

BS ritgerð

Kynjamunur í leik í miðbernsku

Magnús Már Auðunsson



HÁSKÓLI ÍSLANDS

Sálfræðideild

Heilbrigðisvísindasvið

Leiðbeinandi: Sigurður J. Grétarsson

Maí 2010

Efnisyfirlit

Útdráttur.....	3
Leikur.....	4
Kenningar um leik.....	5
Þróun leiks hjá börnum.....	6
Áhrif leiks.....	8
Kynjamunur.....	11
Kynjamunur í leik.....	11
Kynjamunur í leikhópum.....	13
Kynjamunur í fjölbreytileika leikja.....	15
Kynjamunur í leikhæfni.....	16
Leikur í frímínútum.....	18
Bein athugun sem rannsóknaraðferð.....	20
Rannsóknin.....	21
Aðferð.....	22
Þátttakendur.....	22
Áreiti.....	22
Rannsóknarsnið.....	23
Framkvæmd.....	24
Niðurstöður.....	24
Umræða.....	29
Heimildir.....	33
Viðauki.....	36

Kynjamunur í leik barna í miðbernsku hefur verið staðfestur í fjölmörgum rannsóknum erlendis. Þó svo að leikhegðun barna sé eflaust mismunandi eftir löndum þá má gera ráð fyrir því að þessi kynjamunur í leik komi einnig fram hér á landi. Í þessari rannsókn var athugað hversu mikill kynjamunur er í leik barna í miðbernsku. Í inngangi er fjallað um helstu rannsóknir á leik barna, skoðað hvernig leikur þróast, hvaða afleiðingar leikur hefur fyrir framtíðina og hvernig kynjamunur birtist í leik barna. Helstu tilgátur rannsóknarinnar eru að stelpur og strákar leika sér meira við börn af sama kyni, strákar leika sér í flóknari og fjölbreyttari leikjum, strákar leika sér í stærri leikhópum og sýni meiri virkni í frímínútum en stelpur. Allar þessar tilgátur hafa verið staðfestar í erlendum rannsóknum og var tilgangurinn hér að staðfesta þær á íslenskum börnum. Notast var við beina athugun til að afla gagna og var fylgst með börnum í leik í frímínútum í grunnskóla á höfuðborgarsvæðinu. Þátttakendur voru 113 börn á aldrinum 6 – 12 ára. Niðurstöður rannsóknarinnar sýndu að strákar léku sér í næstum helmingi stærri leikhópum en stelpur. Helmingur stráka sýndi mikla líkamlega virkni á leikvellinginum en einungis 15% stelpna. Stór hluti stelpna (58%) voru ekki í leik á meðan athugun fór fram. Fjölbreytileiki var meiri í leikjum stráka en munurinn var ekki eins mikill og aðrar rannsóknir hafa sýnt.

Leikur

Erfitt er að finna eina almenna skilgreiningu fyrir leik barna. Fimmtíu og fimm mismunandi skilgreiningar fundust í orðabókum. Flestar innihalda þá hugmynd að leikur sé til þess ætlaður að dreifa huganum og innihalda skemmtun (Reber og Reber, 2001). Leikur er mjög vítt hugtak, svo vítt að engin ein skilgreining getur náð yfir alla þá mismunandi leiki sem börn stunda. Að lesa bók og spila fótbolta er hvort tveggja leikir, en hegðunin sem fer fram í þessum leikjum er mjög mismunandi. Þegar börn lesa eru þau oftast í einrúmi og sitja kyrr. Í fótbolta eru börn á mikilli hreyfingu og oftast í hópi annarra barna. Þó svo að tilgangurinn með bæði lestri og knattspyrnu sé afþreying og skemmtun þá er hegðunin ólík.

Í þessari ritgerð er því ekki dvalist við skilgreininguna á leik heldur verður skoðað hvaða áhrif leikur hefur á börn, hvernig leikur þróast, mismunandi kenningar um leik og hvernig kynjamunur kemur fram í leik barna í miðbernsku¹.

Leikur kemur fram í flest öllum samfélögum en hugmyndir þessara samfélaga um mikilvægi leiks eru ólíkar. Sumir líta á leik sem óþarfa afþreyingu barna á meðan aðrir telja að leikur sér nauðsynlegur þáttur í eðlilegum þroska þeirra (Farver og Howes, 1993).

