

«Voksenverdenens syn på medieinspirert lek»

Voksne i møte med den digitaliserte barndommen

Frida Johansen

[kandidatnummer: 47]

Bacheloroppgave

[BDBAC4900]

Trondheim, april 2021

Bacheloroppgaven er et selvstendig studentarbeid gjennomført ved Dronning Mauds Minne Høgskole for Barnehagelærerutdanning og er godkjent som en del av barnehagelærerutdanningen. Under utarbeidelse av oppgaven har studenten fått veiledning ved DMMH.



DronningMaudsMinne
HØGSKOLE FOR BARNEHAGELÆRERUTDANNING

Forord

Denne oppgaven konkluderer mitt studieforløp ved Dronning Mauds Minnes høyskole barnehagelærerutdanning.

Lek er noe jeg er og alltid har vært lidenskapelig opptatt av, samt ønsket om å alltid møte barn med tillit, respekt og annerkjennelse. Disse verdiene utgjorde motivasjonen min til å skrive denne oppgaven.

Jeg vil rette en stor takk til mine veiledere Arnt Nordli, høgskolelektor ved DMMH og Gro Anita Kamsvåg, førsteamanuensis ved DMMH for god støtte og veiledning under skriveprosessen.

Jeg vil også rette en takk til forskeren jeg var så heldig å få intervjuet, og som ga meg nye perspektiver, innsikt og kunnskap som beriket hele forskningsprosjektet.

Innholdsfortegnelse

1.0 Innledning.....	s. 3
1.1 Problemstilling.....	s. 4
2.0 Teori.....	s. 4
2.1 Synet på barn – et paradigmeskifte.....	s. 4
2.2 Barn og medier.....	s. 5
2.3 Medialisering.....	s. 5
2.4 Medieinspirert lek.....	s. 6
2.5 Voksnes perspektiver på barn og digitale medier.....	s. 6
2.6 Barndom.....	s. 8
2.7 Foreldrerollen.....	s. 9
2.8 Den «gode» leken.....	s. 10
2.9 Moralsk panikk.....	s. 11
3.0 Metode.....	s. 12
3.1 Valg av metoder.....	s. 12
3.2 Dokumentanalyse.....	s.12
3.3 Kvalitativt intervju.....	s. 13
3.4 Gjennomføring av intervju.....	s. 13
3.5 Analyse.....	s. 13
3.6 Metodekritikk.....	s. 14
3.6.1 Validitet.....	s. 14
3.6.2 Reliabilitet.....	s. 15
3.7 Etikk.....	s. 15
4.0 Funn og drøfting.....	s. 16
4.1 Barndom som gjenstand for bekymring.....	s. 17
4.2 Den «gode» leken.....	s. 17
4.3 Perspektiver på barndom.....	s. 19
4.4 Barndom og voksenverdenen.....	s. 20
4.5 Barn som sårbare og lettpåvirkelige.....	s. 21
4.6 Moralsk panikk.....	s. 23
5.0 Avslutning.....	s. 24
6.0 Referanseliste.....	s. 25
7.0 Vedlegg.....	s. 27
7.1 Vedlegg nr. 1 – Informasjons og samtykkeskjema.....	s. 27
7.2 Vedlegg nr. 2 – Intervjuguide.....	s. 29

1.0 Innledning

«En, to, tre, rødt lys!» Og rødt lys ble det. Denne tradisjonelle barneleken - nå med en ny impuls fra populærkultur, så ut til å tenne varsellamper over hele den vestlige verdenen. I nyhetsartikler, nettforum og på sosiale medier uttrykte barnehageutdannede, lærere, foreldre og andre voksne i kontakt med barn, sin bekymring for hva denne medieinspirerte leken kunne gjøre med barna som lekte den. I 2021 fikk nemlig den nye TV-serien «Squid Game» enorm popularitet, og var på et tidspunkt den mest sette serien i verden. Serien omhandler mennesker som leker tradisjonelle barneleker med døden til følge, skulle de mislykkes. Den er derfor full av innhold som kan defineres som upassende for barn. Dette stoppet ikke barn fra å inspireres av innholdet og på kort tid ble det rapportert i utallige land, at barna latet som at de døde når de gikk ut av barneleken «Rødt lys».

Reaksjonene på hendelsene fra voksnes side var mange, og ofte betont av alvor. Kanskje var det på tide å kontrollere barnas lek, for å sørge for at den forholdt seg passende og trygg for dem. Foreldre ble kontaktet med budskapet om å passe bedre på hva barna lekte og eksponerte seg for av medieinnhold. Mange skoler og barnehager la ned forbud mot leken.

Digitale medier har blitt en stor del av vår verden. For barn har de alltid vært der, som en naturlig del av hverdagen (Johansen, 2015, s. 16). Den eldre generasjonen vokste opp uten digitale medier og har bevitnet utviklingen av det digitaliserte samfunnet vi i dag lever i. I en verden som blir mer og mer sammensatt og kompleks som resultat av blant annet de digitale mediene, kan det tenkes at barn trenger mer støtte og veiledning enn noen gang for å kunne navigere nye samhandlingsformer (Johansen, 2015, s. 22) og bli fornuftige, kritiske mediebrukere (Buckingham, 2000, s. 144). Her kreves det trolig oppdaterte og kunnskapsrike voksne som er åpne og nysgjerrige på barns møter med digitale medier og medieinspirerte lek (Johansen, 2015, s. 18). Men hvilket syn har voksenverdenen på digitale medier og barns møte med dem? Hva forteller reaksjonene på «Squid Game»-lek om voksnes syn på barns medieinspirerte lek?

Denne oppgaven skal forsøke å besvare disse spørsmålene gjennom et dypdykk i forskning og empiriske funn rundt barn og medier, barndom, foreldrerollen, synet på barns medieinspirerte lek og moralsk panikk.

1.1 Problemstilling

Jeg har lenge visst at min bacheloroppgave kom til å handle om barns lek på en eller annen måte. Barns lek er kanskje det jeg selv er mest opptatt av både som student og ansatt i barnehagen. I likhet med mange andre barnehageansatte, ser jeg en enorm verdi i leken, og ønsker å verne om den. Jeg anser barn som autonome individer, med ulike forutsetninger og tanker som alle skal møtes med respekt, nysgjerrighet og varme. I oktober 2021, eksploderte internett i artikler med diskusjoner om «Squid Game»-lek og det ble klart for meg at min bacheloroppgave skulle handle om dette. Hva fortalte diskusjonen om den voksne verdenens syn på barn og barns lek? Dette ville jeg finne ut av.

Problemstillingen min gikk gjennom mange revideringer ettersom jeg leste artikler og fagstoff knyttet til barn og digitale medier. Første formulering av problemstillingen lød slik: «Hvordan fremstiller media at leker som «Squid game» påvirker barns lek?» Jeg opplevde selve formuleringen som kronglete, og forsøkte flere omformuleringer. «Hva er det jeg ønsker å vite mer om» var et spørsmål som hjalp meg i bearbeidingen av problemstillingen. Jeg landet til slutt på «**Hvordan forstår voksenverdenen medias innflytelse på barns lek?**» Denne problemstillingen er relevant, både for tiden vi lever i, og for voksne som arbeider med barn. Debatten rundt barn og digitale medier handler tross alt om så mye mer enn bare TV-serien Squid Game. På den annen side var det «Squid Game» som initierte hele denne oppgaven. Av den grunn vil problemstillingen bli forsøkt besvart i lys av denne bestemte diskusjonen.

2.0 Teori

2.1 Synet på barn – et paradigmeskifte

Hva det vil si å være barn har endret seg mye fra den eldre generasjonens barndom til dagens barndom. Når det kommer til synet på barn, har trolig dagens barn andre forutsetninger enn generasjonene av barn før dem. Det anses å ha foregått et paradigmeskifte rundt synet på barn, noe som de siste årene har kommet som resultat fra nye innsikter i fag som psykologi, antropologi og sosiologi. Barn skal i dag sees som subjekter, med rett til å bli anerkjent for sin egen opplevelsesverden. Uttrykket «human beings» har erstattet «human becomings» som baserer seg på at barn er mennesker fra begynnelsen av, og ikke mangelfulle objekter som skal formes og påvirkes til å en gang bli det (Bae, 2007). Barn har også fått rettigheter som ikke var stadfestet før. Da barnekonvensjonen ble vedtatt, fikk barn lovfestet rett til å uttrykke seg - og ha innflytelse i saker som angikk dem (Barnekonvensjonen, 1989, art. 12). Siden kom

Rammeplanen, med krav til pedagoger om å styrke barnas plass ytterligere som autonome subjekter og med retten til å uttrykke seg og bli hørt (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 22). Dette skiftet i synet på barn, er trolig såpass nytt, at det gamle synet fremdeles eksisterer i samfunnet i større eller mindre grad. Selv i den pedagogiske praksisen i barnehager, kan det tenkes at synet på barn varierer, og kommer til uttrykk på forskjellige måter (Bae, 2007).

