i gruppa, gikk jeg vekk fra dette.

Det siste alternativet, dybdeintervju, ble dermed en naturlig måte å samle inn informasjonen på. Tjora (2010) skriver at målet her er «... å få informanten til å reflektere over egne erfaringer og meninger knyttet til det aktuelle temaet...» (Tjora, 2010, s. 90). Man vil her skape stemning for en åpen og fri samtale som kretser rundt temaet som er i fokus for forskningen, i dette tilfellet media som inspirasjon til lek.

Ved å bruke åpne og vide spørsmål gir man informanten mulighet til å gå i dybden alt etter hvor mye de har å si om temaet, samtidig kan det (som ved fokusgruppe) åpne for digresjoner som igjen kan føre samtalen inn på temaer eller momenter som intervjueren ikke har tenkt på selv, men som kan vise seg å være relevant for forskningen. (Tjora, 2010).

Hvordan intervjuet ble gjennomført går jeg mer inn på litt senere i kapittelet, først skal jeg gi en kort redegjørelse for observasjon som metode.



### 3.3 Observasjon

Tjora (2010) nevner mange grunner til hvorfor man skal velge observasjon som metode. Blant annet sier han at det åpner for andre tolkninger enn det de involverte selv er i stand til å oppfatte, og at man ved å observere får studere det folk *gjør*, i stedet for det de sier at de gjør. De siste grunnene han nevner er de som har vært gjeldende for meg i mitt valg om å bruke observasjoner som metode; nemlig at det kan velges fordi man har lett tilgang til denne formen for metodeinnhenting, noe jeg har hatt i jobb- og praksissituasjoner, samt at det kan gi mye tilleggsdata til andre metoder, som for eksempel intervju. (Tjora, 2010).

Det å foreta observasjoner i barnehagen er noe vi har fått god erfaring i gjennom studieløpet, enten det er planlagte observasjoner av spesifikke individ, grupper eller situasjoner, eller uformelle observasjoner av spontane hendelser. Fordelen her er at vi har hatt muligheten til å observere både voksne og barn i sine dagligdagse liv, det er observasjoner preget av *naturalisme*; man studerer folk i sine naturlige hendelser, i motsetning til planlagte "eksperiment" og iscenesatte situasjoner. (Tjora, 2010).

Som observatør kan man innta ulike roller. Man kan for eksempel være der som skjult observatør i form av å være fullstendig deltaker, som vil si at man er med i situasjonen på lik linje som alle andre. (Tjora, 2010).

Dette er den rollen jeg stort sett har hatt i de observasjoner jeg tar i bruk i denne oppgaven, i egenskap av å være voksen i barnehage, og dermed en naturlig del av det daglige livet.

I praksis-sammenhenger har jeg også flere ganger hatt rollen som observerende deltaker, der de observerte (først og fremst de andre voksne i barnehagen) vet at selv om jeg deltar i det daglige livet har jeg også en "forskningsrolle", i form av å være student som skal skrive en rapport etter endt praksis. (Tjora, 2010).

### 3.4 Kombinasjon observasjon og intervju

Som nevnt av både Tjora (2010) og Dalland (2013), kan observasjoner være gode å ha som tilleggsdata til foretatt intervju. Da jeg begynte å lese ulik teori rundt oppgavens tema kom jeg etter hvert på flere praksisfortellinger fra tidligere som omhandlet akkurat dette med medieinspirert lek. Da jeg gikk tilbake til tidligere praksis-skriv og leste over fortellingene, så jeg at selv om de i utgangspunktet var fortellinger foretatt med et annet fokus enn akkurat dette temaet, var de også relevante eksempel på akkurat det jeg ville ta for meg i denne oppgaven. Dermed tok jeg beslutningen om å bruke bare én informant, og supplere dette med mine egne observasjoner.

Jeg har hatt hovedfokus på informantens eksempel og erfaringer i drøftingen, mens mine egne observasjoner har vært gode å ha for å få inn flere syn på saken og se på forskjeller i hva jeg har erfart i forhold til min informant.

Ved å kombinere observasjon og intervju føler jeg at jeg har fått inn andre synspunkt og vinklinger enn hva jeg selv hadde tenkt, som vi skal se i drøftingskapittelet. I tillegg føler jeg at det gjør at min egen stemme i denne oppgaven kommer tydeligere fram.

### 3.5 Trinn i innhentingsprosessen

#### 3.5.1 Valg av og kontakt med informant

Når valg av metode var bestemt var neste steg å finne og kontakte en informant. Tjora (2010) sier om valg av informant at man prøver å «... velge informanter som av ulike grunner vil kunne uttale seg på en reflektert måte om det aktuelle temaet.» (Tjora, 2010, s. 128).

Temaet mitt er ikke noe som krever noe spesiell utdanning eller kompetanse utover den erfaringen man får av observasjoner av dagligdagse situasjoner, dermed sto jeg ganske fritt til å velge den jeg ville. Det eneste "kravet" jeg selv hadde når det gjaldt valg av informant var at vedkommende skulle være noen med lengre erfaring i barnehage, for å få mulighet til å se litt på en eventuell utvikling i bruk av mediainspirerte leker og leketøy.

Med dette som grunnlag gikk det greit å bestemme seg for informant; jeg kontaktet en tidligere kollega som jeg også kjenner utenfor jobbsammenheng. Det at jeg har en relasjon til informanten, både i jobbsammenheng og utenom, følte jeg ville bidra til å oppnå den ønskede uformelle stemningen for intervjuet/samtalen.