Frá fæðingu eru börn undir eftirliti foreldra sinna eða annarra aðila. Við grunnskólaaldur hefst nýr kafli í þeirra lífi, börn verja minni tíma á heimili með foreldrum og meiri tíma með jafnöldrum sínum. Frá sex til tólf ára aldri verja börn rúmlega 40% af sínum tíma með félögum sínum (Cole og Cole, 2001). Á þessum aldri þurfa börn að læra rata um í sínu nánasta umhverfi, kynnast vinum í skólanum, læra á reglur samfélagsins og læra að leika sér án eftirlits.

¹ Börn á aldrinum 7 – 12 ára eru sögð vera á miðbernskuskeiði (Cole og Cole, 2001).

Kenningar um leik

Umhverfið skapar aðstæður fyrir ákveðna hegðun hjá einstaklingum og það að framkvæma slíka hegðun nokkrum sinnum leiðir til breytinga á einstaklingnum sjálfum. Hegðun barna á skólalóðinni hefur því áhrif á hæfni og viðhorf þeirra. Þegar þessi börn hafa lært ákveðna hæfni þá fara þau sjálf að velja sér sitt umhverfi út frá þessari hæfni (Huston, Wright, Marquis og Green, 1999). Þegar barn þekkir ekki aðstæður ræðst hegðun þess af umhverfinu, síðan þegar barnið er orðið kunnugt aðstæðum þá fer það að haga sér á öruggari hátt og stjórnar þar af leiðandi umhverfi sínu að einhverju leyti. Þessi kenning á mjög vel við fyrstu vikurnar í grunnskóla. Börnin þekkjast lítið og vita ekki mikið hvernig þau eigi að haga sér, en þegar líður á skólaárið sést að þau hafa aðlagast umhverfinu og ná að stjórna hegðun sinni betur í nýjum aðstæðum.

Þýski heimspekingurinn Shaller taldi að leikurinn endurheimti kraft sem er að þverra, sem sagt að leikur veiti manni bæði hvíld og hressi mann við (Millar, 1973). En þessi kenning gengur ekki þar sem börn leika sér oft án þess að vera þreytt eða hafa verið í einhverri áreynslu á undan. Þessi hugmynd Shaller gæti mögulega átt við um börn sem koma út í frímínútur í skóla því þá eru þau búin að sitja inni og orðin þreytt á námsefninu en síðan fá þau að fara út og hressast við það.

Enski heimspekingurinn Herbert Spencer setti fram umframorkukenningu sína á leik. Samkvæmt henni er leikur til þess ætlaður að losa börn við umframorku sem aðrir þættir í daglegu lífi barnsins ná ekki að eyða. Spencer útskýrði þessa kenningu sína í anda þróunarkenningarinnar. Hann sagði að því lægri sem dýr eru í þróunarstigunum, því meiri orku þurfa þau að eyða í fæðuöflun og lífsbaráttu. En því fullkomnari sem dýrin eru því auðveldara eiga þau með að sinna sinni fæðuöflun og baráttu; og þar af leiðandi hafa þau meiri tíma og orku til annarra athafna eins og að

leika sér (Valborg Sigurðardóttir, 1991). En þessi kenning útskýrir hins vegar ekki af hverju börn eru enn að leik þó þau séu úrvinda af þreytu.

Þýski heimspekingurinn Karl Groos sagði að leikir barna og dýra væru undirbúningur fyrir fullorðinsárin. Hann rannsakaði ungvíði dýra og sá að dýr leika sér vegna þess að leikurinn hefur gagnlegar afleiðingar á lífsbaráttuna síðar (Valborg Sigurðardóttir, 1991). Þessi kenning er í takt við náttúruvalslögmálið, það er að hinir hæfustu lifa af. Eftir því sem dýrið eða barnið leikur sér meira því hæfara er það að takast á við verkefni framtíðarinnar.

Þýski sálfræðingurinn Karl Buhler taldi að ástæðan fyrir leik barna væri ekki leikurinn sjálfur heldur hreyfinautnin hjá börnum. Barn hollar, hleypur og dansar af því það nýtur þess að hreyfa sig (Valborg Sigurðardóttir, 1991). Vissulega hafa börn gaman af leik og oft innihalda þessir leikir einhverja hreyfingu, en þetta skýrir ekki af hverju börn leika sér í hlutverkaleikjum eða tölvuleikjum sem innihalda enga hreyfingu.