2.2 Barn og medier

Barn i dag regnes som «digitalt innfødte». Begrepet beskriver gruppen mennesker som er født etter 1980, og som har vokst opp med forskjellige former for digital mediebruk. Dagens generasjon av barn, kjenner ikke til en verden uten digitale medier. Dette vil si at «det virkelige liv» og digitale medier ikke er adskilte for dem. «Digitalt innfødte» ser ut til å bevege seg mellom det analoge og det digitale uten problemer. Dog er det viktig å huske at disse barna ikke nødvendigvis er eksperter av den grunn (Johansen, 2015, s. 22). Det kan tenkes at eldre generasjoner har et syn på digitale medier og «den virkelige verden» som adskilt. De har vært en del av utviklingen, og husker hvordan verdenen var før det digitale. De digitale mediene har endret måten vi forholder oss til hverandre på (Johansen, 2015, s. 7). Måten vi kommuniserer på i dag er annerledes enn den var før. Samfunnet er kanskje mer sammensatt i dag enn noen gang blant annet med tanke på hvordan det sosiale livet har endret seg (Johansen, 2015, s. 22). Samhandlingsprosessene våre har blitt betinget av mediene, en prosess som kalles medialisering (Johansen, 2015, s. 25).

2.3 Medialisering

Medialisering handler om hvordan medier fungerer på, og påvirker sosiale relasjoner. Medialisering foregår direkte og indirekte. Direkte medialisering vil si å digitalisere noe, som for eksempel et kabal-spill på PC. Indirekte medialisering handler om hvordan mediene har påvirkning på hverdagen vår. Et eksempel er at barn leker en lek inspirert fra et medium, som for eksempel TV-serien Squid Game. Indirekte medialisering foregår hele tiden, ofte uten at vi er klare over det. Kanskje spiser noen pizza til middag, etter å ha sett en pizza-reklame, eller går med gul genser etter å ha sett en person i media gå med det (Johansen, 2015, s. 24). På bakgrunn av kunnskapen om at barn skaper sin lek utfra det som er rundt dem i samfunnet, vil medialiseringen ha stor relevans for hvordan deres lek påvirkes av medier.

2.4 Medieinspirert lek

Lek er en uttrykksform - språket barn bruker for å uttrykke drømmer, ønsker, fantasier, svakheter og styrker (Richards, 2014, s. 101). Formålet med å leke er først og fremst å leke, og oppnå en stemning hvor man har det gøy. I leken utforsker ofte barn tematikk sammen med andre, og de vet at det som foregår er på liksom (Johansen, 2015, s. 26). Lek styrker tilhørighet til samfunnet, og da kan det hevdes at leken reflekterer samfunnet, berøres og preges av det (Richards, 2014, s. 101). Medier beriker barns rollelek (Burn, 2014, s. 2). Alle barn leker medieinspirert lek fra populærkulturen, lik som deres lek alltid har blitt inspirert fra samfunnet rundt dem (Ødegaard, 2006, s. 4). De digitale mediene har ført til nye former for lek. De kan tilby spennende historier, hendelser og karakterer som beriker leken (Ødegaard, 2006, s. 8). Risiko, fare og spenning er også elementer medieinnhold kan supplere lek med, og barns favorittleker ser ut til å alltid ha vært preget av disse elementene (Richards, 2014, s. 103). Samtidig kan vi ikke se på digitale medier som en erstatning til tradisjonelle barneleker, men heller som et supplement kan åpne for helt nye lekearenaer (Johansen, 2015, s. 28).

Medieinspirert lek er ikke et nytt fenomen, for på samme måte som barn lekte Tarzan for 50 år siden, leker barn i dag Spider-Man eller annet medieinnhold. Med tiden har kanskje leken blitt inspirert av medier i større og større grad på grunn av digitale medier og medialisering (Kibsgaard, 2016, s. 80). Barn har også blitt en målgruppe for produkter, reklamer og medieinnhold. De fleste barn eier i dag leker og ting fra TV-serier eller filmer. Mye av den medieinspirerte leken kan derfor tenkes å være betinget av barns foreldre. Tilgangen barn har til medier vil variere, basert på blant annet foreldrenes inntekt og oppdragelsesmetode. Et barn som eksempelvis ikke har sett Kaptein Sabeltann, vil ikke kunne ha de samme referansene som barna som har sett filmene, og dette kan påvirke statusen deres og evnen til å delta i medieinspirert lek i barnehagen (Ødegaard, 2006, s. 4)

2.5 Voksnes perspektiver på barn og digitale medier

Offentlige debatter rundt barn og medier har i hovedsak dreid seg om bekymringen rundt hva mediene kan gjøre med barn. Disse bekymringene springer tilsynelatende ut fra at barn anses som sårbare for påvirkning og derfor avhengige av voksen-kontroll. Slike diskusjoner er gjerne polariserte med en side som mener barn er kompetente og en side som mener det motsatte. Det vil trolig være uheldig å låse seg fast til den ene eller andre siden av dette (Øksnes, 2019, s. 115). Barnas ulikheter er et viktig poeng som ofte faller i bakgrunnen ved diskusjoner knyttet til barn. Mediediskusjonen kan også se ut til å ha to sider, hvor den ene

mener mediene truer barns uskyld og ødelegger barndommen ved å gi dem tilgang på innhold fra voksenverdenen. Den andre siden mener media har et potensial til å gi barn nye muligheter til å lære og utrykke seg på. Dette gjenspeiler et ensporet og generalisert syn på barn og unge (Buckingham, 2000, s. 57).

Ifølge Buckingham's forskning, er de fleste foreldre engstelige først og fremst for at barna deres skal bli skremte av visse former for medieinnhold (2000, s. 142). Ofte fører dette til at visse typer lek blir forbudt, men dette kan virke mot sin hensikt, og gjøre leken mer ettertraktet og spennende (Buckingham, 2000, s. 143). Ved å reagere med å ta avstand fra barns medieinspirerte lek, vil voksne også miste muligheten til å skaffe seg innsikt i leken (Kibsgaard, 2016, s. 80).

Digitale medier har gjennom tidene blitt gjort til sydebukk for tragiske hendelser i samfunnet. Da to tiåringer ble funnet skyldige i å ha drept toåringen James Bulger i 1993, ble skrekkfilmen «Childs Play 3» utpekt som årsaken. Guttene skulle angivelig ha blitt påvirket av filmen til å begå drap. Slike eksempler finnes det flere av, og det tyder kanskje på at folk har lettere for å skyld på mediene, enn å se nærmere på det som kan være mer dyptgående årsaker, som psykologiske og sosiale påvirkninger (Buckingham, 2000, s. 133). Diskusjoner rundt mediers mulige skadelige effekt på barn fører ofte til at barn blir representert som maktesløse (Buckingham, 2000, s. 145). Det hevdes at barn må beskyttes mot medier av voksne, noe som kan oppleves ironisk, ettersom at barnas tilgang på medier nesten utelukkende ligger i de voksnes hender (Buckingham, 2000, s. 165). Barn bør ikke utsettes for materiale de selv ikke har valgt eller som de kan ta skade av, men voksne bruker argumenter for barns sårbarhet hyppig, for å kunne nekte dem tilgang til informasjon og kunnskap (Buckingham, 2000, s. 200). Det har foregått forskning rundt barns møte med vold i medier, og hvor vidt innholdet påvirket barna i voldelig eller aggressiv retning. Denne typen forskning har ifølge Buckingham ikke maktet å besvare spørsmålet, på grunn av at kontekst, voldens natur og individuelle forutsetninger ikke har blitt tatt i betraktning og at vold i medier har blitt dratt under samme kam (Buckingham, 2000, s. 130). Det å bevise at eksponering for voldelig innhold i seg selv kan føre til voldelig oppførsel, kan trolig være en umulig oppgave, i og med at voldsepisoder er nyanserte med eksterne faktorer, drivkraft og kontekst.

Bruken av teknologi sies å danne et skille mellom den voksne og den yngre generasjonen (Buckingham, 2000, s. 5). Dette argumentet utgjør en stor del av diskusjonen rundt barndom. Barndom er et begrep som ofte vil gi en debatt tyngde gjennom at den er et følelsesladet

fenomen de fleste bryr seg om (Buckingham, 2000, s. 145). De fleste ønsker trolig at sine barn skal oppleve en gunstig barndom.

2.6 Barndom

Det interessante med barndom som fenomen, er at den aldri har vært statisk, ensidig eller i det hele tatt lik utfra hvor og når i verden den finner sted. Barndom er et sosialt konstruert begrep i konstant endring (Buckingham, 2000, s. 7). Det som før har blitt anerkjent som en ideell barndom, trenger ikke nødvendigvis anerkjennes for det samme i dag. En mulig fellesnevner når det kommer til barndom, er at den idealiseres av voksne, som den gylne tid. En tid som neste generasjon ikke får oppleve på samme måte, nettopp fordi den nye generasjonen lever i en ny tid med nye rammer, impulser, handlingsmåter og mennesker. Når en generasjon ikke kjenner igjen sin egen barndom i den neste generasjonens, kan det trolig oppstå engstelse. Kanskje vil de voksne da oppleve sine barns oppvekst som mangelfull. Det kan tenkes at en stor del av diskursene rundt barndom, er et resultat av at voksne opplevde sin egen barndom som den «riktige» og dermed bekymrer seg over at den yngre generasjonen opplever en annen (Buckingham, 2000, s. 57) Vi kan dog ikke forstå verken barndom eller lek uten å ha mediene i betraktningen (Johansen, 2015, s. 16).