Jeg tok først kontakt via telefon, presenterte tema og foreløpig problemstilling, og spurte om hun ville stille til intervju. Da svaret var positivt avtalte vi tid og sted for intervjuet. I forkant av møtet sendte jeg også en mail, hvor jeg la ved samtykkeerklæring (vedlegg 2) med litt mer informasjon om temaet, samt en intervjuguide (vedlegg 1). I mailen påpekte jeg at jeg var ute etter en uformell samtale rundt temaet, heller enn et strikt intervju hvor jeg leste spørsmål og fikk konkrete svar. Jeg la likevel ved intervjuguiden da hun på telefon ga uttrykk for at hun ønsket litt mer informasjon om hva det var jeg var ute etter.

### 3.5.2 Utarbeiding av intervjuguide

Intervjuguiden kom til gjennom en kontinuerlig prosess etter hvert som jeg leste ulike teori. Underveis i lesingen skrev jeg ned ting jeg merket meg, som jeg gjerne ville bekrefte via mer konkrete eksempler. Jeg noterte også ned egne spørsmål og tanker etter hvert, for å kunne bruke disse og se om hennes erfaringer var de samme som mine. Som støtte til intervjuguiden noterte jeg også ned de praksisfortellingene jeg selv hadde, for å ha eksempler på hva jeg var ute etter om hun ikke kom på noe selv.

Med tanke på min relasjon til informanten hadde jeg i intervjuguiden ingen av de "oppvarmings-spørsmålene" som både Dalland (2013) og Tjora (2010) anbefaler at man starter intervjuet med, altså informantens bakgrunn, stilling osv. Dette var stort sett ting jeg visste om henne før, og jeg følte at min relasjon med informanten er såpass avslappet at jeg ikke trengte noen konkrete spørsmål for å åpne samtalen – det ville gå av seg selv. Dette var imidlertid en av de tingene jeg fikk tilbakemelding på da jeg sendte inn intervjuguiden til veilederne for godkjenning i forkant. Dermed puttet jeg likevel inn et "mykere" begynnelsesspørsmål, samt et avsluttende «har du noe mer å tilføye» for å få en rund avslutning på intervjuet.

En annen ting jeg fikk tilbakemelding på var at jeg gjerne kunne sørge for mer åpne spørsmål. Veilederne mente de jeg hadde i førsteutkastet var for konkrete og ledende, og at jeg dermed kunne gå glipp av den ønskede åpne samtalen. Etter å ha endret på dette var intervjuguiden godkjent.

### 3.5.3 Gjennomføring

Intervjuet ble gjennomført på et av barnehagens smårom, da de andre var gått ut etter frokost. Vi fikk stort sett sitte uforstyrret, med et par mindre avbrytelser. Jeg føler likevel ikke at disse avbrytelsene ødela samtalen. Vi ventet til vedkommende hadde hentet det de skulle, og samtalen fortsatte nøyaktig der vi slapp.

Jeg startet med å på nytt fortelle kort om tema og problemstilling, og hva det var jeg var ute etter. Informanten hadde intervjuguiden foran seg, og etter å ha presentert oppgaven var det stort sett hun som fortalte og snakket. Underveis brukte hun den mer som stikkord, slik jeg hadde håpet at hun skulle gjøre, og snakket stort sett fritt rundt temaet.

Etter en halvtimes samtale følte informanten at hun hadde sagt det hun hadde å si i forhold til de spørsmålene jeg hadde lagt fram i intervjuguiden.

Jeg endte også opp med å bruke noen av de eksemplene jeg hadde selv, for å se om det fikk henne til å komme på noe mer. Det ga ikke flere konkrete eksempel eller nye tanker for hennes del, men det fikk henne til å snakke litt mer rundt temaet generelt.

### 3.6 Metodekritikk

Som regel tror jeg man vil kunne finne både fordeler og ulemper med de fleste metoder, og at man ser i etterkant hva man kunne gjort annerledes for å få et enda bedre resultat. Selv føler jeg i ettertid at den metoden jeg tilslutt gikk for fungerte bra, og at jeg fikk den empirien jeg trengte for å få en god drøfting. Likevel er det nok et forbedringspotensial her;

Én ting jeg kunne gjort annerledes var å bestemme meg tidligere for metode. Det var en avgjørelse jeg stadig ombestemte meg på og hele tiden satte på vent, til jeg fikk veiledning og fikk diskutert dette med veiledere, og dermed klarte å bestemme meg. Hadde jeg bestemt meg tidligere kunne nok det ha åpnet for at jeg fikk tid til å planlegge for eksempel en fokusgruppe, eller til og med barneintervju, som virkelig kunne gitt et interessant perspektiv på oppgaven.

Det at jeg kun har benyttet meg av én informant gjør at den informasjonen jeg har innhentet er mer begrenset enn om jeg skulle ha benyttet meg av fokusgruppe, eller en informant til. I tillegg vet jeg lite om hennes kunnskaper på området; hun kan ha observert lek eller bruk av leketøy som i utgangspunktet er inspirert av en film eller serie, men som hun ikke er innforstått med at stammer herifra. Den informasjonen jeg har fått her er med andre ord begrenset av hennes kunnskap om ulike filmer, spill og serier.

Enhver som snakker med barna vil imidlertid raskt få vite hva det er de holder på med, og om man ikke kjenner til de begrep eller navn som skulle dukke opp, er de fleste ivrige på å forklare. Jeg føler altså at det ikke er noe problem om hun har mindre kunnskap om filmer/serier, da det er informasjon som lett kommer fram i samtalen med eller blant barna.

