

Barbro Johansson

Skjut en höna till middag!

Lekens plats i barns datande

Barnet framför datorn kan betraktas och förstås på flera olika sätt. Man kan se det i termer av inläring och kompetens, hur barnet socialiseras in i ett högteknologiskt samhälle och lär sig att hantera dess artefakter. Man kan se det som ett möte mellan barn och media, hur barnet anammar eller förhåller sig kritiskt till de budskap om t ex liv, död, kamp och seger som förmedlas av dataspelen. Eller man kan studera det sociala samspelet framför datorn, hur barn utvecklar sin sociala kompetens i den kontext som datorn och dess program erbjuder. I den här artikeln har jag dock valt att fokusera på en annan aspekt, nämligen vilken betydelse *leken* har i barns datoranvändning. Materialet till artikeln är hämtat från ett pågående fältarbete till min avhandling om barn och datorer i ett kulturellt perspektiv. Barn från fyra klasser på två skolor i Göteborg deltar i undersökningen som sträcker sig över tre läsår och de metoder som används är intervjuer och deltagande observation. Barnen är i åldrarna 6-12 år.

Den holländske kulturhistorikern Johan Huizinga har i sin bok *Homo ludens* (1938) (på svenska, *Den lekande människan*, 1945) skildrat lekens roll i den mänskliga kulturutvecklingen. Han placerar leken i en grundläggande position, anser att den är äldre än kulturen och att språket, myten och kulten är de tidigaste uttrycken för mänsklig lek. Hans definition av lek är alltså vidare än vad vi i dagligt tal är vana vid, och lekens grundläggande egenskap är, enligt Huizinga, av estetisk och andlig art och går inte att fånga i strikt funktionella termer. Lekens "innersta natur" finns i dess intensitet, i dess förmåga att entusiasmera, helt enkelt i att den uppfattas som rolig (Huizinga 1945). I sju punkter definierar Huizinga vad som kännetecknar lek. Det handlar om att den är fri, skiljer sig från det vanliga livet, skapar ordning och även spänning och ofta omges av hemlighetsfullhet. Huizinga definierar även sådana företeelser som musicerande, religiösa kulthandlingar och domstolsväsende som "lek" i det att de innebär en

tillfällig avskiljning från det vanliga livet. Dessa definitioner blir för vida för mitt syfte, men i mitt fältarbete har jag slagits av hur ofta leken finns närvarande, som praktik eller som möjlighet, såväl på fritiden som i skolan, en lek som på många sätt stämmer in på Huizingas beskrivning. Utifrån mina egna iakttagelser och med inspiration från Huizinga och från socialantropologen Eli Åm (1993) har jag formulerat en egen sju-punktslista över lekens kännetecken:

Lek kännetecknas av:

1. *Glädje och lust*. Om barnen själva får tala om varför de leker så blir svaret ofta helt enkelt: "därför att det är kul".
2. *"På låtsas"*. Leken är alltid i någon bemärkelse "på låtsas". Inte bara när man leker rollekar och fantasilekar, utan även i andra sammanhang kan man gå in i en alternativ verklighet, vilken man sedan kan avbryta, för att återgå till det verkliga.
3. *Frivillighet*. Man väljer själv att leka, att tvingas in i en lek blir något annat än lek.
4. *Kreativa inslag*. Att fantisera ihop en historia som man agerar, att bygga och konstruera, att skapa en speciell tävlingsform är exempel på hur kreativitet uttrycks i leken.
5. *Oförutsägbarhet*. Överraskningsmoment, att inte veta hur det ska gå, vart leken ska ta vägen, att inte kunna överblicka allt som kan hända.
6. *Gemensam överenskommelse*. För att leken ska komma igång och bestå behövs en gemensam överenskommelse om *att* man leker och vilka regler som gäller för just den här leken.
7. *Den är sin egen mening*. Leken finns till enbart för sin egen skull. Den kan visserligen ha en mängd effekter, som träning av motoriken, av den sociala kompetensen osv, men det är inte detta som är målet för de lekande.

Lekens olika nivåer

Hur går det då till när en aktivitet övergår till att bli en lek, och vad är det som gör att det blir lek? En del av mitt fältarbete har jag bedrivit hemma hos några av barnen. Vi har suttit vid datorn, två, tre barn och jag och de har spelat spel som de själva har och sådana som jag haft med mig. Även om man kan säga att dataspelande är en sorts lek, betyder inte det att det är rena leksituationer som jag har observerat. Istället är min erfarenhet att barnen växlar mellan olika synsätt, ibland är de djupt inne i en lek, ibland är dataspelandet en aktivitet som pågår i "det vanliga livet" och ibland befinner man sig någonstans mitt emellan.

Ett belysande exempel på detta är följande utdrag från en deltagarobservation med tre 11-åriga pojkar, Edvard, Christian och Max. De är hemma hos Edvard och spelar strategispelet Red Alert, vilket går ut på att man bygger upp en armé

och en vapenarsenal och slåss mot en annan armé. Det här är en typ av spel som kräver mycket tid och mycket tänkande och som många pojkar, men få flickor, är intresserade av. De tre pojkarna håller på med det länge och är djupt engagerade, medan jag själv som sitter bredvid har svårt att hänga med i vad som händer.