Barndommen har lenge vært gjenstand for politiske, ideologiske og holdningsbaserte diskusjoner (Buckingham, 2000, s. 6) Barndom ser ut til å være et fenomen mange bryr seg om, og vil alltid være relevant, men i disse diskusjonene blir ofte utfordringen at individualisme ikke blir tatt hensyn til (Buckingham, 2000, s. 57). Dette kan føre til at barn blir utsatt for generaliseringer fra voksnes ståsted. I tillegg drives diskusjonen rundt barndom oftest av voksne, og barnas egne stemmer kommer sjeldent til uttrykk (Buckingham, 2000, s. 12). Et av argumentene som går igjen når det kommer til diskusjonen rundt medier, er at mediene visker ut grensen mellom barndom og voksenverdenen – og dette kan på en måte se ut til å stemme. Digitale medier har gitt barn større tilgang på voksent innhold (Buckingham, 2000, s. 35). På grunn av dette mener Buckingham at heller enn å isolere barns møter med medier, og iverksette forbud og kontroll, burde voksne finne måter å forberede barna på det de vil kunne møte i digitale medier, og slik ha muligheten til å etablere måter å håndtere inntrykkene på, og bli ansvarlige, kritiske mediebrukere (2000, s. 199). Media kan verken feires eller skyldes på som grunnen til forandring, i og med at menneskers ulikheter og forskjellige måter å strukturere mening på, faller bort (Buckingham, 2000, s. 57).

Barndommen har de siste årene blitt institusjonalisert. Barns liv og lek har blitt flyttet fra bakgårder, gater og skoger, inn i organiserte og voksenstyrte arenaer som barnehager, skoler og fritidsaktiviteter som håndball og speideren. Den frie leken mellom husene har delvis eller helt blitt erstattet av at barna kjøres til fritidsaktiviteter etter skolen. Dagens barn omtales dermed som «baksete-generasjonen» (Johansen, 2015, s. 23). På den ene siden har barn i dag fått mer selvbestemmelse og makt når det kommer til å påvirke samfunnet rundt dem – på den andre siden har de trolig fått et mer begrenset handlingsrom, ettersom de stort sett i dag oppholder seg på voksenstyrte arenaer (Johansen, 2015, s. 23). Voksne er mer til stede i barns liv nå enn før, og vil dermed også komme til å kontrollere dem i større grad. Forskning viser at barn uansett motsetter seg voksenkontroll og søker til «hemmelige steder» skjernet fra voksne (Krogstad, 2012, s. 78). De finner også måter å leke forbudte leker på. Voksne vil eksempelvis ofte forby leketøys-våpen, og barn vil da finne kreative måter å skape sine egne på – for eksempel med Lego (Øksnes, 2019, s. 120).

Johansen mener at det vil være uheldig å motsette seg den digitale utviklingen vi er i. Stram kontroll og forbud blir ansett som en bjørnetjeneste (2015, s. 17). Det er ikke mulig å holde mediene unna barna – mediene har en betydning som er udiskutabel (Johansen 2015, s. 53). I stedet for å motsette seg utviklingen, bør voksne møte barna med ekte interesse, sette seg inn i hva det er de holder på med, og slik være best mulig rustet til å støtte og veilede barna i en verden som blir mer og mer digitalisert (Johansen, 2015, s. 54).

2.7 Foreldrerollen

Filosofen Øyvind Kvalnes bekymrer seg over dagens barns utvikling. Deres oppvekst er annerledes i dag, blant annet gjennom graden av beskyttelse og kontroll de lever under. Kvalnes hevder at foreldrene har et sikkerhetsregime over sine barn som truer deres mulighet til å forme seg som selvstendige, trygge individer. Barna ser ut til å møte mindre motgang og risiko-situasjoner, som igjen vil kunne påvirke deres evne til å håndtere utfordringer i fremtiden (Kvalnes, 2009).

Det samfunnet anser som en god forelder, ser det ut til å herske sterke, ofte uttalte føringer rundt. Eksempler på dette kan være å begrense sine barns digitale mediebruk, unngå å bruke TV-en som barnevakt og å sørge for at barna har en aktiv fritid, gjerne i frisk luft, (Johansen, 2015, s. 39). Dette kan se ut som veletablerte verdier som ofte kommer til uttrykk i diskusjonene rundt barn og medier (Johansen, 2015, s. 46). Det er trolig mer sosialt akseptert som forelder å stille seg kritisk til digitale medier. I noen tilfeller kan det tenkes at foreldre uttrykker seg kritisk rundt digitale medier, i et forsøk på å heve sin sosiale status

(Buckingham, 2000, s. 132). Foreldre, pedagoger, og andre voksne som er i kontakt med barn er også opptatt av at lekene barn leker skal være pedagogisk «riktige» (Johansen, 2015, s. 39).

2.8 Den «gode» leken

Det som foregår i barns lekearenaer har trolig alltid vært noe voksne har brydd seg om. På 1900-tallet begynte barns leker, sanger og regler å dokumenteres. Dette resulterte i at voksne uttrykte bekymring rundt en slik form for barnekultur, og at den kunne være skadelig for barna. Slik tematikk har ofte ført til at voksne har uttrykt et ønske om å ta det tradisjonelle tilbake (Burn, 2014, s. 10). Dette kan kanskje bety at voksne igjen ønsker at sine barn skal oppleve den samme barndommen, med den samme barnekulturen som de selv hadde. «Toxic childhood» er et begrep som oppstod som resultat av at de voksne ikke lenger kunne se at barna lekte de tradisjonelle lekene de selv vokste opp med. Foreldre og andre voksne i kontakt med barn har gjennom den siste tiden uttrykt bekymring rundt barnas seksualitet, helse og sosialisering med tanke på tiden de lever i – og her blir teknologi og media ofte syndebukken (Burn, 2014, s. 11).

Barn og voksne har trolig ulik oppfatning av hva det er som kjennetegner god lek.

Barn leker for fornøyselsens skyld, mens forskere og pedagoger har en tendens til først og fremst å knytte lek til dens nytteverdier og hva den kan gjøre for læring og utvikling. Leken blir på denne måten ofte et pedagogisk redskap, som kan komme til å tilsidesette fri lek og den formen for lek barna interesserer seg for (Øksnes, 2019, s. 15). Den «gode» lek ser fra de voksnes ståsted ut til å være rolig lek preget av orden og oversiktighet (Øksnes, 2019, s. 68). Ulike former for digitale medier ser også ut til å bli verdsatt ulikt av voksne og barn. Det kan tenkes at de voksne er mindre oppdatert rundt digitale medier enn hva barna er. Forskere har konkludert med at det eksisterer misforhold mellom barn og barnehagelæreres erfaringer med digitale medier, og at barnehagelærere mangler kunnskap og innsikt i barnas mediekultur (Øksnes, 2019, s. 120). De digitale mediene kommer ikke til å forsvinne med tiden, men heller etableres mer og mer, og mediene fører igjen til nye former for lek (Johansen, 2015, s. 17). Dette betyr at voksne er nødt til å sette seg inn i barnas mediebruk, engasjere seg i det og forholde seg nyansert til det. Innsikt i barns medieinspirerte lek, og mediebruk kan tenkes å være essensielt for å kunne støtte opp under barnas dannelsesprosesser (Johansen, 2015, s. 17).

2.9 Moralsk panikk

Mediehistorien har mange forskjellige eksempler av moralsk panikk. Moralsk panikk er et begrep først oppfunnet og definert av Stanley Cohen, og omhandler kampanjer for å stanse en utvikling deler av samfunnet anser som skadelige. Som et eksempel, ble TV-en gjenstand for heftige diskusjoner rundt hva den gjorde med barn. Mange mente TV-en passiviserte barna og hindret dem fra å delta i sosiale fellesskaper. Litt senere, da dataspill ble populært, oppstod det en ny bølge av diskusjon som resultat. Det ble hevdet at dataspill gjorde barn usosiale (Øksnes, 2019, s. 114). Moralsk panikk, ofte kalt «mediepanikk» er ikke et nytt fenomen – det strekker seg så langt tilbake i historien som vi har informasjon om. Da den greske filosofen Plato levde, 428 før vår tidsregning, ønsket han visstnok å få slutt på det greske teateret, fordi innholdet kunne ha negativ effekt på de unge (Buckingham, 2000, s. 124). Synet på barn som en sårbar, lettpåvirkelig gruppe, har altså trolig alltid eksistert.

Frykten for å miste graden av disiplin voksne har over barn er også omtalt som en påvirkningsfaktor for mediepanikken (Buckingham, 2000, s. 29).

Mediepanikk har igjennom tiden kommet i bølger, ofte utløst av en ny form for media.

