



Essay | Vol. 41, No. 1, 2023, pp. 72–79

Barns lek i modern barndom

Åsa Delblanc

Malmö universitet, Sverige

E-post: asa.delblanc@mau.se

Marina Wernholm

Linnéuniversitetet Kalmar, Sverige

E-post: marina.wernholm@lnu.se

Sammendrag

Det finns i samhället en romantiserad bild av lek och barndom. I denna essä problematiseras bilden av den romantiska leken och vi argumenterar för ett nytt sätt att förstå barns lek där samtidskontexten och omvärlden har en stor betydelse.

Nøkkelord: *barndom, digitalisering, förskola, lek*

Abstract

Children's play in a modern childhood

A romanticized ideal of play and childhood appears to be common today. This essay problematizes this romanticized picture of play and argues for a new way of understanding children's play where the contemporary context and the sociocultural environment are of significant importance.

Keywords: *childhood, digitalization, ECEC, play*

Alltså vi är ju influencers!

Med surfplattans kamera riktad mot sitt eget ansikte sitter Elsa, fem år gammal, i hallen på sin förskola och testar olika miner. *Och här ser ni var jag har mina gummistövlar*, säger hon och vinklar kameran mot andra hållet. Hennes vän Ali uppfattar snabbt vad hon håller på med. *Jag vill också prova*, säger han, sträcker sig efter surfplattan och får den av Elsa.

Liksom han sett Elsa göra riktar han sedan först kameran mot ansiktet och prövar ut ett lämpligt ansiktsuttryck. *Bästa jackan sponsrad av Cubus*, säger han och vänder kameran mot sin jacka. Förskollärare Carin har uppfattat att barnen håller på med någon typ av lek men är inte riktigt säker på vad det är som håller på att iscensättas här. Försiktigt, och utan att störa, frågar hon barnen vad det är för film de håller på att skapa. *Alltså vi är ju influencers*, säger Elsa. *Vi ska visa våra kläder och vår mat och alla coola grejer som vi har*. Först blir förskollärare Carin fundersam. Här har marknadskrafterna letat sig ända in i förskolan och i barnens lek! Barnen leker inte längre mamma, pappa barn, de leker influencers. Sedan kommer hon att tänka på att leken självklart bara är en spegling av det samhälle som barnen omges av. De möter dagligen influencers i sin vardag och nu vill de själva testa att gå in i rollen. *Jaha jag förstår. Men vem är det som ni ska visa det för?* frågar Carin. *Man ska ha många följare*, replikerar Ali och ser ut som om han vet vad han talar om. Där och då föds idén. Klart att barnen kan leka influencers! Och självklart vill de ha många följare. Carin funderar på om det skulle vara möjligt att publicera barnens filmer på det gemensamma nätforum som de använder för schema och kontakt med vårdnadshavarna. Sagt och gjort. Barnens influencerlek blir startskottet för ett nytt, barncentrerat arbetssätt. Barnen filmar sig själva i olika situationer och visar stolt upp sina frukostar, mellanmål och gummistövlar för de många följarna på sidan. Carin beskriver det som ett alldeles nytt och roligt arbetssätt i vilket pedagogerna känner att de verkligen har både barnen och vårdnadshavarna med sig.

Episoden ovan blev återberättad för en av artikelförfattarna på ett seminarium på förskolläraryrket utbildningen. Barnen och samtliga namn är fiktiva. Dialogen är inte autentisk utan återskapad från det som berättades på seminariet. Scenerna har ägt rum i verkligheten, och förskolan som startade arbetet med influencertemat finns på riktigt, ”In Real Life”. Denna essä riktar strålkastarljuset mot hur vi kan förstå lek i modern barndom och barns livsvillkor med utgångspunkt från exemplet med influencerleken.

Mossa och stenar eller surfplattor och Dragonman?