Det at de observasjoner jeg har brukt stammer fra tidligere sammenhenger, og dermed er foretatt og nedskrevet med et annet fokus enn det som er gjeldende for den oppgaven her, kan også ha ført til at jeg selv har gått glipp av ting som kunne vært relevant. Jeg føler likevel at de fyller sin hensikt i dette henseende, med å eksemplifisere eller peke på forskjeller i barnehager og barnegrupper, som vi skal se i drøftingen.

## 4. Funn og drøfting

---

*Det følgende kapittelet er drøfting av mine funn fra intervju og egne observasjoner. Jeg har valgt å sette navn på informanten for å få en god flyt i teksten, heller enn å bruke forkortelser eller begrepet "informanten", men alle navn er fiktive for å ivareta vedkommendes anonymitet. Enkelte sitat er også skrevet om til bokmål heller enn på dialekt, av samme grunn.*

### 4.1 Informanten

Som nevnt i metodekapittelet er informanten en tidligere kollega av meg, som jeg også kjenner til utenom arbeidssituasjonen. Jeg har valgt å kalle henne «Anita» i den følgende drøftingen.

Anita har jobbet som pedagogisk leder i barnehagen siden den åpnet i 2003. Avdelingene er aldersblandede, med barn fra 1-6 år på alle. Et par år hadde de én ren småbarnsavdeling, som Anita var leder for, men de gikk tilbake til blandet avdeling.

I løpet av intervjuet fikk jeg inntrykk av at Anitas holdninger til digitale media og verktøy til en viss grad er preget av den skepsisen Lillemyr (2011) og Engelsen m.fl. (2012) nevner, som jeg er inn på på s. 11. Hun påpekte flere ganger i løpet av intervjuet hvor fin hun syntes leken var for tiden, med de mer "tradisjonelle" lekene både i inne- og uteleken.

Hun nevnte også at hun følte at barna var mindre fantasifulle og kreative enn hva de var før, et syn vi ser igjen fra undersøkelsen foretatt av Engelsen m.fl. (2012). I undersøkelsen kom det fram at flere av pedagogene uttrykte bekymring eller stilte spørsmål ved om dataspill faktisk stimulerer til fantasi og kreativitet. De mente at de tilrettelagte spillene i liten grad åpner for barnas kreativitet. (Engelsen m.fl., 2012). I Sandbergs (2008) undersøkelse kommer noe lignende til uttrykk, da deltakerne i hennes undersøkelse forteller om hvordan de brukte fantasien og lagde leker selv, noe man også gjerne ser mindre av i dag.

På tross av Anitas litt skeptiske holdning var det tydelig at hun likevel hadde et ganske bevisst forhold til temaet, og hun lurte selv på om hennes syn på saken kanskje var litt utdaterte. Som vi skal se senere spurte hun meg om dette var noe jeg som student mente de burde ha større fokus på, og være flinkere til å dra inn i det pedagogiske. Et spørsmål jeg festet meg ved, og som jeg har prøvd å reflektere litt rundt avslutningsvis på denne oppgaven. Først skal jeg imidlertid presentere og drøfte de funn som kom fram i løpet av intervjuet.



## 4.2 Periodevis påvirkning

Det første Anita sa da jeg ringte for å høre om hun ville stille til intervju var «Dette kunne jeg svart godt på for fem år siden!». Da jeg møtte henne for intervjuet utdypet hun hva hun mente med dette; «For noen år siden, ja, da du jobbet her for eksempel, da var det mye slikt. I den barnegruppa jeg har nå ser vi lite av det.»

Hun mente altså å se, fra hun begynte å jobbe i barnehagen til i dag, periodevis variasjon i mengden mediepåvirket lek. Ifølge henne var det avhengig av barnegruppa, foreldregruppa og hvilke interesser og ressurser barn og foreldre hadde. Dette var nok den største overraskelsen eller det mest uventede som kom fram i løpet av intervjuet, og et perspektiv jeg selv ikke hadde tenkt over, men som jeg føler ga mye mening når hun tok det opp. At interessene i gruppa vil variere etter hvilke barn som er tilstede sier seg selv, og dette blir også relevant med tanke på mediebruk og dermed mediepåvirkning.

Selv om enkelte barnegrupper har mindre interesse av dette enn andre ser man likevel ting som går igjen uavhengig av gruppa, et prakt eksempelpå dette er Kaptein Sabeltann, en velkjent figur fra Dyreparken i Kristiansand og etter hvert flere ulike tv-serier og filmer. Anita kunne bekrefte det jeg selv tenkte angående Kaptein Sabeltann; han var en populær figur allerede før hun begynte i barnehagen, og er en populær figur også nå – 25 år etter hans første opptreden. Uavhengig av interessen ellers i gruppa består som regel interessen for Kaptein Sabeltann. Sangene er like populære, mange kler seg ut som han på karneval og om de skulle sette på en av filmene blir det godt mottatt blant barna.

I den nåværende barnegruppa var det som sagt mindre mediepåvirket lek enn Anita følte hun hadde opplevd med tidligere barnegrupper. Hun hadde likevel flere eksempel både på den direkte og den indirekte påvirkningen mediene kan ha på barnas lek:

### 4.2.1 Direkte påvirkning

Som vi så i statistikken fra SSB (Vaage, 2013. Jf. s. 6) er de fleste hjem i dag utstyrt med PC, TV eller andre digitale verktøy, og man kan få den forståelsen at de fleste barn i dag også dermed har god erfaring med bruk av dette. Statistikken sier imidlertid ikke noe om hvor mye barna får lov til å bruke dette, selv om man har det stående i hjemmet. Enkelte foreldre deler nok den skepsisen mot teknologiens inntog i hverdagen og frykten for at barna skal bli stillesittende, mindre kreative osv. som jeg er inne på i kapitlet om leken, (Engelsen m.fl., 2012 og Lillemyr, 2011. Jf. s. 11-12). Andre foreldre igjen er helt motsatt; de tar i bruk alt som er og har ikke noe problem med å bruke nettbrettet som "barnevakt".