Max: Bygg en atombomb.

Christian härmar rösten från datorn, som har en smalt ordförråd, bestående av "instructions", "comrade, waiting order", "yes sir" och "affirmative" och några till, och som bryter på ryska.

De pratar och förklarar under tiden som Edvard skjuter, han klarar båda delarna.

Edvard: När man har övertaget kan man bygga helikoptrar och flygplan. Då går det ju vägen, om man säger så.

Barbro: Du har ju ett väldigt övertag där.

Christian: Vi har inte upptäckt deras läger. Dom kanske har ett jätteläger.

Edvard: Ja, vi vet ju inte hur stort deras läger är. Men det kan man se med spy plane.

Flygplanet fungerar inte som det ska, verkar det som.

Max: Vad fasiken är det med honom? Varför flyger han runt?

Edvard: ..Jaja.

Max: Den vill ju inte.

Edvard: Jo, han kommer.

Christian: Men jag kan.

Barbro: Den flyger bara runt hela tiden.

Edvard (till flygplanet): Men vad är det med dej nu då? Jaja, skit samma. Hallå alltså! Tack! Äntligen fattar du nånting! Hjälp!

Om man ska försöka dela upp det här avsnittet utifrån vilken typ av aktivitet pojkarna sysslar med, kan vi se att det dels handlar om instruktioner och förklaringar. De vänder sig till mig och förklarar vad de gör och ger information om spelet. Ett tag handlar det om ett gemensamt problem, flygplanet rör sig inte som det ska och alla engagerar sig i detta, även jag. Här befinner vi oss i något sorts mellanskede mellan att vara i spelet och att tala om spelet. Och alldeles i slutet kan vi se det som man skulle kunna kalla verklig lek: Edvard går in i en roll, han är den som kommenderar flygplanet och allra sist har han tagit ännu ett steg in i leken, befinner sig - symboliskt - inne i flygplanet, som blir anfallet, och ropar på hjälp. Fortsättningsvis växlar det på samma sätt, ibland förklarar de för mig, ibland diskuterar de något problem sinsemellan, ibland går de med känsla och engagemang in i spelet - leken.

I nästa exempel är det tre åttaåriga flickor som spelar ett spel där det går ut på att man ska lotsa en mus runt i en labyrinth där det dyker upp katter. Dessa katter ska

stängas inne av labyrintens staplar och förvandlas till ostar när de kläms ihop. Jenny, som inte är så van, spelar och de andra hjälper till med goda råd.

Paula: Ta bort den där lilla där, så flyttar du den dit. Så kan du mosa han.

Ida: Nej, du skulle ha...

Jenny: Jo...

Ida: Nej, tryck inte in den! Nej.

En instängd katt slipper ut och nu blir det dramatiskt när Jennys mus jagas av katten, hon skriker förskräckt.

Paula: Kan du inte komma ut nu, Jenny?

Jenny: Men jag vet inte vart jag är.

Ida: Man kan inte komma ut.

Jenny: Men var är jag? Vad gör jag?

Paula: Skynda dig Jenny!

Ida: Mosa'n!

Alla skrattar åt Jennys försök att komma undan.

Barbro: Nu är du illa ute, du.

Här är flickorna - eller rättare sagt vi alla - inne en längre stund i en leksekvens. Vi är alla känslomässigt engagerade, inte bara Jenny som spelar. Det man kan lägga märke till här är det som alla som spelar dataspel känner till, nämligen att man "är" figuren i spelet och även åskådarna, som ju också är deltagare, ser det så. "Var är jag?", säger Jenny. "Kan du inte komma ut nu?" säger Paula. I leken går man in i en annan roll, tar perspektivet hos lekfiguren, i det här fallet är det en mus på en dataskärm, i vanlig lek kan det vara en docka som man agerar genom eller att man leker att man själv är en annan person, t ex Batman, Pippi Långstrump, en häst eller något annat. Man kan också gå ett steg längre och istället för *perspektivtagning* tala om *identifiering* med spelfiguren (t ex Normark 1997-98), vilket möjligen kan bli mer problematiskt, dels förstås beroende på hur man definierar begreppet identifiering, dels för att perspektivtagandet tar sig olika uttryck. Ett litet barn som leker Batman, t ex, kan verkligen känna sig som Batman, medan det bland äldre barn vid dataspelet mer handlar om att styra eller att representera en figur. Principen är dock densamma, man går in i en annan verklighet, en lekverklighet, som har sina egna regler och sina egna koder.

Eli Åm uppehåller sig i sin bok *Leken ur barns perspektiv* (1993), vid det hon kallar "den djupa leken". Det är i denna lek som barnen lämnar den vardagliga tillvarons problem och motsättningar för att hänge sig åt den "lyftning" eller "hänryckning" som Huizinga talar om, och som hans landsman Buytendjik (Åm 1993) kallar för det "patiska", att låta sig gripas. Huizinga påpekar hur sårbar denna lek är, hur lätt den avbryts av att det vanliga livet kommer in och kräver sin rätt (Huizinga 1945). Det är bl a därför, menar William Corsaro (1985), som

barn ofta visar ovilja mot att ta in nya barn i en pågående lek. Barn bygger upp ett "interaktivt lekrum", inom vilket leken kan äga rum, och om någon ny kommer in riskerar detta rum att rasa samman (ibid).