Redan 1998 påvisade Kampmann hur mångfacetterat och svårfångat begreppet *barndom* är (Kampmann, 1998) och föreslog att det egentligen är ett ord som kommer i plural. Barns olika uppväxtvillkor varierar i det oändliga, och så gör även deras uppväxtmiljö, språk, socioekonomiska förutsättningar etcetera. Troligen är Kampmanns diskussion än mer giltig idag, då barns uppväxtvillkor blivit alltmer ojämlika (Persson, 2015). Den ena barndomen är inte den andra lik med andra ord. Ändå förutsätter vi ofta att ”barn är barn”, att de är en homogen grupp som har ungefär samma behov och förutsättningar. Särskilt när det kommer till lek har vi ibland en romantiserad bild av hur den går till och vad den innebär (Jonsson, 2011; Palla, 2011). Forskare har dock försökt att nyansera den romantiserade bilden av lek genom att belysa problematiska aspekter av barns lek, som att barn kan använda lek för att uppnå egna syften genom att skapa och upprätthålla kulturella gränser på sätt som kan skada, utesluta eller kränka (Löfdahl, 2010, 2014; Wohlwend, 2017). Många av oss vuxna tänker nog att lek har stor potential för vänskapande, vilket den naturligtvis har.

Men barns lek kan också resultera i exkludering samt bidra till att skapa insiders och outsiders i lek-konstellationer och i barns kamratkulturer (Löfdahl, 2010, 2014). Och ständigt poppar de upp, de där lekarna som inte riktigt får rum i vår föreställningsvärld. Otaliga forskningsstudier visar att leken i förskolan rymmer långt mycket mer variation än ”mamma pappa barn” eller ”affär”, och att leksakerna inte alls alltid är gjorda av vackra, ekologiska naturmaterial. Barn leker brand (Tullgren, 2004), de leker Dragonman (Delblanc, 2022), och de leker när de spelar *Minecraft* (Wernholm, 2020). Vi som inte rodnar lätt när vi tänker på vilka märkliga lekar vi själva lekte som barn är nog lätträknade!

För några år sedan kom en uppmärksam och hyllad dokumentär om en norsk Waldorfförskola ut (Olin, 2017). Den heter just *Barndom* (i singular) och utger sig för att på ett neutralt sätt fånga barns lek. Det är lätt att bli förförd av filmen! Den har prisats för sitt vackra foto och sitt sätt att visa att ”barn är barn” (Teleman, 2017). Den är poetisk och vacker och barnen är lite som barnen i visan ”Det gåtfulla folket” (Adolphson & Wolgers, 1961), ett alldeles eget, fantasifullt och kreativt folkslag. Filmen *Barndom* används idag i utbildning inom en av Sveriges förskolläro-utbildningar. Anledningen är att den befunnits lämplig att ha som underlag för att diskutera lek, undervisning och värdegrundsarbete i förskolan. I *Barndom* talar alla samma språk. Alla barn har ett stort ordförråd. De leker fint i sina varma overaller i det vackra norska skogslandskapet. Inget barn har svårt att komma in i leken utan alla verkar vara socialt kompetenta och ha kunskap om hur man på bästa sätt startar eller får tillträde till den (Corsaro, 1997). Mellan raderna framträder dock även ett nationalromantiskt tema i vilket de kristna högtiderna spelar en viktig roll. Så även ”det naturliga barnet”, ett barn utan surfplattor eller plastleksaker.

På ytan tycks alltså filmen ge en neutral bild av lek, undervisning och förskola, eftersom den inte har en speakerröst och inte tycks ha någon direkt agenda (mer än att just visa hur fantastiska barnen är och vilken kraft det är i deras lek). Men om man granskar den kritiskt framträder även en helt annan bild. Det tar lite tid att förstå, men de glada, hurtfriska och på alla sätt kompetenta och kommunikativa barn som visas upp i filmen ger en bild av ett slags tänkt ideal. Det är symptomatiskt att recensenter talar om ”lekens egenvärde” (Holmberg, 2018), eller om ”en konfliktfri tillvaro där naturen och den skapande leken står i centrum” (af Geijerstam, 2018). Men de barn som inte har någon plats eller något utrymme i filmen är barn som inte talar majoritetsspråk, barn som kommer från en socioekonomisk utsatthet eller barn som behöver stöd för att komma in i lek (Corsaro, 1997). Eller, för all del, de barn som inte leker vare sig naturprogram eller restaurang (som i filmen) utan kanske just influencers, Dragonman eller *Minecraft*.