Da fjernsynet ble inkorporert i vestlige hjem, oppstod det en ny form for mediepanikk, hvor utallige forskere og fagfolk, så vel som politikere, filosofer og foreldre engstet seg over hvilke konsekvenser TV kunne ha for barn. Akademikeren Barry Sanders omtalte fjernsynet som den sentrale faktoren i ødeleggelsen av det kritiske, skriftkyndige mennesket. Han hevder at mennesket slik vi kjenner det er et produkt av skriftkyndighet, og at denne skriftkyndigheten var på vei til å forsvinne, siden dagens barn og unge så ut til å vise mindre interesse for bøker, og mer for fjernsyn. Dette ville ifølge han føre til en bølge av drap, vold, selvmord og ødelagte hjem (Buckingham, 2000, s. 29). Riktignok er det ikke alle akademikere og forskere som svartmaler barns møte med fjernsynet i like stor grad som Sanders, men voldsaspektet, og tilgjengeligheten av vold på TV er likevel noe mange engster seg over. Man kan dog trolig verken feire eller skylde på media som grunnen til en forandring i samfunnet, i og med at dette også hindrer det individualistiske perspektivet på barn. Barn er forskjellige og konstruerer mening og finner glede i forskjellige ting (Buckingham, 2000, s. 57).

3.0 Metode

Forskningsmetoder deles gjerne inn i to forskjellige former – kvalitativ og kvantitativ. En kvantitativ metode er hensiktsmessig å bruke, skal man komme frem til harde data, som tall, og statistikker. Den kvalitative forskningsmetoden anvendes når forskeren skal frem til blant annet erfaringer og meninger (Thagaard, 2013, s. 11).

I dette kapittelet vil jeg gå gjennom hvilke metoder jeg har brukt for datainnsamling, og hvordan jeg har gått frem under forskningsarbeidet i søken etter å besvare problemstillingen.

3.1 Valg av metoder

Ettersom problemstillingen min springer ut fra mediediskusjoner, var det innlysende for meg at artikler som omhandlet diskusjonen om Squid Game skulle utgjøre forskningens empiri. Jeg valgte derfor innholdsanalyse av dokumenter (Larsen, 2017, s. 120) hvor jeg ville gjøre et utvalg av fire avisartikler og analysere dem. Ved bruk av kvalitativ innholdsanalyse, må dokumentene gjennomgås systematisk, kodes og kategoriseres, slik at det er mulig å komme frem til data som besvarer problemstillingen (Grønmo, 2016, s. 175). Avisartiklene som omhandler Squid Game-lek, er dokumenter skrevet av voksne, og som i stor grad baserer seg på deres meninger og verdier. Med kvalitativ forskningsmetode, er søkelyset gjerne rettet mot informantenes opplevelser, meningsdanning, og forskerens fortolkning av disse (Tjora, 2018, s. 12).

Etter å ha lest flere dokumenter om «Squid Game»-lek, ble jeg nysgjerrig på hvordan en fagperson ville stille seg til saken. Dette førte til at jeg kontaktet en person som forsker på lek, og forespurte vedkommende om å stille til intervju. Lek-forskeren samtykket til dette, og slik ble forskningsprosjektet beriket med ytterligere en metode – kvalitativt intervju.

3.2 Dokumentanalyse

Før utvelgelsen av dokumenter skulle foregå, brukte jeg mye tid på å lese det jeg kunne finne av dokumenter, oftest i form av avisartikler på internett. Dette gjorde jeg for å kunne danne meg et bilde av hvor omfattende diskusjonen var, og hvilke dokumenter som var hensiktsmessige å bruke med tanke på kildekritikk, utgivelsessted (jeg ønsket å bruke artikler fra forskjellige land), og hvilken bakgrunn stemmene som kom til syne i dokumentene hadde. Jeg valgte dokumenter med en variert ansamling av fagfolk innenfor oppvekstsektoren, samt foreldres og andre voksnes meninger om saken. Innsamlingsstrategien min kan da se ut som en skjønnsmessig utvelgning (Larsen, 2017, s. 90).

3.3 Kvalitativt intervju

I tillegg til innholdsanalyse av dokumenter, valgte jeg kvalitativt intervju som metode. Intervjuet var rettet mot én informant - en lekforsker. Målet med det kvalitative intervjuet er å skaffe seg innsikt i en persons meninger, erfaringer og følelser (Larsen, 2017, s. 98). Ettersom at min informant var forsker, kunne intervjuet trolig gi et rikere datamateriale enn bare forskerens personlige meninger, og dette påvirket hvordan intervjuguiden ble strukturert. Intervjuet var semistrukturert, altså faste spørsmål, men preget av fleksibilitet og rom for å stille oppfølgingsspørsmål underveis (Larsen, 2017, s. 99). Intervjuguiden inneholdt spørsmål som omhandlet voksenperspektivet på medieinspirert lek, sammenhengen mellom synet på barn og barns lek, moralsk panikk og informantens opplevelse av medias innflytelse på lek.

3.4 Gjennomføring av intervju

Intervjuet foregikk over Zoom og varte i 45 minutter. Jeg brukte ikke lydopptaker, men informerte i forkant at jeg ville skrive ned det vedkommende sa fortløpende underveis. Informanten tilpasset derfor tempoet hen snakket i, så jeg fikk anledning til å skrive ned det som ble sagt så nøyaktig som mulig. Intervjuet foregikk gjennom at jeg leste opp spørsmål fra intervjuguiden, og informanten svarte utfyllende mens jeg skrev. Underveis kunne jeg stille oppfølgingsspørsmål, eller be informanten om å utdype. Transkriberingen fra intervjuet ble så tilsendt informanten, som kunne lese igjennom det, for så å godkjenne det. I og med at informanten selv var forsker, kunne vedkommende redegjøre utfyllende og nyansert for spørsmålene som ble stilt, og dette medførte at jeg som intervjuer hadde hovedfokus på å få skrevet ned det som ble sagt. Jeg måtte også vurdere noen spørsmål som viktigere enn andre, i og med at tiden gikk fort. Noen av spørsmålene lignet på hverandre, og de spørsmålene det ikke ble tid til i intervjuet, ble besvart gjennom de andre spørsmålene.

3.5 Analyse

Etter dokument-utvalget satt jeg igjen med fire avisartikler som diskuterte «Squid Game»-lek. I tillegg hadde jeg det transkriberte intervjuet med lekforskeren. Jeg startet med å lese gjennom alle dokumenter flere ganger. Underveis tok jeg notater og skrev sammendrag av samtlige dokumenter og intervju. Etter at jeg begynte å få god oversikt over alle dokumenter, begynte jeg å kode dem gjennom det Tjora kaller SDI-metoden – stegvis deduktiv induksjon. I koding av data, gjelder det i SDI-metoden å behandle datamaterialet så empirinært som mulig – altså gjengi informasjon fra tekstene så nøyaktig som mulig – gjerne ved å bruke formuleringer som allerede finnes i datamaterialet (Tjora, 2018, s. 37).

Dokumentene ble lagt inn i programvaren «Taguette» som er et verktøy for kvalitativ analyse. I «Taguette» er det mulig å legge inn dokumentene og intervjutranskriberingen, for så å kode dem. Programmet holder orden på de forskjellige dokumentene, og dette er viktig når det kommer til reliabilitet - at dataene ikke blandes sammen (Larsen, 2017, s. 95). Jeg gikk gjennom hvert dokument og utviklet koder for innholdet. Kodene inneholdt forkortede gjengivelser av personenes ytringer med en konstant bevissthet rundt at de skulle gjengis empirinært og at kodene ikke bestod av mine egne fortolkninger av betydningen (Tjora, 2018, s. 42). Da kodingsarbeidet var gjort, satt jeg igjen med et stort antall koder, som jeg gikk gjennom og plasserte inn i kategorier utfra hvilke temaer de handlet om. Kategoriene ble så til teorier vi skal se på i drøftingsdelen. Kodene som var irrelevante for teoriene, ble ikke tatt med i drøftingsarbeidet.

3.6 Metodekritikk/Kvalitetsvurderinger

Forskningsprosessen har hele tiden vært preget av at jeg har beveget meg frem og tilbake mellom datamaterialet og fagstoff knyttet til det. Jeg har utarbeidet empirinære konsepter og kategorier fra rådata gjennom å sørge for å gjengi innholdet med personenes egne ord. Jeg har så brukt teori som omhandler konseptene jeg utviklet fra rådataene og drøftet dem.

3.6.1 Validitet

Validitet handler i denne konteksten om gyldighet og relevans. I kvalitative studier baserer validitet seg på prosjektets troverdighet og overføringsverdi. Det bør også være mulig å bekrefte funnene, og å sørge for at dataene som er samlet inn er relevante for å kunne besvare problemstillingen (Larsen, 2017, s. 93). Dette prosjektet skal besvare problemstillingen knyttet til det voksne perspektivet på barns medie-inspirerte lek, og datamaterialet som analyseres er samlet inn fra dokumenter hvor nettopp voksne uttaler seg om dette. Alle dokumenter brukt i denne oppgaven inneholder voksnes meninger og tanker om barns medieinspirerte lek. Det er dog viktig å bemerke at dokumentene baserer seg på TV-serien Squid Game, og leken som har sprunget ut fra den. Dette vil trolig påvirke hvilke funn som gjøres. Medieinspirert lek er så mye mer enn Squid Game lek, og det kan tenkes at prosjektet hadde sett annerledes ut, hadde dokumentene inneholdt meninger rundt medieinnhold som faktisk var egnet for barn. I tillegg til dokumentanalysen, er det gjennomført et kvalitativt intervju med en lek-forsker som har forsket på blant annet barns medie-inspirerte lek. Vedkommende presenterte forskning, faglige drøftinger og egne erfaringer rundt tematikken

Squid Game-lek, barns medieinspirerte lek og moralsk panikk, tematikk som er relevant for problemstillingen.