Leken som mål eller leken som medel

Barns lek kan bli därför ibland betraktas som en avskild värld som vi vuxna inte har tillgång till, ett främmande land dit bara barn har tillträde. När barn blir djupt uppslukade av en lek är det ofta svårt för oss vuxna som står utanför att alls sätta oss in i och förstå vad leken går ut på eller vad det är som fångslar barnen så. Ofta kommer våra tolkningar av leken att ligga på ett helt annat plan än barnens egna. Samtidigt är det uppenbart att leken inte alls försiggår i ett avskilt hörn av tillvaron utan mitt uppe i den kultur som barnen delar med oss vuxna. Det material som barnen använder i leken; rollfigurer, handlingsmönster, repliker, teman har de hämtat från sin vardag i skolan eller på dagis, i hemmet och inte minst från tv. Dessutom menar jag alltså att barns lek inte är i tid avgränsade aktiviteter, utan finns närvarande som en möjlighet i alla sammanhang. Den som möter barn i skolan och på andra institutioner känner säkert igen detta och mitt nästa exempel handlar om just mötet mellan vuxen, barn och lek i skolmiljön.

I klassrummet hos ettorna på skolan X finns två datorer, som barnen får använda under lektionerna. Där finns en antal pedagogiska program och fröken för protokoll och håller reda på vilka program var och en spelar. Idag håller Billy och Robert på med ett tangentträningsprogram. En bokstav kommer fram på skärmen och man ska så snabbt som möjligt trycka på motsvarande tangent. Fröken har sagt åt dem att de ska använda båda händerna, men kräver inte att de ska ha rätt finger också. Pojkarna gör varsin omgång och använder rätt hand så som fröken har sagt. Men så kommer de på att de ska börja ta tid på hur snabbt de kan genomföra en omgång och strax har det hela övergått till en tävling, där det gäller att göra en bana på kortast tid. Tävlanget blir intensivt. Nu övergår de båda till att använda en hand och dessutom har de samma svårighetsgrad hela tiden. Så kommer fröken, som säger till dem att de ska använda båda händerna och öka svårighetsgraden. Billy gör en bana till, men sen tröttnar de båda och går därifrån.

Det första vi kan se här är hur pojkarna delar upp arbetet på ett sätt som är vanligt, som man ser både i skolan och hemma och som anknyter till idéer om rättvisa och turtagning, ett jämlikhetsideal helt enkelt: man gör så att man spelar var sin gång (Johansson kommande). Spela är kanske på ett sätt fel ord att använda,

för det är ju ett rent övningsprogram, men barnen uttrycker det själva ofta så, att man "spelar" oavsett vad det är för typ av program man använder.

Nästa iakttagelse vi kan göra är att pojkarna kommer på hur de kan göra övningen lite roligare, nämligen genom att tävla. Tävling är ju en känd och vanlig lekform. Men i och med detta så omdefinieras hela situationen. Nu handlar det inte längre om lärarens och skolans mål, att lära sig att använda tangentbordet. Nu handlar det om att genomföra den här "banan" snabbast, snabbare än den andre. Och här visar det sig att det går långsammare om man ska skriva med bägge händerna. Eftersom pojkarna ännu inte är så tränade på att använda tangentbordet går det fortast att skriva med höger pekfinger, vilket man självklart gör när målet är att vara så snabb som möjligt. Något annat som händer är att pojkarna inte byter svårighetsgrad. I programmet är det meningen att det ska bli allt svårare uppgifter efterhand, så att man lär sig att klara mer och mer. Men om man gör det så går det inte att jämföra resultaten, alltså väljer man bort det alternativet och kör samma bana om och om igen.

Pojkarnas beteende i den här situationen skulle kunna ses som irrationellt och meningslöst, eller kanske som olydnad. Från en strikt pedagogisk synvinkel skulle pojkarnas handlande rentav kunna förstås som ett sabotage mot undervisningen och dess mål. Ett annat sätt är att försöka ta barnens synvinkel och utgå ifrån att det finns en rationalitet i det de gör. Att helt enkelt betrakta dem som kompetenta kulturvarer. Man kan då se att det de gör är att omdefiniera situationen, från en inlärningsituation till en leksituation och i detta nya sammanhang blir deras agerande logiskt och meningsfullt. Inte heller är det givet att tolka deras agerande som olydnad. Skoluppgiften gick ut på att använda ett tangentträningsprogram och detta är vad pojkarna gör, inriktningen mot lek kan ses som deras kreativa lösning på hur uppgiften skulle utföras.