Når Anita her snakker om foreldrenes ressurser mente hun altså ikke bare hva de hadde av digitale media hjemme, men også i hvor stor grad de tillot barna å benytte seg av det.

I perioder har nok barnehagen opplevd foreldregrupper som havner inn under den siste typen, de som ikke ser problemet med at barna spiller dataspill, for eksempel var nok dette tilfellet den perioden jeg selv jobbet der. Her var det stor interesse for medbringning av Nintendo DS, og en generelt større interesse for å se filmer på PC-en enn det hun ser i dagens barnegruppe. Nintendo DS er en håndholdt spillkonsoll, liten og enkel å bringe med seg, og med mulighet for trådløs tilkobling til andre DS-er, slik at man kan spille sammen eller mot hverandre på hver sin konsoll. Barnehagens "ha-med-dager", hvor barna fikk ha med seg én leke hjemmefra, ble etter hvert de roligste dagene i uka; stort sett alle de eldste barna (4-5 år) hadde med seg en DS, og de yngre barna som ikke hadde slikt med seg flokket seg rundt for å se på spillingen. Stort sett var det dette som foregikk hele inneleken. Vi ser altså at de som stiller spørsmål ved hva dataspillingen gjør med barnas aktivitet (jf. Engelsen m.fl. som jeg var inne på på s. 11) til en viss grad kan ha hold i sine bekymringer.

Ettersom denne barnegruppa gikk ut av barnehagen har Anita imidlertid ikke opplevd mer av at barn har hatt med seg spillkonsoller i barnehagen, samtidig som interessen for og forespørsler om å se film på PC har dabbet av – barnegruppa har endret seg, og interessene ligger andre steder.

#### 4.2.2 Indirekte påvirkning

Anita kunne fortelle at da hun begynte å jobbe i barnehagen var det spesielt én ting som tok mye tid og oppmerksomhet hos barna; Teletubbies. Barna hadde med seg bamser av figurene i serien, de spilte ut forskjellige scener fra serien, for eksempel med å dekke og ordne bord, eller det var fysisk lek hvor de gikk og "bumpet" borti hverandre (altså at de hoppet mot hverandre med det mål å dulte brystkasse/mage i hverandre). Her ser vi eksempel på flere av de påvirkninger media kan ha på leken som jeg gjorde rede for i kapittel 2.4. Både det at tv-figurene kommer inn i hverdagen i form av leketøy, og det at barna leker ut det de har sett figurene foreta seg på skjermen. Teletubbies-serien hadde også en svært enkel og lett gjenkjennelig kjenningsmelodi, og Anita kunne fortelle at til og med de aller yngste kunne gå rundt og syngre på denne sangen – enda en form for påvirkning.

Hun kunne videre fortelle om barn som, det året NRK sendte julekalenderserien "Jul i Blåfjell" for første gang, brukte timer på å grave ut snøhuler og -ganger i brøytehaugen, for så å dele ut roller basert på karakterene fra julekalenderserien og leke Jul i Blåfjell. Her gjorde

de ikke noe annet enn å krabbe rundt i gangene og bare være fysisk aktive, men da med det ekstra elementet at de var andre karakterer enn seg selv, og at handlingen foregikk i "Blåfjell".

Utenom barnas interesser som grunnlag for hva det blir lekt og lekt med, som nevnt først i kapitlet, kan man også se enkelte sesongbaserte interesser i barnegruppa. Et eksempel er de ulike julekalenderseriene som sendes på NRK som barne-tv i desember. Disse fortalte Anita at det gjerne kan bli litt snakk om, og at de kommer til syne i barnehagen i form av at barna har på seg for eksempel blånisseluer og lignende.

I løpet av sommeren kan man også merke at barna ser mer på dag-tv og andre programmer enn hva de vanligvis gjør resten av året, og at dette av og til kan komme til uttrykk i leken. Da jeg var i praksis en høst observerte jeg for eksempel en guttegjeng som sprang fram og tilbake på barnehagens plen. For hver gang de stoppet og skulle snu hev de seg ned på bakken og gjorde armhevinger. Da jeg spurte hva de holdt på med fikk jeg til svar at «vi leke Baywatch vel!». Dette er en tv-serie som ikke sendes til vanlig lenger, men som det gjerne sendes repriser av i løpet av sommerferien. Slik kan man altså se en form for sesongbasert mediepåvirkning i leken.

I tillegg kan man nok merke når det er noe det er mye oppmerksomhet rundt i media, enten det er en ny film på kino eller en hendelse som florerer mye i nyhetene. I nevnte praksisperiode observerte jeg også barn som bygde hus av Lego som de deretter knuste, og snakket om at husene nå hadde eksplodert av en bombe. Dette var høsten rett etter hendelsene på Utøya og i Regjeringskvartalet, som enkelte av barna åpenbart hadde fått med seg via nyhetene. Hendelsen ble dekt av alle nyhetsbyråer, inkludert programmet "Supernytt" på NRK (jf. s. 10), og man kunne observere at dette ble gjenspeilet i leken.