3.6.2 Reliabilitet

Reliabilitet viser til pålitelighet og nøyaktighet, og når den vurderes, er det vanlig å vurdere graden av nøyaktighet i prosessen (Larsen, 2017, s. 94). Reliabilitet er også knyttet til troverdighet, og at funnene som gjøres skal være basert på faktiske forhold (Larsen, 2017, s. 95). Her vil jeg igjen påpeke hvordan jeg har satt søkelys på å gjengi og bearbeide mitt datamateriale så empirinært som mulig. Datamaterialet i dette prosjektet har blitt kodet nøyaktig, med de opprinnelige utsagnene ivaretatt (Larsen, 2017, s. 95). Det har deretter foregått en utvelgelse, hvor den delen av datamaterialet som er irrelevant for problemstillingen har blitt fjernet.

Når man vurderer reliabiliteten til et prosjekt vil det også være viktig og sjekke at spørsmålene som stilles i intervjuet ikke er ledende på noen måte (Larsen, 2017, s. 85). Spørsmålene i min intervjuguide er nøytrale og virker ikke ledende for hvordan informanten skal svare. Informanten er en forsker, og dette kan trolig styrke reliabiliteten ettersom informanten som fagperson henvendte seg til spørsmålene på en saklig, faglig måte.

I kvalitative studier kan det være vanskelig å sikre høy reliabilitet ettersom at fortolkningene av datamaterialet gjøres forskjellig fra person til person (Larsen, 2017, s. 94). Jeg vil allikevel påpeke at min forforståelse for tematikken bevisst har blitt skjøvet unna, og at jeg har forholdt meg så nøytral og forskende som mulig. Dette har jeg gjort for å sikre at mine tolkninger av funnene ikke er preget av mine personlige meninger.

3.7 Etikk

I forskningsprosjektets startfase ble personen jeg ønsket å intervju, kontaktet på e-post. Denne e-posten beskrev forskningsprosjektet, og hva det var jeg ønsket å finne ut av, samt en forespørsel om å stille til intervju. Da informanten samtykket til intervju, fikk vedkommende tilsendt et samtykkeskjema som inneholdt informasjon om problemstillingen, en garanti om at vedkommende ville anonymiseres og at det var mulig å trekke seg fra prosjektet når som helst. Dette er vanlige retningslinjer innen forskningsetikk som informanten som forskes på skal bli gjort oppmerksom på i forkant (Ryen, 2002, s. 193). Et forskningsprosjekt skal være preget av tillit mellom informant og forsker – tillit til at transkribering av for eksempel intervju gjøres nøyaktig, og informasjonen blir behandlet konfidensielt (Ryen, 2002, s. 207).

4.0 Funn og Drøfting

«Hvordan forstår voksenverdenen medias innflytelse på barns lek?»

I denne delen vil jeg presentere dokumentene jeg har analysert for så å drøfte funnene både fra dokumentanalysen og det kvalitative intervjuet opp mot teorien presentert tidligere i oppgaven, i et forsøk på å besvare problemstillingen.

Dokumentene inneholder meningsytringer fra en variert gruppe voksne, blant andre: foreldre, forfattere, en lek-forsker, en barnehagestyrer, en barnelege, en barnehagelærer fra utdanningsforbundet og daglig leder fra barnevakten.no.

I det første dokumentet (heretter kalt **Dokument 1**), en avisartikkel publisert i NRK, forteller en barnehagestyrer at hun måtte ta grep da hun observerte «Squid Game»-lek i barnehagen. Dette ble gjort gjennom tekstmeldinger til foreldre, og styreren forsvarer reaksjonen med at den «positive» leken heller skal vektlegges og at voldelig lek er «en utvikling som kommer». To fagpersoner kommenterer i dokumentet viktigheten av at voksne tar del i, veileder og motiverer til positiv lek. Budskapet til denne artikkelen tolkes som et ønske om at voksne er mer til stede i barns lek, at barna styres unna lek som «Squid Game» og heller leker det de voksne omtaler som «positiv lek» (Espeseth, 2021).

Det andre dokumentet er en nyhetsartikkel publisert på en nettside kalt Fatherly med foreldre som målgruppe (heretter kalt **Dokument 2**). Denne artikkelen oppsummerer hvordan skoler i den vestlige verdenen har reagert på «Squid Game»-lek med forbud, og beskjeder til foreldre om å kontrollere sine barns mediebruk i større grad. Budskapet i artikkelen kan tolkes som en formaning om økt kontroll og oversikt av barns mediebruk, samt at synet på barn som lettpåvirkelige blir gjentatt flere ganger (McGuinness, 2021).

Tredje dokument er en avisartikkel fra The Washington Post (heretter kalt **Dokument 3**). Artikkelen tar i likhet med Dokument 2 for seg hvordan skoler i andre land har reagert på leken, og en barnelege uttaler seg om hvordan barn er spesielt sårbare for å bli desensitiviserte til voldelig innhold. Dokument 3 forsøker å forklare hvordan barn kan ha kjennskap til serien uten å ha sett den, og snakker om hvordan digitale medier har blitt en stor del av alles hverdag. I Dokument 3, ser budskapet ut til å være at foreldre kanskje må senke skuldrene litt mer. Forfatteren ber de voksne se tilbake på lekene de selv lekte som barn - tidvis voldsomme leker – og minnes hvordan de som barn oppfattet dem som fantastiske (Honea, 2021).

Det siste dokumentet er en avisartikkel fra Dagsavisen (heretter kalt **Dokument 4**) hvor en lekforsker uttaler seg i et intervju om hvordan hun ser «Squid Game»-saken. Forskeren snakker om at lek fra voksenverdenen er helt normalt, at forbud av leker kan virke mot sin hensikt og at voksne bør bli mer åpne og nysgjerrige på barns lek. Budskapet kan se ut til å være et motsvar på diskusjonen forskeren ellers omtaler som en form for Moralsk panikk.

Lek-forskeren i det kvalitative intervjuet jeg selv gjennomførte vil bli omtalt som informanten, for ikke å forveksle disse funnene med intervjuet i Dokument 4.

4.1 Barndom som gjenstand for bekymring

Dokumentene skildrer alle samme type lek i skolegårder og barnehager. Squid Game-lek ligner den tradisjonelle leken «rødt lys», hvor forskjellen er at de som går ut, later som at de dør. I et tilfelle fra Belgia, rapporteres det i dokument 3 om bruk av slag barna seg imellom hvis de taper. I alle andre eksempler ser dog selve leken harmløs ut. Allikevel har voksne i mange vestlige land, tatt grep for å få slutt på den. I dokument 1 forteller en styrer i en norsk barnehage, at hun reagerte på leken med å sende ut tekstmeldinger til foreldregruppen. I dokument 2 rapporteres det om en barneskole fra England, som skal ha formidlet til foreldrene at «Squid Game»-lek førte til at barn etterapte voldelig oppførsel i skolegården og at dette ikke ville tolereres. Det finnes flere slike eksempler på voksne som har reagert med å stanse «Squid Game»-leken. I dokument 4, mener lekforskeren at denne eksplosjonen av reaksjoner fra voksnes side blant annet kan handle om at de voksne ønsker at barna skal leke den «gode» leken. Hun legger til at voksne og barn trolig har forskjellig oppfatning av «god lek».

4.2 Den «gode» leken

Et av argumentene for å stanse «Squid Game»-lek, formuleres som et ønske om at barna skal leke mer positive leker (Fra dokument 1, 2 og 3). Den «gode leken», ser fra voksnes standpunkt ut til å være den oversiktlige, rolige formen. Den skal også gjerne være et pedagogisk verktøy som bidrar til barnas læring og utvikling (Øksnes, 2019, s. 15). Barn ser ikke ut til å ha samme tankegang. De leker først og fremst for aktivitetens skyld (Øksnes, 2019, s. 97). Informanten belyser i intervjuet barndomshistorisk forskning og hevder tanken om at barn leker dårligere i dag enn de gjorde før, har blitt stemplet som myte. Leken ser annerledes ut, men trenger ikke være dårligere av den grunn.