Idag har 25 procent av barnen i förskoleklassen ett annat modersmål än svenska (Skolverket, 2022) och en femtedel lever i barnfattigdom (Rädda Barnen, 2021). Dessutom visar forskning att många barn av olika skäl kan ha svårigheter att få tillträde till lek i förskola och fritidshem (Lago & Elvstrand, 2019). Vi vet också att 80 procent av barn i åldern 5–8 år leker i digitala kontexter som *Minecraft*, *Roblox* och *TikTok* (jfr Statens medieråd, 2019). Således blir det problematiskt om vi tänker oss att filmen *Barndom* ger en sann bild av förskolebarns lek i modern barndom, när det i själva verket tycks vara en väldigt

tillrättalagd värld där alla talar samma språk, alla föräldrar har råd med dyra Reima-overaller, alla barn har lätt att komma in i leken och ingen leker influencers, Dragonman eller *Minecraft*.

Lek i modern barndom och barn livsvillkor

Våra egna erfarenheter av lek är tydligt kopplade till en tidsperiod som väsentligt skiljer sig från att vara barn idag. Om vi ska ta leken på allvar behöver vi även förstå de sammanhang som den ingår i. Förskolan existerar inte i ett vakuum, den är en del av en större samhälls-kontext. På samma sätt förhåller det sig med barns lek. Den existerar inte i ett tomrum utan återspeglar de erfarenheter och praktiker som barn möter i sina liv (Fleer, 2013; Säljö, 2011). Ett exempel på det är alla filmklipp som florerar i sociala medier där barn som växt upp under pandemin låtsas ta handsprit och tvätta händerna. Idag är barns livsvärldar fulla av det moderna samhällets alla artefakter, surfplattor, smartphones och populärkultu-rens samtliga plastleksaker. Vi kan tycka vad vi vill om detta. Barn som möter enbart sten, mossa, snö och pinnar tycks höra till undantagen. Vi kan fantisera oss bort från verkligheten till den drömvärld som filmen *Barndom* bjuder. Eller också kan vi rätt och slätt utgå från de barn vi har framför oss i förskolan och de erfarenheter de har med sig in.

Dagens förskolebarn har vuxit upp i ett digitaliserat samhälle, även de barn som i tidig ålder kom till Sverige 2015 med den stora flyktingvågen. Forskning visar hur de digitala verktygen och de digitala lekplatserna har bidragit till att villkoren för barns lek har förändrats, vilket också har påverkat att inramningen av lek har förändrats (Marsh et al., 2020; Wernholm, 2020). Det innebär att det som av dagens barn betraktas som lek inte anses vara det av vuxna. Många av oss förknippar nog fortfarande ordet lekplats med en öppen yta där det finns gungor, sandlådor, klätterställning, rutschkana och så vidare, men idag tillbringar allt fler barn tid på digitala lekplatser som exempelvis *TikTok*, *Roblox* och *Minecraft*. Dessa lekplatser är mindre synliga, ofta ”gömda” i digitala verktyg. Det har blivit svårare för vuxenvärlden att observera och därmed att förstå barns lek (Stephen & Edwards, 2018). En stor förändring är att det krävs helt andra kunskaper och färdigheter för att barn ska kunna leka på digitala lekplatser jämfört med vad som krävs för att leka på lekplatser i den fysiska världen. Detta har resulterat i att barn utvecklar andra typer av lärandepertoarer i den digitala världen som att hantera digitala verktyg när de kontrollerar sin avatar i spelet, att navigera på hemsidor och i digitala miljöer, att chatta, lära sig engelska, göra videoklipp, redigera bilder med mera (Wernholm, 2020).