Indirekte påvirkning kommer altså til uttrykk på flere måter i leken. En stor del av dette er hvordan de ulike produsentene har videreført filmer, spill og serier ut av skjermen og inn i folks dagligliv, via leketøy og andre produkter basert på filmen, spillet eller serien.

#### 4.3 Leketøy og annet merchandise

En av de tingene jeg selv ofte har opplevd er dette med spin-off-produkter og ulikt merchandise. Stort sett har dette kommet til uttrykk gjennom klær, matbokser, ryggsekk osv. med motiv fra ulike filmer, spill eller tv-serier. Jeg har selv flere klesplagg med motiv fra ulike Disney-filmer på. Når jeg har brukt disse i barnehagen har det vært til overraskede utrop fra barna; «Veit *du* kem Lynet McQueen e??». Dette har jeg gjerne fulgt opp med spørsmål som «Ja det gjør jeg, vet du det?», hvorpå jeg får svar; «Jaaa! Æææ har filmen heim æ! Også



har æ matboks og lue med Lynet McQueen på!»). Eller lignende, alt etter hvilken film/serie det er snakk om. Her har jeg aktivt benyttet meg av at Disney-filmer gjerne tilbyr en felles plattform, noe alle kjenner igjen og har en referanse til, som Sandberg (2008) snakker om (jf. s.13). Spesielt som nyansatt eller praksis-student i barnehage har dette vært en fin måte å la barna komme til meg og bli kjent med meg på.

Det Anita kunne fortelle om dette var helt motsatt av mine egne erfaringer. Selv om enkelte av barna hadde slike klær eller ting var det liten fokus på det. Om noen for eksempel hadde en matboks med film-inspirert motiv på, var fokuset mer på at matboksen var ny, enn at det var fra en spesiell film/serie. Hun hadde heller ikke noen eksempel på den økningen av medieleketøy og nedgangen i tradisjonelle leketøy som Øksnes (2012) er inne på, (jf. sitat s. 12). Gjennom intervjuet fikk jeg heller inntrykk av at det "tradisjonelle" består i barnas hverdag, både når det kommer til leker og aktiviteter, men også leketøyet. De er fremdeles interessert i å perle, legge puslespill eller leke med dukkene. Medie-påvirkningen kommer nok heller inn ved at motivet på puslespillet for eksempel er fra en Disney-film, som er tilfelle i denne barnehagen. De har noen sett med puslespill hvor motivet er fra ulike prinsesse-filmer, eller fra filmen "Biler". Mediepåvirkningen handler altså ikke kun om å innføre noe nytt, men også å sette sitt preg på de tradisjonelle lekene som har vært tilstede lenger enn de digitale mediene selv.

Én ting kunne imidlertid Anita peke på når det gjaldt klær, spesielt hos jentene; prinsesser. På karnevalet de nylig hadde i barnehagen var det flere av jentene som kledde seg ut som prinsesser, da gjerne fra de ulike Disney-filmene; Snøhvit, Belle, Ariel osv. Om dette er direkte medie-inspirert kan imidlertid diskuteres. Det er nok like mye de fine kjolene og smykkene – det å få pynte seg – som var det attraktive med å kle seg ut slik, som det å faktisk skulle være en av disse prinsessene.

Dette var for meg et overraskende funn; at det var såpass lite fokus på dette, spesielt når det kom til matbokser og de klærne barna har, da det er noe jeg selv har opplevd mange samtaler rundt. Igjen kan nok dette ha med barnegruppas interesser å gjøre, samt i hvor stor grad foreldrene legger vekt på barnas klær.

Jeg nevner så vidt hvordan dette er noe jeg selv bevisst har benyttet meg av for å få kontakt med barna; at det kan fungere som en felles plattform og en inngangsport til deres lekekultur. Dette med en felles arena eller plattform for inspirasjon er noe jeg skal gå litt dypere inn på i neste delkapittel.

#### 4.4 Felles lekeplattform

Jeg har vært inne på hvordan media kan skape særlige forutsetninger for lekefellesskapet, da de har egenskaper som innebærer både muligheter og begrensninger. (jf. s. 11; sitat av Nyboe, 2009). En av disse egenskapene, som kan medføre seg både muligheter og begrensninger, er den egenskapen de har at de kan skape en felles plattform eller arena å hente inspirasjon fra. Anita nevnte for eksempel en gutt som for tiden er veldig opptatt av serien Ninja Turtles, og som til dels dro de andre guttene med i lek inspirert av dette. Uten hans tilstedeværelse eller initiativ var det imidlertid lite av denne leken blant de andre barna. Dette kan ha sammenheng med den økte tilgangen på tv-kanaler og bruk av internett som kilde til underholdning (jf. s. 13; Sandberg, 2008). Om denne gutten er den eneste som har tilgang på kanaler som viser Ninja Turtles, eller kanskje får se på tv på andre tidspunkt enn de andre barna, vil han være den eneste med denne referanserammen. Den felles plattformen man tidligere hadde med én tv-kanal er plutselig borte, og barna har ikke alltid kjennskap til de rollekarakterene andre barn kan finne på å introdusere i leken. (Sandberg, 2008). I dette tilfellet karakterene og historien i Ninja Turtles.

Et annet eksempel hun hadde på dette var to barn av en utenlandsk familie, nylig flyttet til Norge. Anita visste at de hadde både PC, TV og nettbrett hjemme, og at barna fikk benytte seg av disse relativt ofte. Problemet var imidlertid at alt de så på og gjorde her foregikk på engelsk, som ble et tredjespråk for disse barna, da foreldrene ikke var engelsk-språklige og de snakket norsk i barnehagen. De referansene barna oppnådde gjennom dette ble altså noe helt annet enn hva de andre barna opplevde, og dermed ikke grunnlag for en felles lek eller samtale med de andre barna i barnehagen.