Vi kan se hur alla lekens kännetecknen finns närvarande när pojkarna omdefinierar situationen till lek. Glädjen, lusten och inlevelsen tar fart, det är en aktivitet som de går in i utan någon vidare diskussion, en av dem börjar uppmärksamma sin tid och den andra antar lekförslaget genom att försöka få en kortare tid och därmed är tävlandet igång. Valet av tävlingsformen kan här ses som det kreativa inslaget och oförutsägbarheten handlar förstås om att man inte vet vem som vinner och hur snabbt man ska lyckas klara en bana. Det är en aktivitet som försiggår utanför det ordinarie skolarbetet och den består i kraft av att pojkarna är överens om vilka regler som ska gälla. Om någon plötsligt skulle byta till en annan svårighetsgrad eller börja skriva när den andre håller på, skulle leken avbrytas. Och leken har sin egen mening: De gör det enbart för att det är roligt. Nästa exempel handlar också om lek i skolkontexten, men från en annan synvinkel.

Fyra barn i årskurs ett, Liisa, Jimmy, Ida och Miranda, är i datasalen med Gudrun, som är ALU-anställd¹ för att vara en resurs i datasalen. De har varit i datasalen ett par gånger förut och tränat sig på att skriva alfabetet. Den här gången är uppgiften att de ska skriva och berätta om sig själva och sin familj. Det är en glad och lättsam stämning, Jimmy och Miranda ljudar och pratar när de skriver. Miranda ska skriva "bästis", men trycker på fel tangent, så att det står "bäsy" istället. Det skrattar hon och Jimmy åt.

Liisa och Ida är lite försiktiga när det gäller att trycka på tangenterna, de är rädda för att det ska bli fel. Nu får de på Gudruns uppmaning skriva en massa bokstäver vilka som helst i långa rader, bara fylla raderna och sedan sudda ut det. De tycker det är jätteroligt. Ida skriver många olika bokstäver. Det gör Liisa också och sen skriver hon flera rader med stora G. Jag påpekar att det blir som ett fint mönster. När de ska sudda visar Gudrun dem att de kan hålla inne back-knappen och sudda snabbt. De skrattar förtjust. Jimmy och Miranda är lite tramsiga, busar med varandra och kör omkring med stolarna. Jag frågar om de har skrivit färdigt. Nej, säger de, och fortsätter arbeta. Så blir Miranda klar och skriver "Ja e klar puss". Jimmy blir också klar och jag hjälper dem att spara.

I det här exemplet ser man tydligt hur leken är en ständigt närvarande möjlighet. När Miranda råkar skriva "bäsy" istället för "bäst" är det just ett sånt tillfälle som kan vara startpunkt för en ordlek, något som jag träffar på lite då och då i mitt fältarbete. Alltså att någon råkar säga eller skriva ett roligt ord, en annan faller in på samma tema och så är man igång med en lustfylld, fantasifull aktivitet, en lek (Jfr Mouritsen 1996). Den här gången fortsatte de inte längre än till att upptäcka att det var roligt, lekmöjligheten fanns, men valdes bort och istället ägnade de sig åt sitt arbete. Men lite längre fram under lektionen har intresset dalat och Jimmy och Miranda börjar ägna sig åt den typen av lek som kanske är den som man som skolpersonal har allra svårast att acceptera, nämligen bus och oväsen. Och min reaktion är en typisk vuxenreaktion. Jag frågar om de är färdiga med arbetet och förmedlar därmed budskapet att först arbetar man och sen får man leka. Jimmy och Miranda uppfattar detta underförstådda budskap och fortsätter arbeta, men Mirandas sprallighet finns kvar, vilket visar sig i hennes lilla avslutning: "Ja e klar puss".

Min kommentar till Jimmy och Miranda var ett sätt att stoppa och begränsa leken, men det finns också ett annat sätt att förhålla sig till lek i undervisningen och det är det som Gudrun här ger prov på, nämligen att använda leken som en resurs. Hon väljer här att använda leken för att ge barnen större utrymme. Att utvidga deras ramar, att få dem att frimodigt våga använda den här maskinen,

¹ Praktikanställning för arbetslösa (vanligen på sex månader) (författerkommentar).

för att på så sätt främja en bättre inläring. För barnen själva blir det en rolig och - om läraren inte så tydligt hade uttryckt att de skulle göra det - nästan en förbjuden sak. Så här skulle man t ex inte få göra om man satt inne i klassrummet och skrev på en uppgift i sin skrivbok. Det är något som går utöver skolans vanliga regler.

Den situation som exemplet handlar om är inte på något sätt unik i skolan, vi känner säkert alla igen den. Och vad det handlar om är alltså att två synsätt eller målsättningar, lek och inläring, möts och interagerar med varandra, genom att stödja varandra, motarbeta varandra eller helt enkelt existera sida vid sida. Skolan är ju i första hand en inlärningsinstitution, vilket bl a visar sig i att det finns klart uttalade mål för verksamheten. Det finns mål för hela skoltiden, för varje stadium, varje läsår, varje vecka och varje lektion. Och det sätts upp mål för varje individ. Skolan är en målinriktad miljö. Ställt mot leken så upptäcker man genast en klar motsats, eftersom leken inte är målinriktad utan bara finns för sin egen skull, är sitt eget mål.