”Fanvid” är ett begrepp som har vuxit fram för att beskriva nya typer av lekaktiviteter där barn utforskar och utgår från populärkulturella uttryck när de producerar bilder, live videos, videobloggar och delar dessa på sociala medier (Marsh, 2017). Många barn vet att andra barn tjänar pengar på detta. Det uppenbara exemplet är Ryan Kaji som var den YouTuber som tjänade mest 2019 – hisnande 26 miljoner dollar. Han blev känd genom att öppna paket och har bidragit till att många barn fortfarande leker paketöppning. Fenomenet att barn leker YouTubers och influencers har också väckt intresse inom forskningen där flera har studerat hur barn lär sig, reproducerar och

inspireras av att publicera liknande material som kända YouTubers och influencers (Ito et al., 2019; Shapiro, 2019). Inom denna riktning betonas barns rätt att delta i den växande digitala ekonomin och man intresserar sig för hur barns lek nu inbegriper nya sätt att konsumera, t.ex. köpa utrustning till avataren, köpa extraliv osv. (Edwards, 2013, 2014). Vi har ju också läst tidningsrubrikerna om hur den här typen av konsumtion har resulterat i att belopp på tusentals kronor har dragits från föräldrars kreditkort. Barn kan ju inte själva ha kreditkort utan vuxna har registrerat sina kort utan att tänka på konsekvenserna.

Vi kan konstatera att dagens förskollärare möter barn med erfarenheter av digitala lekplatser och etablerade medievanor som ingen generation tidigare har haft. Samtidigt vill vi poängtera att det finns barn som saknar dessa erfarenheter eftersom de inte har tillgång till digitala verktyg i hemmet eller att de måste dela verktyg med flera familjemedlemmar (Berättarministeriet, 2020). Det kan också vara så att föräldrar medvetet begränsar barns användning av digitala verktyg (Marsh et al., 2020). Vad vuxenvärlden bör vara medveten om är att barn som saknar tillgång till digitala verktyg inte bara riskerar att exkluderas från lek på digitala lekplatser, de riskerar även att exkluderas i samtal om digitala lekplatser och riskerar att nekas tillträde när man ska leka *Minecraft* i förskolan – eftersom de saknar både kunskaper och språk (Wernholm, 2018, 2020). De kan inte prata ”spelspråk”, som en insider som spelar, eftersom de saknar begrepp och därmed riskerar att bli betraktade som outsiders (jfr Löfdahl, 2010, 2014). Därför menar vi att det krävs en medvetenhet kring vilka olika maktstrukturer som ryms i barns lek samt att förskollärare reflekterar över och kritiskt granskar den egna synen på lek och lekplatser för att bli medvetna om hur den egna åsikten påverkar uppfattningen om vad lek är samt vilken lek och vilka lekplatser som får tillträde i förskolan (jfr Holmberg, 2021).

Barns (o)fria lek

I förskolan används ofta begreppet fri lek och vi vill problematisera om den *egentligen* är fri. Studier visar nämligen att fri lek i fritidshemmet ofta begränsas av personalen som har makt och tolkningsföreträde att avgöra vilken lek som är möjlig och får tillträde (Holmberg, 2021; Holmberg & Kane, 2020). Vi menar att dessa resultat högst sannolikt är giltiga även för förskolan. När barn får välja fritt måste de ändå ta omvägen via personalens tillåtelse eller godkännande eftersom barnen annars riskerar att vilja ”fel” slags lekaktiviteter.

Men det är inte bara lekaktiviteter som begränsas i förskolan, även artefakter begränsas eller förbjuds (Samuelsson, 2019). Majoriteten av dagens barn har kunskap om olika karaktärer och berättelser med koppling till populärkultur, t.ex. Batman och Elsa i *Frost*. Dessutom är sambandet mellan språk, lärande och identitet känt sedan länge (Vygotsky, 1986). Anmärkningsvärt är därför att aktuell forskning visar att böcker och leksaker med koppling till populärkultur inte tillåts i barns lek i förskolor (Samuelsson, 2019), trots att flera studier bekräftar att karaktärer och berättelser har betydelse för barns identitetskapande (Miller Marsh & Zhulamanova, 2017; Wohlwend, 2017).