Þessar kenningar veita einhvern skilning á því fyrirbæri sem leikur er en engin ein þeirra er nægjanleg til að útskýra tilgang og afleiðingar leiks. Þó fræðimenn séu sammála um einstaka hluti í leik og leikhegðun þá hafa þeir strangt til tekið ekki komist að neinni sameiginlegri niðurstöðu (Álfheiður Steinþórsdóttir og Guðfinna Eydal, 1995).

Þróun leiks hjá börnum

Leikur barna breytist með aldri og þau öðlast meiri reynslu í leik. Helsta breytingin á leikjum í miðbernsku frá fyrri leikjum er sú að leikir í miðbernsku innihalda fleiri reglur (Lever, 1978). Í frumbersku² leika börn sér oft í leikjum sem þau hafa búið til sjálf, þau taka til dæmis bolta og rúlla honum frá sér og ákveða sjálf hvert sé

² Börn á aldrinum 2 – 6 ára eru sögð vera á frumberskuskeiði (Cole og Cole, 2001).

markmiðið og hverjar reglurnar eru. Í miðbernsku verða leikir skipulagðari og innihalda reglur sem hver og einn leikandi getur ekki haft áhrif á án samráðs við leikfélaga sína. Talið er að við fimm ára aldur byrji börn almennt að leika sér eftir reglum, þá líta þau á reglur sem eitthvað heilagt, allar breytingar á slíkum reglum telja börnin vera svindl. En við 9 – 11 ára aldur gera börn sér grein fyrir því að reglur eru ákveðnar af samfélaginu og að þeim má breyta ef allir hlutaðeigandi eru sáttir (Cole og Cole, 2001). Piaget (1965) gerði greinarmun á þessum regluskilningi í börnum. Hann sagði að börn væru annað hvort með þvingað siðferði (morality of constraint), það er þau líti á reglur sem óbeygjanlegar, eða þau væru með samvinnusiðferði (morality of cooperation), það er þau líti að reglur sem sveigjanlegar. Þegar börn eru með þvingað siðferði fara þau eftir því sem þeim er sagt að gera en í samvinnusiðferði eru þau sjálfstæðari og geta stjórnað hegðun sinni sjálf.

Pellegrini, Kato, Blatchford og Baines (2002) héldu því fram að það eigi að gera greinarmun á því að leika sér og því að taka þátt í leikjum. Þau héldu fram að reglur í leikjum væru fyrirfram ákveðnar en reglur sem fylgja því að leika sér væru sveigjanlegar. Reglur í t.d. körfubolta eru fyrirfram ákveðnar og því ekki hægt að sveigja þær en reglurnar í t.d. hlutverkaleikjum eru alltaf samkomulagsatriði þátttakenda. Út frá þessari hugmynd Pellegrini og félaga má segja að í frumbersku leika börn sér en í miðbernsku byrja börn að taka þátt í leikjum. Ef þessi hugmynd Pellegrini og félaga er færð yfir í siðferðishugmyndir Piaget þá eru þátttakendur í leikjum eins og körfubolta með þvingað siðferði en þátttakendur í hlutverkaleikjum með samvinnusiðferði.

Í miðbernsku verða börn því að læra reglur þeirra leikja sem þau hafa áhuga á að taka þátt í. Níu ára gamalt barn getur ekki verið með í fótbolta ef það þekkir ekki helstu reglurnar. Ef barnið veit til dæmis ekki í hvort markið eigi að skora er ólíklegt

að börnin sem þekkja reglurnar hafi áhuga að á að leyfa því að vera með í leiknum. Hins vegar læra börn ekki á leikreglur nema fá að vera með og prófa sig áfram. Það er því mikilvægt í þroska og þróun hvers barns að það prófi sig áfram og læri af reynslunni.

Lengri leikir og fleiri reglur sýna að börn í miðbernsku eru komin á þann aldur að þau geta stjórnað sinni hegðun í takt við félagslegar reglur og væntingar. Börn fara átta sig á því að ef þau hlýða ekki reglum þá hefur það afleiðingar, sú vitneskja hjálpar þeim að aðlagast þjóðfélaginu þegar þau verða eldri. Þessir leikir búa til aðstæður þar sem börnin læra að vega sínar eigin þarfir upp á móti þörfum hópsins (Cole og Cole, 2001).