Detta hindrar dock inte att leken, eller kanske snarare lekens koder, kan användas pedagogiskt, att leken kan inordnas under inläringens mål och "användas" som ett medel. Att en pedagog helt enkelt kan göra inläringen roligare, intressantare och effektivare genom att använda sig av lekens koder, t ex tävling, oförutsägbarhet, överraskning, samarbete eller åtminstone ömsesidighet, utbyte, turtagning och fantasi. Dock saknas några väsentliga drag; den här leken är inte frivillig, eftersom den ingår i undervisningssituationen och framför allt är den inte sitt eget mål. Att metoden har använts av pedagoger i över trehundra år visar väl ändå att vuxenvärlden hela tiden är medveten om lekens betydelse och kraft i barns liv.

Lek och verklighet

Jag ska nu se närmare på förhållandet lek, inläring och socialisation ur ett lite annat perspektiv, nämligen när man börjar se på *effekter* av leken, dvs positiva eller negativa biverkningar som barnen får i samband med att de leker. Och där upptäcker vi genast att vi har en syn på barns aktiviteter som inte är riktigt densamma som när vi betraktar vuxna. Om jag sitter en eftermiddag och ser på såpoperor på tv eller läser någon veckotidning, så finns det kanske de som kan mena att jag slösar bort min tid, men det är förmodligen ingen som kommer att oro sig för hur detta ska påverka mig, vilken typ av pensionär jag kommer att bli, därför att jag tillbringar en dag då och då på detta sättet. Med barn är det annorlunda. Barn som sitter framför tv:n eller framför datorn, i vårt tycke alltför länge, och med olämpliga program, kommer att utsättas för misstanken att inte

bli lyckade och harmoniska individer, utan hamna snett känslomässigt, socialt och fysiskt. Och detta för att barns aktiviteter i mycket större utsträckning än vuxnas betraktas som någon form av inläring och socialisation. Vuxna tenderar, enligt Flemming Mouritsen (1996) att anlägga en "pedagogisk optik" på vad barn gör och se deras lekuttryck som övningar inför ett framtida vuxenliv. Medan barnen däremot, som har "lekens optik", säger: "Men de kan jo ikke forstå at vi bare leger." (ibid:24).

Som nästa exempel har jag därför valt något som är ett central tema i dataspel, nämligen döden. Här träffar jag Jimmy, Miranda och Liisa igen, det här är ungefär ett år senare, nu går de i tvåan, men det är inte i skolmiljön vi ses den här gången utan hemma hos Jimmy, vid hans dator, där vi sitter framför spelet Outlaws. Det är ett spel av Doom-typ, dvs man går omkring i en miljö som man ser med huvudpersonens ögon, och det enda som syns av huvudpersonen själv är vapnet han håller i handen. Det hela går ut på att besegra fiender, vanligen genom att döda dem. Flickorna har aldrig sett detta spel förut och är heller inte särskilt datorvana. Jimmy njuter uppenbarligen av situationen att sitta och spela sitt favoritspel medan vi andra ser på.

Jimmy: Där är en till. Han springer förbi och tror att han är tuff.

Liisa: Han är inte ett dugg tuff.

Nu kommer flera bovar springande och anfaller, skjutandet är intensivt.

Jimmy (till bovarna i spelet): Tuffa er inte nu! Jag är liksom bäst här. Ni är bara såna som tror att ni är tuffa. O o o oh! Aj!

Liisa: Hallå, men vad går det här ut på??

Jimmy: Det vet inte jag. Tror du, tror du jag vet allt?

Miranda fnissar.

Jimmy: Jag bara skjuter och skjuter.

Liisa: Har du aldrig spelat detta dataspel?

Jimmy: Jo, det har jag.

Liisa: Men vad går det ut på då?

Jimmy: Vad tror du?

Liisa: Vad händer? Ska du bara skjuta en massa människor hela tiden?

Jimmy: Ja, det är precis det man gör.

Miranda: Kommer det bara fler och fler?

Jimmy: Nej. Nej, men när man har dödat alla då börjar man om.

Flickorna fnissar.

Jimmy: Och då får man göra så hela tiden, gå runt och skjuta, men det, det-. Man ska handskas med datorn och fatta vad man gör och sånt.

För Jimmy är detta helt klart ett lektillfälle, det är helt enkelt den gamla vanliga pang-pang-leken i dataspellets form, och han förstärker lekkänslan genom att även agera verbalt. Han tilltalar bovarna, framhåller sin egen styrka och tuffhet

och skriker "aj" när han blir träffad. Dessutom är han tidvis skådespelaren som framför en föreställning med tre åskådare, vilket ger ytterligare en dimension till hans lek. Alla lekens kännetecken finns med och Jimmy är i sitt esse.