En av guttene i barnegruppa vi hadde da jeg selv var ansatt i denne barnehagen, fikk se både "Indiana Jones" og "Star Wars"-filmene hjemme, filmer som nok er ment for et eldre publikum, og som ingen av de andre barna hadde sett. Dette kom til syne ved at han kunne gå og nynne på kjenningsmelodien til de ulike filmene, eller at han initierte herjelek basert på handlingen – stort sett leker hvor de skulle fekte med pinner eller være de "snille" karakterene mot de "slemme" karakterene.

Her kommer imidlertid en annen felles plattform til syne; krige- eller herjeleken. Selv om ikke alle de andre kjente til plottet eller karakterene i Indiana Jones eller Star Wars hadde de kjennskap til tanken om å være (leke) de snille mot de slemme, eller bare det å skulle fekte. Krigeleker er generelt en ting som går igjen uavhengig av barnegruppa, ifølge Anita. Det som endrer seg er karakterene i krigen. Fra den nevnte Cowboy og indianer-leken (Sandberg,

2008, jf. s. 12), inspirert av tidlige western-filmer, til dagens Star-Wars-baserte krigerlek. Eller Ninja Turtles, eller tyv og politi, osv.

Det er heller ikke bare i film eller tv-serier at barna får kjennskap til krigs-scenarier. Også gjennom nyhetene, enten det er Dagsrevyen eller den nevnte Supernytt som NRK sender, får barna kjennskap til dette. Fra den barnegruppa de har nå kunne Anita fortelle at barnehagen nylig har hatt et prosjekt i barnehagen basert på at de etter hvert har fått flere og flere fremmedkulturelle barn i barnehagen. I forbindelse med prosjektet tok de for seg barnas ulike hjemland og snakket om disse. Da de kom til barnet som var fra Irak var det én ting som fenget guttene; krig. At det er krig her har de fått med seg fra nyhetene, og det var det de forbandt dette landet med. Dette er et godt eksempel på den nevnte globaliseringen via økt medialisering, og hvor mye mer av det som skjer rundt om i verden barna i dag får med seg. (jf. s. 10; Larsen & Slåtten, 2010).

Media kan altså åpne for felles tema eller noe å ta med seg inn i leken, samtidig som at mulighetene og tilbudene nå er så mange at det også kan føre til begrensninger, ved at referanserammene ikke lenger er felles.

Barnehagen er en arena som barna har felles, hvor de opplever det samme og gjør mange av de samme aktivitetene. Hvordan barnehagen bruker dette kan altså være med på å styrke opp om en felles referanseramme. Jeg avsluttet derfor intervjuet med å spørre om det var noe barnehagen hadde eller brukte selv som inspirasjon fra digitale media.

#### 4.5 Hva gjør/har barnehagen selv?

I akkurat denne barnehagen er det den direkte påvirkningen som er mest synlig, slik det kom fram i intervjuet. Alle barnehagens avdelinger har pc, med mulighet til å gå på nett og sette på filmer. Bilder fra turer, aktiviteter og andre gjøremål legges inn på PC og overføres direkte til en digital bildeskjerm som henger ute i gangen, hvor de går i en kontinuerlig lysbilde-fremvisning. I tillegg har de en projektor i fellesrommet ved kjøkkenet, hvor de kan sette på filmer på storskjerm. Dette bruker de innimellom, og kan da oppleve at barna snakker litt seg imellom om filmen i etterkant, men Anita fortalte at hun sjeldent så at barna fulgte opp filmenes tema i leken.

Filmfremvisning var også hovedsakelig en av de tingene de av og til kunne finne på å bruke i det pedagogiske, når det kommer til mediepåvirkningen. For eksempel hadde de hatt om det å være venner og hva dette innebærer. Da satte de på en film om Mikke Mus og vennene, som

omhandlet akkurat dette temaet. I etterkant kunne de dermed snakke om filmen og det å være venner.

Mange barnehager i dag har gått til anskaffelse av ulike digitale verktøy som PC, iPad med forskjellige apper til barna, eller smartboards. Anitas barnehage har ikke tatt i bruk noe av dette, noe som nok kan være en medvirkende grunn til at den nåværende barnegruppa ikke har like stor interesse av det; da det ikke er tilgjengelig i barnehagen er det heller ikke noe poeng i å etterspørre det.

Selv om barnehagen ikke bruker dette i det pedagogiske arbeidet var hun klar på at de hadde et bevisst forhold til temaet. De var åpen for samtale rundt det om barna kom med noe de ville fortelle eller snakke om. Her ser vi altså at de følger opp det Rammeplanen (2011) sier om medvirkning, og det å gi tid og rom for samtale med barna.

Anita visste at mange av barna har tilgang på mye forskjellig hjemme, og barna kunne gjerne fortelle om at de hadde spilt eller sett på foreldrenes iPad, men det stoppet med å fortelle om det.

Barnehagen har lite spin-off-produkter eller leketøy basert på figurer fra digital media, ifølge Anita. De har en sjørøverskute som gjerne blir referert til som Kaptein Sabeltann-skuta, men som i utgangspunktet ikke er et produkt basert på denne filmen. I tillegg har de disse puslespillene jeg nevnte tidligere, med motiv fra ulike Disney-filmer. Det var imidlertid det eneste hun kunne komme på.