Avslutande reflektioner

Precis som Kampmann (1998) ser vi att det inte finns *en* barndom utan att barns uppväxtmiljö, språk och socioekonomiska förutsättningar skiljer sig åt. En slutsats är att lek i modern barndom helt enkelt är en återspeglning av den sociokulturella samtids som barn möter och lever i och barns lekar är precis som de alltid har varit – ett sätt att bearbeta livsvillkor och förstå sin samtids (jfr Fleer, 2013). För att förstå dessa komplexa samband behövs inkännande och skickliga lärare i såväl förskola som i fritidshem. I förskolan filtreras ofta lek genom dikotomier, å ena sidan poängteras lekens egenvärde (Sutton-Smith, 1997; Øksnes, 2013) och å andra sidan fokuseras lekresponsiv undervisning (Pramling & Wallerstedt, 2019). Utifrån den diskussion vi fört här skulle vi vilja poängtera vikten av att förskollärare, liksom Carin, uppmärksammar, försöker förstå och erkänner barns lek. Detta torde vara av relevans oavsett ur vilket perspektiv leken betraktas. Ytterligare en slutsats är att det är hög tid att ge alternativa beskrivningar och problematisera barns lek i modern barndom i lärutbildningarna, istället för att försöka bevara en romantiserad bild av barns lek i vad som framstår som en utopisk värld. Dagens barn växer upp i en mångkulturell, mångbottnad och digitaliserad samtids.

Referenser

- Adolphson, O. & Wolgers, B. (1961). ”Det gåtfulla folket”. Visa utgiven på lp-skivan *Trubbel* (1964).
- af Geiersstam, E. (2017, 11. februari) Filmrecension: ”Barndom’ – poetiskt om livet som sexåring”. *Dagens Nyheter*. <https://www.dn.se/kultur-noje/filmrecensioner/filmrecension-barndom-poetiskt-om-livet-som-sexaring/>
- Berättarministeriet. (2020). *Man lär av varandra och är aldrig fullärd – rapport om lärares behov av professionsutveckling i områden med hög arbetslöshet*. https://www.berattarministeriet.se/wpcontent/uploads/2020/10/Man_la%CC%88r_av_varandra_och_a%CC%88r_aldrig_fulla%CC%88rd_.pdf
- Corsaro, W. A. (1997). *The sociology of childhood*. Pine Forge Press.
- Delblanc, Å. (2022). *Pedagogiska möjligheter i mångfaldens förskola* [Doktorsavhandling]. Linnaeus University Kalmar.
- Edwards, S. (2013). Digital play in the early years: A contextual response to the problem of integrating technologies and play-based pedagogies in the early childhood curriculum. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 199–212. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2013.789190>
- Edwards, S. (2014). Towards contemporary play: Sociocultural theory and the digital-consumerist context. *Journal of Early Childhood Research*, 12(3), 219–233. <https://doi.org/10.1177/1476718X14538596>
- Fleer, M. (2013). Making room for diverse cultural expressions of play in the retheorization of play activities. I O. F. Lillemyr, S. Dockett & B. Perry (Red.), *Varied perspectives on play and learning* (s. 175–193). Information Age Publishing.
- Holmberg, J. (2018, 10. september). Filmen vrålar ett budskap om lekens egenvärde. *Expressen*. <https://www.expressen.se/kultur/filmen-vralar-ett-budskap-om-lekens-egenvarde/>
- Holmberg, L. (2021). *Att bli fritidshemslärare*. Liber.
- Holmberg, L. & Kane, E. (2020). Den tacksamma leken. Legitimering av fritidshemsverksamhet genom utbildningspolitik och forskning. *Pedagogisk forskning*, 25(2–3). <https://doi.org/10.15626/pfs25.0203.05>
- Ito, M., Martin, C., Pfister, R., Rafalow, M. H., Salen, K. & Wortman, A. (2019). *Affinity online how connection and shared interest fuel learning*. New York University Press.