Men så bryts plötsligt leken, Liisa tar ett kliv ut ur leksituationen och ifrågasätter den. "Hallå, men vad går det här ut på?" Och plötsligt hamnar situationen i en helt annan belysning. Liisa agerar här vad Huizinga (1945) kallar "lekfördärvarer", det största hotet i varje leksituation, när hon för in vardagsverkligheten i leken. När vi förflyttar oss utanför lekens domän och lekens förståelse, när vi lämnar lusten och inlevelsen i fantasivärlden, blir det hela plötsligt bara platt och ointressant. Det handlar bara om att "skjuta en massa människor hela tiden". Detta ser också Jimmy. Han tvingas att betrakta spelet ur Liisas perspektiv och blir tvungen att hålla med, det hela går ju faktiskt ut på att skjuta alla bovarna och sen börja om igen. Hur hanterar då Jimmy detta? Först defensivt, han säger att han inte vet, vill tydligen inte agera försvarare av spelet, eller känner kanske på sig att han inte har de argument som ska bita på Liisa. Men så hittar han plötsligt ett. Ett argument som definitivt måste gå hem i alla sammanhang: man lär sig något! "Man ska handskas med datorn och fatta vad man gör och sånt." Där är han definitivt på säker mark, här allierar han sig med den dominerande västerländska barndomsförståelsen och hans argument är precis det som förs fram av vuxna när de förespråkar att barn ska börja använda datorer tidigt. Och Liisa säger inget mer just då.

Det här visar flera saker: Dels visar det vikten av att leken är en "gemensam överenskommelse". När Liisa träder ut ur leken och ifrågasätter den faller den platt till marken och plötsligt handlar det om något helt annat. Dels visar det hur barnen rör sig mellan olika förståelser och gör det reflexivt. Hur de växlar mellan lekperspektiv och det vanliga livets perspektiv och överblickar konsekvenserna av dessa sina val.

Som vuxen åskådare märker jag dock att jag gör en annan tolkning. Jag har känt ett visst obehag över att sitta och se hur denne åttaårige pojke i dataspelet går omkring och skjuter ner folk på löpande band och när så Liisa uppvisar en kritisk attityd, känner jag ett gillande, eftersom jag uppfattar det som att hon tar moralisk ställning; man ska inte gå runt och döda folk. Det är min värdering och jag tycker, där jag sitter, att det känns mycket bra att Liisa förmedlar denna värdering till Jimmy. Nu efteråt kan jag däremot se att det inte alls handlar om *allmänmännisklig* moral utan om *lekens* moral. Lekens moral säger att alla ska kunna vara med på lika villkor, att alla ska ha nöje av leken (t ex Åm 1993, Corsaro 1985). Här är det bara Jimmy som sitter vid datorn hela tiden och flickorna har fått passiva roller, som de inte är helt nöjda med. Den leksituation som finns här är inte tillfredsställande för alla deltagarna, Liisa och Miranda har inte alls lika roligt som Jimmy. Och vad gör man då? Man börjar förhandla för att förändra

situationen, och det är precis vad Liisa gör här när hon ifrågasätter grunderna för Jimmys lek.

Att det inte är ett allmänt moraliskt ställningstagande Liisa gjort, kan vi se om vi förflyttar oss ett stycke längre fram i handlingen. Jimmy har fortsatt spela, trots flickornas protester, och när hans spelfigur är död, vill han börja om igen.

Liisa: Åh! Ska du börja *om*?!
Jimmy: Det här är bra, förstår du.
Liisa: Nej, det är *inte* bra.
Jimmy: Alla andra är bara tråkspel, man kan inte göra nånting med dom.
Liisa (skrattsuckar): Men det är inte roligt.
Jimmy: Nu ska jag bara skjuta en höna till middag. Jag vill ha middag!
Miranda: Den hoppar undan där bara!
Jimmy: Hallå!
Liisa: Skjut alla! Skjut, skjut två!
Jimmy: Två?
Liisa: Ja.
Jimmy: Det räcker med en.
Liisa: Nej, det räcker med två, då har du till två dagar.
Barbro (ömkande): Oj! Fjädrar åt alla håll!
Liisa: Men dom är bara störande. Ta en till.
Jimmy: Mm, dom är bara störande. Äntligen att du håller med mej (..)
Aaa!
(Ännu en höna dör.)

Jimmy vill gärna spela sitt spel, men inte bara det, han vill att flickorna också ska vara engagerade i det han gör. På så sätt blir det en gemensam lek och på så sätt kan leken upprätthållas. Jag förstår hans dramatiska utrop och regisserande berättande som just detta, ett försök att dra med flickorna i handlingen. Och den här gången lyckas han. I början av spelet kan man alltså skjuta på hönor. Jimmy skapar en historia: han ska skjuta en höna till middag. I spelet går det bara att skjuta hönor, inte att tillaga eller äta dem, men det har förstås ingen betydelse här, utan det viktiga är att skapa en attraktiv narration runt det som händer på skärmen. Och Liisa antar inviten och blir väldigt engagerad, Jimmys lekförslag sätter hennes fantasi i rörelse och hon går in med liv och lust i händelseförloppet. I mitt tycke blir hon väldigt blodtörstig, långt efter detta utdrag fortsätter hon uppmana Jimmy att skjuta varenda höna. Här får jag alltså veta att mitt tidigare antagande om att Liisa var emot dödande var helt fel. När jag försöker väcka medlidande för hönorna, avfärdar Liisa det med att de är "störande". Därmed tar hon klar ställning för leken, dvs för Jimmys synsätt, något som Jimmy med belåtenhet noterar. Och han kan fortsätta sin dramatiska jakt.