Áhrif leiks

Leikur gegnir mikilvægu hlutverki í sálrænni þróun mannsins. Börn læra á umhverfið með leik og það hefur áhrif á vitþroska þeirra. Leikurinn hefur áhrif á persónuleikaþroska af því í leik fá börn útrás fyrir tilfinningum sínum og koma um leið hugsunum sínum á framfæri. Leikur hefur einnig áhrif á félagsþroska því í leik lærir barnið að taka tillit til annara og lærir samskipti við aðra (Álfheiður Steinþórsdóttir og Guðfinna Eydal, 1995). Þetta algenga álit á áhrifum leiks ríkir ekki í öllum samfélögum, sums staðar er ekki litið á leik sem mikilvægan þátt í þroska barna (Farver og Howes, 1993).

Börn í frumbersku leika sér mikið í leikjum þar sem engar fastar reglur eru og breytist leikurinn eftir hentugleika hvers og eins. Dæmi um slíka leiki er læknaleikur þar sem börn þykjast vera annaðhvort læknir eða sjúklingur og mömmó þar sem börnin leika mismunandi fjölskyldumeðlimi. Börnum finnst leikir í frumbersku flóknir í fyrstu en reynslan sem þessir leikir gefa börnum gerir þeim

kleift að takast á við sífellt flóknari og fjölbreyttari leiki. Það að byggja hús með kubbum er erfitt og flókið í fyrstu en með hverju byggðu húsi öðlast barnið reynslu á hæfni sinni og getur því gert betur næst, jafnvel byggt enn stærra hús.

Zarbatany, Hartmann og Rankin (1990) töldu að börn yrðu að taka þátt í fjölbreyttum leikjum til að öðlast sem mesta félagslega reynslu. Ef börn fá ekki reynslu í einhverjum tilteknum leikjum þá getur það orðið til þess að þau nái ekki að þróa með sér ákveðna hæfileika og þekkingu. Lever (1978) benti á að fjölbreytileikinn í liðsleikjum, leikir sem innihalda tvö eða fleiri lið sem etja kappi, endurspeglir þær aðstæður sem ríkja út á vinnumarkaðnum hjá fullorðnu fólki. Hún taldi að í þessum leikjum væri mikilvæg kennsla í þeirri hæfni sem gagnast á vinnumarkaðnum í framtíðinni. Niðurstöður Lever sýndu að stelpur léku sér töluvert minna í liðsleikjum en strákar og gæti það háð þeim þegar þær fara út á vinnumarkaðinn. Zarbatany og félagar (1990) bentu á að mikill áhugi drengja á liðsleikjum og lítill áhugi á leikjum sem tengjast samskiptum og umhyggju gæti dregið úr hæfni þeirra að mynda nán sambönd síðar á ævinni.

Börn læra samskiptahæfni í leik, læra að bregðast við hegðun annarra og sjá hvernig aðrir bregðast við hegðun þeirra. Í íþróttaleikjum fá börn tilfinningu fyrir því hvernig það er að vera hluti af heild. Leiðtogahæfni þróast í íþróttaleikjum og gætu þeir sem taka af skarið og leiða sitt lið áfram fengið dýrmæta reynslu fyrir framtíðina. Þegar börn leika sér til dæmis í fótbolta þá eru mörg hlutverk í leiknum. Það er hægt að vera í marki, vörn eða sókn. Sum börn taka að sér að sinna einföldum verkefnum eins og að koma í veg fyrir að boltinn fari í sitt mark, aðrir sjá um að koma boltanum í mark andstæðingana. En önnur börn taka að sér stærra hlutverk, þau taka að sér það hlutverk að vera leiðtogar í sínum liðum. Þetta gera þau með því að skipuleggja sína leikmenn, segja hinum hvar þau eiga að vera og hvert þeirra hlutverk er. Þetta svipar

til verkstjóra á vinnustað sem drífur hina starfsmennina áfram og setur þeim fyrir verkefni. Samkvæmt hugmyndum Levers (1978), Zaratany og fleiri (1990) ætti reynslan sem þessir krakkar fá að gagnast þeim síðar á lífsleiðinni. Það hafa hins vegar ekki verið gerðar rannsóknir til að staðfesta þetta og því ekki hægt segja að það séu orsakatengsl milli þess að vera leiðtogi í leikjum í æsku og þess að vegna betur á fullorðinsárum.