I dagens institusjonaliserte barndom, kan det virke som at barns lek alltid blir observert av

voksne. Den frie leken kan dermed se ut til å få mindre plass, men barn finner ofte hemmelige rom hvor de kan leke i fred (Krogstad, 2012, s. 78). Det å finne hemmelige steder å leke er normal praksis for barn og det kan tenkes at strengere kontroll fra voksnes hold vil gjøre denne trangen sterkere. Barn ønsker ikke nødvendigvis alltid å leke rolig, under voksnes tilsyn. Man kan også spørre seg om rolig lek faktisk er synonymt med «god lek». Kvalnes mener at voksne har blitt for opptatt av sikkerhet, og at deres beskyttelsesbehov hindrer barns utvikling. Barn som utsettes for streng kontroll blir ofte usikre og dårligere rustet til å håndtere motgang senere i livet (Kvalnes, 2009). Hvor vidt leken initieres av barna selv, utfra deres interesser er også en faktor som inngår i hvor god barna idømmer den. Lek skal preges av frivillighet, frihet og en indre motivasjon (Øksnes, 2019, s. 97). «Squid Game»-lek ble initiert av barna selv, og så ut til å straks bli møtt med forbud fra voksnes hold. Dette kan anses som problematisk på flere måter. På den ene siden betrakter Johansen forbud mot en spesifikk type lek som en bjørnetjeneste (Johansen, 2015, s. 17) fordi forbudet kan gjøre leken mer interessant. I dokument 2 forteller flere foreldre at forbudet på «Squid Game», fått deres barn til å ville se serien selv. Det kan nesten se ut som at den kraftige reaksjonen fra de voksne har skapt et problem som trolig ikke var der før. Barn kan leke impulser fra en TV-serie uten å faktisk ha sett den, i en verden hvor mediene er innlemmet i alle sosiale prosesser (Johansen, 2015, s. 114) Dette ble også påpekt i Dokument 3 av en barnelege som hevdet at et fenomen kan spres blant en befolkning utfra dets popularitet, og uten at man har blitt direkte eksponert for det.

De voksne som reagerte på «Squid Game»- leken med forbud, ser ikke ut til å ha forståelse for hva dette kan gjøre med barnas ønske om å leke det. Å leke forbudte leker kan oppleves som spennende (Buckingham, 2000, s. 143), og spenning er ofte et sentralt element i barns favorittleker (Richards, 2014, s. 103). Barn finner ofte måter å leke forbudte leker på, som når de bygger leke-våpen av Lego (Øksnes, 2019, s. 120), eller finner skjermede steder å leke på (Krogstad, 2012, s. 78).

I dokument 4 hevder lekforskeren at fordommer rundt barns lek, kan vitne om mangel på kunnskap om den. I stedet for å definere leken som dårlig, bør heller voksne være åpne og nysgjerrige på den. Barn har alltid lekt utfra inspirasjon fra voksenverdenen, fortsetter forskeren, og hvis voksne hadde vært mer åpne for «Squid Game»-lek, kunne de kanskje sett paralleller fra den til de lekene de selv vokste opp med. Dette gjør forfatteren i dokument 3 når han minnes lekene fra sin egen barndom. Han nevner en variant av «sisten», og minnes at det ofte kunne gå voldsomt for seg. Likevel beskriver forfatteren leken som strålende. Han fortsetter med å hevde at foreldre trolig anser slik lek som farlig – og at den kan oppfattes

forskjellig fra barna som leker den og de voksne som observerer den. Risikofylt lek er dog populære leker og informanten fra intervjuet sier at omsorg noen ganger kan komme på tvers av barns lek. Skal man eksempelvis stanse barn som leker kongen på haugen? Her mener forskeren det kreves kjennskap til barna, og kunnskap om deres lek. Faglig skjønn og forståelse for barns ulike forutsetninger, bør ligge til grunn når man skal vurdere en leks risiko. (Buckingham, 2000, s. 57) «Squid Game»-diskusjonen ser ikke ut til å dvele på faktumet at barn er forskjellige. Kanskje kan dette bety at voksenverdenen glemmer perspektivet på barn som ulike individer med ulike interesser og forutsetninger.

4.3 Perspektiver på barndom

Forskeren fra Dokument 4 sier voksne kanskje mistror barns lek, fordi de ikke kjenner den igjen fra egen barndom. Barndommen er aldri den samme og alltid i endring (Buckingham, 2000, s. 143). Kanskje kan dette bety at voksne som ser tilbake på sin egen barndom som den riktige, vil oppleve mistillit til barndommen i dag (Buckingham, 2000, s. 57). Flere mediediskusjoner bunner ut i et ønske om å ta det tradisjonelle tilbake (Burn, 2014, s. 10). Det kan se ut som at voksne ønsker å ta tilbake de tradisjonelle lekene, og kanskje også den tradisjonelle oppdragelsen hvor voksne har mer autoritet. Dette gjenspeiler igjen tanken om at voksne ønsker å se sin egen barndom i sine barns. Det kan også bety at de voksne ønsker å etablere mer disiplin eller kontroll. Man kan spørre seg om synet på barn de voksne levde under igjen påvirker hvordan de selv anser barn. FN's barnekonvensjon (Barnekonvensjonen, 1989, artikkel 12) er et av de konkrete bevisene på at synet på barn har endret seg, og måten barn forventes å møtes av voksne, ser annerledes ut i dag enn den gjorde for den eldre generasjonen (Bae, 2007). En likhet mellom disse generasjonene av barndom er at alle barn leker medieinspirert lek (Ødegaard, 2006, s. 8), men lekens utarting endrer seg parallelt med hvilke medier barn har tilgang på og interesserer seg for (Ødegaard, 2006, s. 4). Forskere har konkludert med at det eksisterer et misforhold mellom hvor oppdatert voksne er på medieinnholdet barn interesserer seg for – og dette kan trolig igjen føre til fordommer for leken (Øksnes, 2019, s. 120) Dette ser ut til å gjenspeiles i Dokument 1,2 og 3, hvor flere av de voksne undrer seg over hvordan barna har fått tilgang på Squid Game-serien, og bekymrer seg for at barna faktisk har sett den.

Det kan tenkes at «Squid Game»-lek også problematiseres av voksne, på grunn av hvordan barns medieinspirerte lek bygger på tilgang til medieinnholdet som lekes.

Barns tilgang på medier er i stor grad prisgitt foreldrene og kanskje kan leker som «Squid Game» skape en trang for barna som havner utenfor å se serien selv. Felles referanserammer

er viktig når det kommer til lek, og Squid Game-serien kan trolig bli ettertraktet innhold for barna å eksponere seg for, etter å ha sett, eller tatt del i leken (Ødegaard, 2006, s. 4). Samtidig, vil det å reagere med forbud trolig også virke nysgjerrighetstennende.

Det å sikre sine barn en god barndom kan hevdes som noe de fleste foreldre ønsker og det finnes enkelte kriterier mange forbinder med en god barndom, som frisk luft og lite bruk av skjerm (Johansen, 2015, 39) Det kan se ut som at rollen som gode foreldre danner noe av grunnlaget for bekymringen rundt barn og digitale medier. Det å stille seg kritisk til det, betraktes ofte som den «riktige» måten å være forelder på (Johansen, 2015, s. 39). Engstelsen for hvordan «Squid Game»-leken kan påvirke barna, er et budskap i flere av dokumentene og dette er ikke en nyoppstått bekymring. Forskning tilsier at foreldre i lang tid har bekymret seg for hva digitale medier kan gjøre med barnas seksualitet, helse og sosialisering (Burn, 2014, s. 10).

4.4 Barndom og voksenverden

«Squid Game»-diskusjonen kan både i Dokument 1 og 2 tolkes som et utrop fra voksnes hold om å etablere strengere kontroll over barn, trolig for å beskytte dem fra voksent innhold. Barndommen har lenge vært gjenstand for diskusjon, og en av de gjengående bekymringene er at digitale medier visker ut skillet mellom barndommen og voksenverdenen (Buckingham, 2000, s. 199). Barnehagestyreren fra dokument 1 uttrykke ønsket om stanse voldelig lek, fordi hun ser en uheldig utvikling. I denne barnehagen latet barna som at de døde hvis de gikk ut av leken. Å beskrive den som voldelig vil kanskje være å overdrive. Vi kan også se tilbake på tiden da barns lek begynte å dokumenteres på 1900-tallet. Denne dokumentasjonen vakte også bekymring for at denne barnekulturen var skadelig for barna (Burn, 2014, s. 10). Igjen blir det synlig hvordan barndom er noe mange voksne bekymrer seg for.

I sammenhengen fra dokument 1, lekte barna at de døde, og da kan det tenkes at det var dette styreren definerte som «voldelig». Temaet død kan trolig anses av mange som et voksent tema. Argumentet rundt voksent innhold bruker flere for å nekte barna tilgang til det (Buckingham, 2000, s. 145). På den annen side påvirkes vi kontinuerlig av digitale medier i dag, gjennom indirekte medialisering (Johansen, 2015, s. 24). Det kan derfor anses som tilnærmet umulig å kontrollere hva slags inntrykk barna får fra digitale medier. Trolig har de mer tilgang på voksent innhold nå enn noensinne før (Buckingham, 2000, s. 35). Buckingham mener det vil være kontraproduktivt for voksne å forsøke å isolere barns møter med medier. De er der, og det er trolig umulig å ha full kontroll over hva barn konsumerer av

medieinnhold. Av den grunn mener han voksne må sette søkelys på å forberede barn på medieinnhold heller enn å forby visse typer (2000, s. 199). Lekforskeren snakker i det kvalitative intervjuet om at det er en naturlig kontinuitet i barns lek, og hvordan de tar inspirasjon fra voksenverdenen og er med det ikke spesielt bekymret for utviklingen. På den andre siden påpeker vedkommende at det ennå ikke eksisterer tilstrekkelig forskning på digitale mediers effekt på barn, så en viss skepsis er berettiget. I en verden som blir mer og mer digitalisert og mer og mer sammensatt, vil det av den grunn være enda viktigere at de voksne er oppdaterte på digitale medier og medieinnholdet barna interesserer seg for. Slik kan voksne på best mulig måte støtte og veilede barnas lek og utvikling (Johansen, 2015, s. 17).