I flera av de exempel som givits i denna artikel går det att urskilja könsmönster som brukar betraktas som traditionella. Att pojkarna spelade strategispelet Red Alert, att flickorna valde ett spel med mus och katter, att Jimmy agerar skjutglad cowboy och de mindre datorvana flickorna tittar på, allt detta ingår i välkända föreställningar om hur pojkar och flickor "är". När jag vid mina intervjuer har frågat barn om det finns pojk- och flickspel, blir svaret genomgående att pojkar brukar spela skjut-, krigs- och våldsspel, medan det inte är lika lätt att hitta utpräglade flickdataspel. Att pojkar leker våldsamma lekar är en gemensam kunskap som upprepas i både tal och handling, samtidigt som det utgör en diskurs att spegla sig själv i. En pojke som spelar Doom eller Red Alert gör bara vad som förväntas av honom, medan en flicka som tycker om att spela våldsamma dataspel gör det i vetskap om att hon överträder könsgrensarna. Hon spelar spe-len *trots att* det är ett "pojkspel". Samma förförståelse har jag när Liisa opponerar sig mot Jimmys dödande, jag förutsätteroreflekterat att Liisa, som är flicka, ska vara kritisk mot hans skjutande, och när det visar sig att hon går med i den våldsamma leken, tycker jag att hon blir "väl blodtörstig". Det barnen gör måste därför hela tiden sättas i relation till de diskurser som är aktuella. Att skjuta hönor till middag blir helt enkelt inte detsamma om det är en pojke eller en flicka som gör det, eftersom föreställningarna om och förväntningarna på könen är så olika.

Offer eller aktör?

Ett sista exempel från den här observationen visar än en gång hur leken och verkligheten möts.

Jimmy: Jag älskar när jag dödar folk. Det är bara att gå ut och så är dom döda.

Liisa: Skjut mej då.

Jimmy: På spelet, fattar du väl!

Liisa: Skjut mej.

Liisa vet förstås vad Jimmy menar, hon vet mycket väl att han inte skulle vilja döda någon i verkligheten, men hon bollar med perspektiven, ställer leken och verkligheten mot varandra. Detta händer naturligtvis ofta när barn leker, eftersom det vanliga livet alltid finns nära och rätt vad det är kan gå in och bryta leken. Men det kan bli särskilt tydligt och dramatiskt när barn spelar dataspel. Så var det t ex när jag sa till min dotter att hon skulle komma och äta och hon svarade: "Ja, jag ska bara dö först!" Lek och verklighet möts här på ett sätt som ger ett närmast absurt intryck. Och som vuxen reagerar man, det är svårt att undvika. Bara det faktum att barnen säger "jag dog" när figuren i spelet dör, gör att man får lust att protestera. Döden ska man helt enkelt inte ta så lättsamt, tycker vi.

Även om det på ett sätt finns all anledning att ta död i dataspel lättamt, inte bara för att det är på lek, utan också för att döden inte är slutgiltig, man får alltid ett nytt liv. Reinkarnation är ju, som bekant, ett bärande tema i dataspelen.

Men som vuxen reagerar man ofta negativt och blir obehaglig till mods när barnen säger att de "älskar att döda". Man oroar sig för att det kan innebära att barnet blir avtrubbat, att det inte förstår allvaret i riktigt dödande, att det rentav tränar sig inför framtiden. Socialisationstanken är ju, som sagt, alltid närvarande i vår förståelse av barndom. Det finns självklart flera möjliga svar på de här farhågorna och för egen del anser jag att det är omöjligt att säga att det alltid är dåligt eller att det alltid är harmlöst. Det handlar hela tiden om så mycket mer än den aktuella situationen framför datorn.

Inom barnmediaforskningen finns det, grovt sett, två skilda synsätt, som endast mycket översiktligt ska nämnas här. Det ena betonar samhällets, kulturens och omgivningens påverkan på barnen och studerar vilka *effekter* olika medieutbud har på barn (t ex Sonesson 1989, Postman 1984). Det andra är en konstruktivistisk syn som betonar barnet som subjekt och studerar vad barnen själva *gör* med mediautbudet. Man brukar i det här sammanhanget tala om det kompetenta barnet, ett aktivt subjekt (t ex Rönnberg 1997).