I dette kapitlet har vi nå sett flere eksempler på medias påvirkning på leken, både direkte og indirekte. I oppgavens siste del henter jeg fram igjen problemstillingen, og ser hvorvidt jeg har fått et svar på denne.

## 5. Resultat/konklusjon

---

I etterkant av intervjuet følte jeg at Anitas erfaringer med dette temaet var en del annerledes enn mine. Jeg følte først og fremst at hennes erfaringer ikke støttet helt opp om mine egne. Etter å ha tenkt gjennom intervjuet innså jeg imidlertid at dette ikke stemte helt; hun hadde mange eksempler fra tidligere om hvordan hun erfarte at leken ble påvirket av ulike media, selv om hun ikke hadde noen fra dags dato. I tillegg poengterte hun også hvordan dette varierende veldig etter hvert som barnegruppa endret seg, med barn som kom til og barn som dro, samt foreldregruppa og deres ressurser.

Når jeg nå sitter her mot slutten av den prosessen det har vært å jobbe med denne oppgaven henter jeg fram igjen problemstillingen for å se om jeg har fått et svar på det jeg lurte på; *hvordan bruker barn i dag digitale medier som inspirasjon i og til leken?*

At barna lar seg inspirere er det ikke tvil om, basert på mine egne observasjoner og informantens erfaringer. *Hvordan*, og ikke minst i hvor stor grad, de lar seg inspirere er det imidlertid stor variasjon på. Som vi ser er det ulike grad av interesse, og inspirasjonen foregår stort sett på lik linje med hvordan de lar seg inspirere av alt annet som skjer i løpet av en dag, enten det er hjemme, i barnehagen, på fritidsaktiviteter osv.

Dermed er det vanskelig å gi et konkret svar på hvordan og hvilke områder de lar seg inspirere, men vi ser at det stort sett finnes spor av det i alle aspekter ved barnas hverdag; den fysiske leken, det de snakker om, det de har med seg eller på seg av klær og andre gjenstander eller det de leker med. Som jeg har vært inne på i drøftingen vil mengden av det imidlertid avhenge av barnegruppa, individuelle interesser så vel som det gruppa som en helhet interesser seg for og hva de har tilgjengelig av ulike digitale media, både hjemme og i barnehagen.

### 5.1 Siste tanker

Da vi nærmet oss slutten av intervjuet sa Anita følgende; «Jeg spør deg som student, er det dumt at vi ikke har så mye fokus på det? Burde vi ha mer?»

Ettersom hun kunne peke på så tydelige forskjeller bare på den barnegruppa hun hadde for fem år siden i forhold til den hun har nå tenker jeg at det også vil være forskjeller mellom de forskjellige avdelingene i en barnehage, men også fra barnehage til barnehage.

For de voksne som jobber i barnehagen innebærer dette at man bare må være lydhør for barnas interesser. Uavhengig av typen prosjekt – ut i naturen eller tv-inspirert – så er det

barnas interesser som skal legge grunnlaget for prosjekt og aktiviteter som planlegges i barnehagen, og man må bare ta tak i det når interessen er tilstede.

Et interessant oppfølgingsspørsmål og grunnlag for en eventuell oppfølgingsoppgave kunne også vært nettopp dette; å se på hvordan vi, som voksne som jobber med barn, kan bruke dette nye aspektet ved leken i den didaktiske og pedagogiske planleggingen. I hvor stor grad vil dette nye aspektet ved samfunnet vi lever i påvirke våre arbeidsoppgaver og planlegging?

## 6. Avslutning

---

Det produktet jeg nå leverer fra meg er resultatet av de siste månedenes harde jobbing. Helt fra jeg (i ung alder) første gang hørte om konseptet bachelor og at jeg en dag skulle skrive noe sånt har dette fortonet seg som en stor og uoverkommelig oppgave. Så snart jeg satte i gang med dette på starten av semesteret endret imidlertid dette synet seg fort;

Det å jobbe med denne oppgaven har uten tvil vært en spennende og interessant prosess. I løpet av de månedene jeg har jobbet med teksten har jeg ikke tall på hvor mange ganger jeg har skrevet, lagt vekk, tatt fram igjen, revurdert og omformulert de ulike avsnittene og kapitlene i oppgaven. Jeg har pløyd gjennom flere teoribøker enn jeg har tall på, og har med tilfredsstillende kunne se hvordan oppgaven etter hvert har tatt form, side for side.

Det å ha et tema og en problemstilling basert på egne interesser har definitivt hjulpet på motivasjonen til å jobbe med denne oppgaven. Jeg synes som sagt hele prosessen har vært interessant, både i forhold til innhenting av teori, forberedelse og gjennomføring av intervju og arbeidet i etterkant med å sette det hele sammen.

En stor takk må rettes til mine veiledere, Merete Moe (pedagogikk) og Ingvild Olsen Olausen (fordypningsfag IKT), for gode innspill og svar på spørsmål som har dukket opp underveis. I tillegg må jeg få takke min informant, som skal få forbli anonym, for at hun stilte opp til intervju. Mine medstudenter, som jeg har tilbrakt mange effektive skrive timer sammen med, må også få en takk, for innspill underveis og ikke minst at de har holdt ut med spørsmål om stort og smått.

Trondheim, våren 2014

Ine Jonette Dyrkorn

## 7. Litteraturliste

---

Dalland, O. (2013). *Metode og oppgaveskriving*

Engelsen, K.S., Jernes, M., Kvinge, L.M., Vangsnes, V. & Økland, N.T.G. (2012).