4.5 Barn som sårbare og lettpåvirkelige

I dokumentene omtales barn flere ganger som sårbare og lettpåvirkelige. Barn sies å være ekstra mottakelige for å påvirkes til aggressiv oppførsel, og er ifølge dokument 2 ikke klare for å leke «Squid Game»-lek. En stor del av diskusjonens essens kan tolkes som et beskyttelsesbehov fra voksne. Samtidig finnes det ikke uttalelser fra barn selv i dokumentene. Det er de voksnes stemmer og meninger som kommer frem, og som skal tale barnas sak. Voksne ser ut til å monopolisere barndomsbegrepet – det er de som uttrykker seg rundt hvordan den skal, eller bør være (Buckingham, 2000, s. 12). Dette ser ut til å underbygge synet på barn som sårbare. «Squid Game»-diskusjonen er ikke alene om å ha voksne som dikterer hva det er som er bra for barn og ikke. Dette er en lang tradisjon, og bare de senere årene har barns stemmer fått kommet til syne rundt det som angikk dem, mye på grunn av nye lover og retningslinjer tilknyttet deres rettigheter.

Historisk sett er barns meninger og liv generelt knapt blitt dokumentert. Synet på barn som sårbare, har dog trolig alltid vært gjeldende. Dette kommer til uttrykk blant annet gjennom filosofen Plato, og hans ønske om å avskaffe teateret for å beskytte barn mot inntrykkene (Buckingham, 2000, s.124). Det finnes dog polariserte meninger rundt barn og digitale medier – noen mener barn er kompetente, andre mener de er lettpåvirkelige. Informanten mener det verken er hensiktsmessig å låse seg fast til den ene eller den andre av disse sidene. Lik som voksne er barn forskjellige og håndterer inntrykk på forskjellige måter. Noen tåler mindre - andre tåler mer. En rektor forsvarer bannlysningen av Squid Game-lek i skolegården med at serien fremstiller aggressiv oppførsel, og at barn lett kan etterligne denne oppførselen. Det virker som at rektoren tilegner barn som gruppe dette karaktertrekket, og igjen ser dette ut til å generalisere barn. Det belyser dog et argument som ser ut til å gå igjen i diskusjonen, nettopp at «Squid Game» slett ikke er egnet for barn. Dette er et legitimt argument, i og med at TV-

serien presenterer selvmord, drap, sex, vold og har 16 års-grense. Men har barna faktisk sett Squid Game? I dokument 4, spør lekforskeren seg selv om det samme. Hun mener man fint kan leke medieinnhold, uten å faktisk ha sett det. Informanten forteller at hen har spurt flere barn som lekt «Squid Game», om de faktisk har sett serien. Ingen av barna informanten spurte hadde det.

Forfatteren fra dokument 3 hevder også at det å leke Squid game, slett ikke trenger å være synonymt med å ha sett serien. Squid Game var på et tidspunkt den mest populære TV-serien i verden, og ble diskutert i digitale medier. Flere ganger i dokumentene engster voksne seg for at barna kan ha sett scener fra serien, og kanskje vitner dette igjen om manglende innsikt i barnas medieverden, og lek.

Informanten mener synet på barn og barns lek henger sammen. Det kan se ut som at voksne ikke har tillit til at barn kan leke på en måte som er trygg for dem. Forskning på barns lek motsetter seg dette synet - barn som leker, vet at de leker (Johansen, 2015, s. 26). Sterk bekymring for barns omgang med medier, kan være uheldig fordi det kan føre til at voksne da tar avstand fra medieinnholdet. Voksne mister med det muligheten for å sette seg inn i mediene barna interesserer seg for, og på den måten kunne støtte og veilede dem (Johansen, 2015, s. 18).

Informanten mener en viss form for bekymring er legitim, ettersom at det svært lite forskning rundt digitale medier og barn. Informanten stiller spørsmål rundt forbud som strategi – en strategi som er blitt motsvar til «Squid Game»-lek i mange sammenhenger. Det kan tenkes at det å forby noe kan virke mot sin hensikt, og at det kan gjøre leken mer ettertraktet. Kanskje kan behovet for å kontrollere og forby noen typer for lek, tyde på at noen voksne ennå ikke har de digitale mediene som en innflettet del av livene våre (Johansen, 2015, s. 36). Digitale medier er rundt oss hele tiden, og for barna eksisterer ikke det samme skillet mellom den virkelige og den digitale verdenen som voksne ser. De kjenner ikke til noe annet enn den verdenen de er født inn i, med samhandlingsformer som har blitt betinget av mediene (Johansen, 2015, s. 25).

4.6 Moralsk panikk eller sunn skepsis

I dokument 4, omtaler lek-forskeren mediediskusjonen rundt Squid Game som en form for moralsk panikk. Moralsk panikk, også omtalt som mediepanikk strekker så langt tilbake i historien som vi har dokumentasjon på. Squid Game-diskusjonen er preget av anmodninger om endring. Et stort antall voksne over hele den vestlige verden, har engasjert seg, og gjort tiltak, ofte i form av forbud og en større grad av kontroll i skolegårder og andre arenaer barn leker på.

Samtlige av dokumentene i denne oppgaven ble publisert i oktober, 2021 og dette kan trolig vitne om at selve leken som utbredte seg, ble møtt med hastverk fra voksne som reagerte svært raskt på det de observerte. Kanskje er Squid Game-diskusjonen en form for moralsk panikk, med tanke på hvordan leken omtales som en uheldig utvikling (fra dokument 1) eller som usunn og farlig (fra dokument 2). Graden av dekning denne diskusjonen fikk, kan også være et argument for å underbygge dette som moralsk panikk. Det finnes utallige artikler og diskusjoner på internett som underbygger hvor viktig tematikken ble for de voksne.

Bekymringen for hva medier kan gjøre med barn er veletablert blant voksne, og tidligere eksempler på moralsk panikk har ofte dreid seg om medie-konsekvenser.

TV-spill skulle visstnok gjøre barn voldelige (Øksnes, 2019, s. 114) og filmen «Childs play 3» var grunnen til at 10-åringer begikk drap (Buckingham, 2000, s. 124). Når medier blir utpekt årsak på et problem eller en hendelse, kan det tenkes det skjer for å unngå de mer dyptgående psykologiske og sosiologiske problemene som ofte ligger til grunn (Øksnes, 2019, s. 115). Det kan tenkes at dette skjer i «Squid Game»-diskusjonen også. Ansvarer blir i mange av tilfellene skjøvet over på foreldregruppen, med anmodninger om at DE skal håndtere situasjonen og få stoppet leken.

Dokument 1, 2 og delvis 3 presenterer «Squid Game»-lek som en del av en uheldig utvikling. En utvikling med potensial til å gjøre barn aggressive og voldelige. Ifølge Buckingham finnes det ikke forskning som konkluderer med at vold fra medier kan påvirke barn til å selv bli voldelige (Buckingham, 2000, s. 130).

Informanten mener det kan tenkes at vi bekymrer oss for mye når det kommer til «Squid Game»-lek. Vedkommende påpeker at lekens essens faktisk bare er «Rødt lys». Det kan tenkes at voksne er kritiske til digitale medier, fordi de har levd uten dem og med dem, men å være kritisk til digitale medier, bør ikke innebære et forsøk på å benekte mediernes plass i livene våre (Johansen, 2015, s. 53).

I dokument 4 omtaler lekforskeren forbud mot visse typer lek som mistillit til barn. Det kan tenkes at voksne undervurderer barns evne til å skille mellom lek og virkelighet, med tanke på reaksjonene som har blitt synliggjort i dokumentene.

5.0 Avslutning

Denne oppgaven har synliggjort voksnes perspektiver på barn og medier, både gjennom empiriske funn, teori og forskning. En konklusjon på problemstillingen kan ikke for sikkert fremlegges, i og med at et stort spekter av voksnes perspektiver og tanker om medieinspirert lek er kommet til syne. Dokumentene og intervjuet har fremstilt varierende holdninger, og lik som barn er voksne også forskjellige. Denne bacheloroppgaven har allikevel presentert gjengående holdninger og tanker fra voksenverdenen. Voksenverdenen ser ennå ikke ut til å ha akseptert at digitale medier er kommet for å bli, og dette gjenspeiles av de mange formene for moralsk panikk som har sprunget ut fra mediebruk (Øksnes, 2019, s. 114). Det kan tenkes at voksne ikke er like kjent med digitale medier som barn, og betrakter trolig den digitale verdenen og den virkelige verdenen som separate enheter, noe barn ikke gjør (Johansen, 2015, s. 22). Foreldre ser også ut til å være preget av et kritisk syn på medier (Johansen, 2015, s. 47) og dette gjenspeiles av kontrollbehovet som går igjen i medieforskning og selve diskusjonen presentert i dokumentene.

Det kan også se ut som at voksne har problemer med å anerkjenne dagens lek, fordi de ikke kjenner den igjen fra sin egen barndom (Johansen, 2015, s. 54).