Båda dessa synsätt har sina fallgropar. Effektforskningen hamnar lätt i en deterministisk syn och barnet får en passiv mottagarroll. När det gäller det kompetenta barnet finns en risk för att hamna i en ytterlighet, nämligen att få en bild av barn som kan välja helt fritt och att de gör övertänkta och rationella val i varje situation. Den konstruktivistiska syn som jag vill ansluta mig till poängterar att barns kulturella konstruktion försiggår inom samhälleliga kontexter som på olika sätt begränsar och styr deras möjliga val (t ex Qvortrup 1994, Walkerdine 1997). Det är uppenbart att barn, i högre grad än vuxna, har en mängd begränsningar i sina liv, för vad som är möjligt för dem att välja, allt från att inte nå upp till översta bokhyllan till att vara tvungna att gå i skolan i nio år. En avgörande faktor är att barn är omyndiga och därmed inte har någon laglig rätt att själva bestämma över sina liv. Till detta kommer att det material som tillhandahålls barnen när de ska konstruera sig själva i hög grad är styrt av vuxna. Det är vuxna som skriver läroböcker, det är vuxna som designar leksaker och lekplatser och det är vuxna som konstruerar dataspel och utformar tv-reklamen. Det är alltså viktigt att komma ihåg att barns agerande och barns val alltid sker inom vissa, mer eller mindre snäva, och oftast av vuxna konstruerade, ramar.

I den här artikeln har jag ändå flera gånger betonat logiken och meningsfullheten i barns agerande. Och anledningen till detta är att vi annars, utifrån den vuxennorm som vi omfattar, är snabba att definiera barns val och agerande som irra-

tionella i något avseende. Därmed ger vi uttryck för en adultcentrism som inte leder vidare till någon större förståelse för de barn vi möter.

Det som jag skulle vilja bidra med, och det som jag tycker är viktigt att framhålla i den här diskussionen är alltså att genom att man försöker möta barnen där de är och skapar en förståelse för deras utgångspunkter, så skaffar man sig också kunskaper om barns sätt att använda sig av leken. Att acceptera att ett barn mycket väl kan gå in med liv och lust i en lek som handlar om att döda, vare sig det nu är med leksaksvapen eller framför dataskärmen, utan att det behöver betyda att barnet är en presumtiv våldsverkare eller har psykiska problem. Men dessutom, och lika viktigt, är det att klargöra de ramar inom vilka barnen har att verka. Barnen tillhör och förhåller sig hela tiden till en kultur som har en viss inställning till våld, en kultur som innefattar många olika nivåer, allt från föräldrarnas personliga ställningstagande att t ex avstå från att köpa leksaksvapen, och hur man i familjen löser konflikter, till att våra nordiska barn lever i samhällen där dödsstraff inte förekommer och där barnmisshandel är förbjuden. Till detta kommer så media, som i både nyhetsprogram, spelfilmer och serier förmedlar budskapet att våld och död är något som är värt att ägna intresse, på olika sätt.

Att se människan som kulturvarelse är att se hur individen samverkar med samhället runtomkring, att se hur vi både formar och formas av de samhälleliga strukturerna, att se att det är i detta samspel som förändring och utveckling sker. Och jag uppfattar min uppgift som fältforskande etnolog att införskaffa och förmedla kunskap om någonting, i det här fallet barn och datorer i ett kulturellt perspektiv. Inte därför att jag har några konkreta förslag till andra vuxna om hur de ska agera i sina specifika sammanhang, utan därför att jag som humanistisk forskare omfattar den tanken att all kunskap utökar vår förståelse för olika fenomen och därför ger oss större möjligheter att fatta bra beslut i de sammanhang där vi befinner oss. Min uppgift som kulturforskare är alltså att ifrågasätta det som uppfattas som självklart, att problematisera det som verkar naturgivet och oproblemiskt, att visa på valmöjligheter, att helt enkelt medverka till att öka handlingsutrymmet för enskilda individer och för samhället. (Kylhammar 1998). Med andra ord hoppas jag att denna artikel har givit några nya tankar och infallsvinklar till fortsatta funderingar och fortsatt agerande inom området barn, lek och datorer.

Litteratur

- Corsaro, William A. 1985. *Friendship and Peer Culture in the Early Years*. Norwood, New Jersey: Ablex publishing corporation.
- Huizinga, Johan. 1945. *Den lekande människan*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Johansson, Barbro, kommande. Två barn och en dator. Maktkamp och förhandlingar framför dataskärmen.
- Kylhammar, Martin. 1998. Seminarium, Etnologiska institutionen Göteborg.
- Mouritsen, Flemming. 1996. *Legekultur. Essays om børnekultur, leg og fortælling*. Odense Universitetsforlag.
- Normark, Maria. 1997-98. *Bland vänner och fiender på Atlantis - om barns samarbete kring interaktiva dataspel*. Kandidatarbete Högskolan Karlskrona/Ronneby.
- Postman, Neil. 1984. *Den förlorade barndomen*. Stockholm: Prisma.
- Qvortrup, Jens. 1994. *Barn halva priset. Nordisk barndom i samhällsperspektiv*. Sydjysk Universitetsforlag.
- Rönning, Margareta. 1997. *TV är bra för barn*. Ekerlids förlag.
- Sonesson, Inga. 1989. *Vem fostrar våra barn - videon eller vi? Tv, video och emotionell och social anpassning*. Stockholm Norstedt.
- Walkerdine, Valerie. 1997. *Daddy's Girl. Young Girls and Popular Culture*. Cambridge Massachussets: Harvard University Press.
- Åm, Eli. 1993. *Leken ur barns perspektiv*. Malmö: Natur och kultur.