Bruk av dataspill i norske barnehager – utbredelse og holdninger blant personalet. I Jæger, H & Torgersen, J. K. (red.) (2012). *Medialisert barndom*

Henningsen, K. S. (2011, 03.07) iPad for de aller minste. *VG*. Lastet ned fra:

<http://pluss.vg.no/2011/07/03/460/1bXjsUgY>

Johansen, S. L. (2012) Den medialiserte leg. I Jæger, H & Torgersen, J. K. (red.) (2012). *Medialisert barndom*

Kunnskapsdepartementet (2011). *Rammeplan for barnehagens innhold og oppgaver*

Lillemyr, O. F. (2011). *Lek på alvor*

Nyboe, L. (2009). *Digital Dannelse. Børns og unges mediebruk og –læring inden for og uden for institutionerne.*

Sandberg, A. (2008). *Miljöer för lek, lärande och samspel.*

Sando, S. (2012) Barna som robuste og empatiske IKT-aktører. I Jæger, H & Torgersen, J. K. (red.), (2012). *Medialisert barndom*

Snarby, A. (2013, 04.11) De pedagogiske appene. *Dagbladet*. Lastet ned fra:

<http://www.dagbladet.no/2013/11/04/tema/mammanett/foreldre/barn/app/30107256/>

Solstad, Ø. (2012, 24.12) Slik setter du opp iPaden for barna dine. *VG*. Lastet ned fra:

<http://www.vg.no/nyheter/innenriks/artikkel.php?artid=10048986>

Store Norske Leksikon (2009). *Spin Off*. Hentet fra: <http://snl.no/spin-off>



Staksrud, E. (2012) «Mamma – hvorfor er TV så kjedelig?». I Jæger, H & Torgersen, J. K. (red.), (2012). *Medialisert barndom*

Statens Medieråd (2013). *Småungar & medier 2012/13*. Hentet fra:

[http://www.statensmedierad.se/upload/\\_pdf/Smaungar\\_och\\_medier\\_2013\\_fullfarg.pdf](http://www.statensmedierad.se/upload/_pdf/Smaungar_och_medier_2013_fullfarg.pdf)

Statistisk Sentralbyrå, (2014). *Norsk mediebarometer, 2013*. Hentet fra: [www.ssb.no/medie](http://www.ssb.no/medie)

Statistisk Sentralbyrå, (2013). *Barnehager, 2012, endelige tall*. Hentet fra:

[www.ssb.no/barnehager/](http://www.ssb.no/barnehager/)

Tjora, A. (2010). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis*.

Vaage, O.F. (2014) *Norsk mediebarometer 2013*. Hentet fra;

[http://ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/\\_attachment/169277?\\_ts=144f35d7c10](http://ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/_attachment/169277?_ts=144f35d7c10)

Øksnes, M. (2010). *Lekens flertydighet. Om barns lek i en institusjonalisert barndom*.

## 8. Vedlegg

---

### 8.1 Vedlegg 1 – Intervjuguide

Innlede med presentasjon av oppgavens tema og problemstilling

Hvor lenge har du jobbet i barnehagen? Hvilken stilling har du?

Hvordan var det med mediainspirert eller mediapåvirket lek da du begynte å jobbe i barnehagen?

Hvilken utvikling opplever du fram til i dag?

Er det enkelte figurer fra media du ser har vært populære lenge?

Hvilke typer leker eller fra hvilke program/filmer ser du er mest populære?

Hvor/på hvilke områder ser dere mest påvirkning/inspirasjon?

Hvilke medier mener du er mest representert – serier, filmer, spill, nyheter?

Hva har barnehagen selv av slike typer leker?

Er dette noe barnehagen bruker som inspirasjon eller har et bevisst forhold til når det kommer til planlegging av aktiviteter?

Har du noe mer å tilføye?

## 8.2 Vedlegg 2 – Samtykkeerklæring

### Samtykkeerklæring for intervju i forbindelse med bacheloroppgave

#### Beskrivelse av prosjektoppgaven

Jeg er student ved Dronning Mauds Minne Høgskolen for førskolelærerutdanning og er nå i prosessen med å skrive bacheloroppgave. I den forbindelse vil jeg gjennomføre et intervju hvor jeg får høre om dine erfaringer og refleksjoner rundt oppgavens tema.

Opgaven min omhandler temaet medias påvirkning på barns lek, med problemstilling; Hvordan bruker barn i dag ulike media som inspirasjon til lek?

Informasjonen vil bli brukt i oppgavens drøftingsdel, supplert av egne observasjoner og knyttet opp mot relevant teori.

#### Frivillig deltakelse

All deltagelse er frivillig, og du kan trekke deg når som helst. Jeg kommer til å ta opp samtalen, men opptaket vil bli slettet så snart oppgaven er ferdigskrevet og jeg ikke lenger har bruk for det.

Du kan når som helst avslutte intervjuet eller trekke tilbake informasjon som er gitt under intervju eller observasjon.

#### Anonymitet

Notatene og innleveringsoppgaven vil bli anonymisert. Det vil si at ingen andre enn jeg vil vite hvem som er blitt intervjuet, og informasjonen vil ikke kunne tilbakeføres til deg.

Før intervjuet begynner ber jeg deg om å samtykke i deltagelsen ved å undertegne på at du har lest og forstått informasjonen på dette arket og ønsker å delta.

#### Samtykke

Jeg har lest og forstått informasjonen over og gir mitt samtykke til å delta i intervjuet

Sted og dato

Underskrift

---

---