Barndommen er et nostalgisk og kjært tema for mange, og kanskje kan trangten til å se sin egen barndom i sine barns, føre til at voksne mistror den leken de observerer i dag (Øksnes, 2019, s. 119). Dagens lek er dog i stor grad medieinspirert (Kibsgaard, 2016, s. 80) og det er av den grunn nødvendig at voksne viser åpenhet og interesse for denne leken også (Johansen, 2015, s. 53). Voksnes interesse og kompetanse kan som nevnt være viktigere enn noen gang, for å kunne støtte og veilede barn i deres liv, lek og læringsprosesser (Johansen, 2015, s. 22).

6.0 Referanseliste

- Bae, B. (2007). Å se barn som subjekt. Noen konsekvenser for pedagogisk arbeid i barnehage. Regjering.no <https://www.regjeringen.no/no/tema/familie-ogbarn/barnehager/artikler/a-se-barn-som-subjekt---noen-konsekvens/id440489/>
- Barnekonvensjonen. (1989). *Konvensjon om barnets rettigheter*. (20-11-1989 nr. 1 Multilateral) Lovdata. <https://lovdata.no/traktat/1989-11-20-1>
- Buckingham, D. (2000). *After the death of childhood. Growing up in the age of electronic media*. Polity Press
- Burn, A. (2014). Children's Playground Games in the New Media Age. I A. Burn & C. Richards (Red), *Children's Games in the New Media Age. Childlore, Media and the playground*. (s. 1-30). Ashgate Publishing
- Espeseth, D.S.T. (2021, 27.oktober) «Squid Game» endret leken i barnehagen. NRK, Vestfold og Telemark. https://www.nrk.no/vestfoldogtelemark/_squid-game_-endret-leken-i-barnehagen-1.15704665
- Grønmo, S. (2016) *Samfunnsvitenskapelige metoder*. (2. utgave). Fagbokforlaget
- Honea, W. (2021, 18.oktober) Yes, kids are playing Squid Game at recess. Now what? *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/lifestyle/2021/10/18/kids-playing-squid-game/>
- Johansen, S. L. (2015). *Barns liv og lek med medier*. Cappelen Damm Akademisk
- Kibsgaard, S. (2016) Barnekultur i flerkulturelle barnehager. I H. Jæger & J.K. Torgersen (Red), *Barnekultur* (s. 74-85). Cappelen Damm Akademisk
- Krogstad, A. (2012). Barns topologi – barns bruk av steder i retorisk og fenomenologisk perspektiv. I A. Krogstad, G. K. Hansen, K. Høyland & T. Moser (Red.) *Rom for barnehage: Flerfaglige perspektiver på barnehagens fysiske miljø* (s. 65-76). Fagbokforlaget.
- Kunnskapsdepartementet. (2017). *Rammeplan for barnehager: Forskrift om rammeplan for barnehagens innhold og oppgaver*. Udir. <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/rammeplan-for-barnehagen/barns-medvirkning/>

- Kvalnes, Ø. (2009, 10. jan). Slipp bomullsbarna fri. Aftenposten, A-magasinet.
<https://www.aftenposten.no/meninger/kronikk/i/y7E7R/slipp-bomullsbarna-fria-fri>
- Larsen, A.K. (2017). *En enklere metode. Veiledning i samfunnsvitenskapelig metode*. (2.utg.) Fagbokforlaget.
- Larsen, A.K. & Slåtten, M.V. (2010). *En bok om oppvekst. Samfunnsfag for førskolelærere*. (3.utg) Fagbokforlaget.
- McGuinness, D. (2021, 15. oktober) Kids are Mimicking 'Squid Game' at School – and it's a problem. *Fatherly*. <https://www.fatherly.com/news/squid-game-kids-school/>
- Moren, S. (2021, 30.oktober) Skoler forbyr dødslek. Forsker advarer: Det er mistillit til barna. *Dagsavisen*. <https://www.dagsavisen.no/nyheter/navn-i-nyhetene/2021/10/30/skoler-forbyr-dodslek-forsker-advarer-det-er-mistillit-til-barn/>
- Postholm, M. B. (2010) *Kvalitativ metode. En innføring med fokus på fenomenologi, etnografi og kasusstudier*. (2. utg.) Universitetsforlaget.
- Richards, C. (2014). Rough play, Play fighting and surveillance: School playgrounds as Sites of Dissonance, Controversy and Fun. I A. Burn & C. Richards (Red) *Children's Games in the New Media Age. Childlore, Media and the playground*. (s. 85-108). Ashgate Publishing.
- Ryen, A. (2002). *Det kvalitative intervjuet. Fra vitenskap til feltarbeid*. Fagbokforlaget.
- Thagaard, T. (2013). *Systematikk og innlevelse. Innføring i kvalitativ metode*. (4. utgave). Fagbokforlaget
- Tjora, A. (2018) *Viten skapt. Kvalitativ analyse og teoriutvikling. Cappelen Damm Akademisk*
- Ødegaard, E.E. (2006) *Kaptein Andreas og hans mannskap – drøfting av forskningsdata om en gutts stemme og hans innflytelse på barnehagens innhold*. Institutt for samfunnsvitenskap.
- Øksnes, M. (2019). *Lekens flertydighet. Barns lek i en institusjonalisert barndom*. Cappelen Damm Akademisk.

7.0 Vedlegg.

7.1 Informasjons- og Samtykkeskjema



DronningMaudsMinne
HØGSKOLE FOR BARNEHAGELÆRERUTDANNING

Vil du delta i bachelorprosjektet

«Voksenverdenens syn på barns medieinspirerte lek»?

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et bachelorprosjekt hvor formålet er å undersøke på hvilke måter digitale medier influerer barns lek, og hvordan voksenverdenen forstår dette. I dette skrevet gir jeg deg informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

Formål

Jeg er en deltidsstudent som skal skrive Bacheloroppgave om voksnes syn på medieinspirert lek. TV-serien Squid Game utløste en verdensomspennende diskusjon som dreide seg om hvordan barns lek hadde blitt influert av den. Diskusjonen gjorde meg nysgjerrig, og førte til at jeg ville undersøke synet den voksne verdenen har på barns lek, og spesielt synet på innflytelsesevnen digitale medier i dag har på barns lek.

Gjennom kvalitativt intervju med et individ med kunnskap og kompetanse rundt barns lek og dokumentanalyse av utvalgte artikler knyttet til medieimpulser i barns lek, skal problemstillingen «Hvordan forstår voksenverdenen medias innflytelse på barns lek» undersøkes.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

Dronning Mauds Minne Høgskole for barnehagelærerutdanning er ansvarlig for prosjektet.

Hva innebærer det for deg å delta?

Ved å delta i dette forskningsprosjektet vil du delta i et intervju som vil vare i ca. 45 minutter. Spørsmålene som stilles vil handle om barns medieinspirerte lek, utfordringene og mulighetene rundt dette, samt voksenverdenens syn på barns lek influert av digitale medier. Begrepet «moralsk panikk» vil være et av fokusområdene, hvor formålet er å undersøke om hvordan begrepet eventuelt kan knyttes til bachelorens tematikk.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke ditt samtykke fram til prosjektets slutt, uten å oppgi noen grunn.

Hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Jeg vil bare bruke opplysningene om deg til formålene jeg har fortalt om i dette skrivet. Jeg behandler opplysningene konfidensielt og alle navn anonymiseres.

Prosjektet skal avsluttes 22.04.2022.

Med vennlig hilsen

Prosjektansvarlig
Gro Anita Kamsvåg & Arnt Nordli

Student
Frida Johansen

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet Voksenverdenens syn på barns medieinspirerte lek. Jeg samtykker til:

- å delta i intervju

Dato:

Siden prosjektet ikke er behandlet av NSD, kan jeg ikke innhente din underskrift. Samtykket blir derfor gitt ved at du krysser av i boksen ovenfor.

7.2 Vedlegg nr. 2

Intervjuguide for samtale med lekforsker

Nåværende formulering av problemstilling:

Hvordan forstår voksenverdenen medias innflytelse på barns lek?

1. En rekke fenomener og produksjoner fra «populærkulturen» i media har utløst diskusjoner i lang tid. Er det noen av disse diskusjonene som har vært spesielt interessante for deg, og hvorfor? (Hva vil du utpeke som minneverdig og nevneverdig?)
2. Hva forteller diskusjoner som «Squid-game-debatten» deg om voksnes syn på barn og barns lek?
3. Kan du si litt om begrepet «moralsk panikk»? Hva er det og hvorfor utløses det i diskusjoner rundt barn og digitale medier? Tror du moralsk panikk knyttet til barn og digitale medier har noe å si for voksnes syn på barn og barns lek?
4. På hvilken måte tror du digitale medier påvirker barns lek i dag?
5. Hvilke tanker har du om utviklingen knyttet til barndom før og etter digitale medier? Fra å leke og interessere seg for et begrenset innhold barn fikk fra hjemmet, nærmiljøet og venner, til å nå potensielt ha tilgang på en verden av innhold fra digitale medier - Er dette en utvikling som bekymrer deg?
6. Ser du noen utfordringer knyttet til at barn nå leker mye av det de får tilgang til fra elektroniske medier?
7. Ser du noen muligheter? Hva kan være positivt?
8. Hvordan mener du voksne skal møte barn som leker innhold den voksne definerer som skadelig eller upassende?