- Jonsson, A. (2013). *Att skapa läroplan för de yngsta barnen i förskolan: barns perspektiv och nuets didaktik* [Doktorsavhandling]. Göteborgs universitet.
- Kampmann, J. (1998). *Børneperspektiv og børn som informanter*. Roskilde universitetscenter, Börnerådet.
- Lago, L. & Elvstrand, H. (2019). "Jag har oftast ingen att leka med": Social exkludering på fritidshem. *Nordic Studies in Education*, 39(2), 104–120.
- Löfdahl, A. (2010). Who gets to play? Peer groups, power and play in early childhood settings. I L. Brooker & S. Edwards (Red.), *Engaging play* (s. 122–135). Open University Press.
- Löfdahl, A. (2014). Play and peer cultures. I L. Brooker, M. Blaise, & S. Edwards (Red.), *Sage handbook of play and learning in early childhood* (s. 342–353). Sage.
- Marsh, J. (2017). The internet of toys: A posthuman and multimodal analysis of connected play. *Teacher College Record*, 119, 1–32.
- Marsh, J., Murriss, K., Ng'ambi, D., Parry, R., Scott, F., Thomas, B. S., ... Woodgate, A. (2020). *Children, technology and play*. The LEGO foundation.
- Miller Marsh, M. & Zhulamanova, I. (2017). Follow the leader: Attending the curriculum making potential of preschoolers. *Early Child Development and Care*, 187(5–6), 1004–1014. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1223069>
- Olin, M. (Regissör). (2017). *Barndom* [film]. Speranza film AS.
- Palla, L. (2011). *Med blicken på barnet: Om olikheter inom förskolan som diskursiv praktik* [Doktorsavhandling]. Malmö högskola.
- Persson, S. (2015). *En likvärdig förskola för alla barn: Innebörder och indikatorer*. Vetenskapsrådet.
- Pramling, N. & Wallerstedt, C. (2019). Lekresponsiv undervisning – ett undervisningsbegrepp och en didaktik i förskolan. *Forskning om undervisning & lärande*, 7(1), 7–20.
- Rädda Barnen. (2021). *Barnfattigdom i Sverige*. Åtta45.
- Samuelsson, R. (2019). *Play, culture and learning: studies of second-language and conceptual development in Swedish preschools* [Doktorsavhandling]. Södertörn University.
- Shapiro, J. (2019). *The new childhood*. Yellow Kite.
- Statens medieråd. (2019). *Småungar & medier 2019*. <https://www.statensmedierad.se/download/18.1ecdaa0017633a0d6666153/1607512034789/Småungar%20och%20medier%202019%20tillganglighetsanpassad.pdf>
- Stephen, C. & Edwards, S. (2018). *Young children playing and learning in a digital age: A cultural and critical perspective*. Routledge.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- Säljö, R. (2011). Kontext och mänskliga samspel – ett sociokulturellt perspektiv på lärande. *Utbildning & Demokrati*, 20(3), 67–82.
- Teleman, J. (2017). "Barndom" – Margreth Olin fångar lekens magi. Sveriges Radio. <https://sverigesradio.se/artikel/6809610>
- Tullgren, C. (2004). *Den välreglerade friheten: Att konstruera det lekande barnet* [Doktorsavhandling]. Lunds universitet.
- Vygotsky, L. S. (1986). *Thought and language* (E. Hanfmann & G. Vakar, Övers.). MIT Press.
- Wernholm, M. (2018). Children's shared experiences of participating in digital communities. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 13(4), 38–55. <https://doi.org/10.18261/issn.1891-943x-2018-04-04>
- Wernholm, M. (2020). *Children's learning at play in a hybrid reality* [Doktorsavhandling]. Linnaeus University Kalmar.
- Wohlwend, K. E. (2017). Who gets to play? Access, popular media and participatory literacies. *Early Years*, 37(1), 62–76. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1219699>
- Øksnes, M. (2013). "All lek er eksistens i åpenheten". I K. Steinsholt & M. Øksnes (Red.), *Danning i barnehagen. Perspektiv og muligheter* (s. 278–292). Cappelen Damm Akademisk.

Författarpresentationer

Åsa Delblanc är fil.dr. i pedagogik vid Malmö universitet. Centrala teman i Åsas forskning är flerspråkighet och mångkultur i förskolan utifrån ett fokus på pedagogiska möjligheter. Åsas forskning är till största del deltagarorienterad.

Marina Wernholm är fil.dr. i pedagogik vid Linnéuniversitetet. Centrala teman i Marinas forskning är barns deltagande i digitala gemenskaper, barns multimodala självrepresentationer i sociala medier, barns lärande i digitala spelgemenskaper på fritiden samt hur barns skapande av digitala animationer i skolan kan bidra till meningsskapande.