Lever (1978) taldi að leikir stráka gefi þeim tækifæri til að fást við fjölbreytni og fjölmenni, hjálpi þeim að læra vinna innan reglakerfis og þjálfí þá í að fást við sameiginleg sem og persónuleg markmið. Samkvæmt þessu ættu foreldrar og skólafyrirvöld að leggja meiri áherslu á að börn taki þátt í fjölbreyttari leikjum og nái með því móti að þróa með sér mikilvæga hæfni sem nýtist á fullorðinsárum. Frekari rannsóknir á þessu efni, langtímarannsóknir sem mögulega geta tengt leik barna við hegðun á fullorðinsárum, eru nauðsynlegar til geta fullyrt um afleiðingar leiks barna.

Borman og Kurdek endurtóku rannsókn Lever árið 1987 og fengu út svipaðar niðurstöður. En þau lögðu einnig próf fyrir börnin þar sem athugaður var skilningur á reglum, rökhugsun og félagsleg sjónarmið. Niðurstöður þeirra bentu til þess að engin tengsl væri á milli þess að leika í fjölbreyttum leikjum og andlegrar getu (Cole og Cole, 2001).

Það er ekki hægt að segja með vissu að liðsleikjajaiðkun þjálfí barn í því að takast á við fjölmenni í fjölbreyttum aðstæðum í framtíðinni. Það er heldur ekki hægt að segja með vissu að lítill áhugi á beinum samskiptum við einn leikfélaga verði til þess að skortur verði á umhyggju seinni á lífsleiðinni. Hins vegar má áætla að því fjölbreyttari sem leikir barns er, því fjölhæfara verður það til að takast á við nýjar aðstæður.

Kynjamunur

Kynjamunur í leik

Allt frá fæðingu er sífellt verið að ýta „réttri“ kynhegðun að börnum. Foreldrar velja leikföng fyrir börnin sem henta þeirra kyni. Strákar fá kubba, verkfæri eða módel sem talið er þróa hæfileika þeirra í rýmd og stærðfræði og stelpur fá dúkkur til að leika sér með sem talið er þróa máltækni þeirra (Hoffman, Paris og Hall, 1994).

Árið 1978 gerði Fagot rannsókn þar sem hún skoðaði hegðun foreldra barna sem voru að leika sér. Niðurstöður hennar sýndu að foreldrarnir hegðuðu sér mismunandi eftir því hvort barn þeirra var strákur eða stelpa. Stelpur voru ekki hvattar til að leika sér með kubba og fengu ekki að leika sér með hluti á frjálsglegan hátt, strákar í rannsókninni fengu aftur á móti að gera það. Foreldrarnir virtust ómeðvitaðir um að þeir voru að þjálfa dætur sínar í að vera ósjálfstæðar á meðan þeir þjálfuðu drengina í að vera sjálfstæða (Hoffman o.fl. 1994). Þegar börn standa frammi fyrir krefjandi verkefni, þá leyfa foreldrar strákum að reka sig á og læra af sínum mistökum; en hjálpa stelpum um leið og þær lenda í vandræðum (O'Brien og Huston, 1985).

Börn taka ung eftir því að samfélagið hefur mismunandi væntingar um hegðun kynjanna. Það er ætlast til þess að karlmenn sýni ýgi, séu harðir, haldi aftur af tilfinningum og hafi meiri áhuga á hlutum en öðru fólki. Hins vegar er ætlast til að konur séu undirgefnar, sýni miklar tilfinningar og hafi meiri áhuga á fólki en hlutum (Gleitman o.fl. 1999). Stelpur læra af foreldrum og öðru umhverfi að það sé eðlilegt fyrir þær að leika sér með dúkkur en óeðlilegt að leika sér í „gamnislag“. Strákar læra aftur á móti af foreldrum og öðru umhverfi að það sé eðlilegt fyrir þá að leika sér í

leikjum sem gefa þeim lausan tauminn en einnig að það sé óeðlilegt fyrir þá að leika sér með dúkkur.

Í rannsókn Smith og Lloyd frá árinu 1978 voru mæður beðnar um að leika við 6 mánaða gamalt ókunnugt barn. Þátttakendur léku sér við barn sem var annað hvort klætt sem stelpa eða strákur og þeim var sagt að barnið hétu annaðhvort Joey eða Janie. Niðurstöður rannsóknarinnar sýndu að hegðun þátttakenda var háð því hvort þær héldu að barnið væri strákur eða stelpa. Þegar mæðurnar léku við Joey létu þær hann fá leikföng eins og hamar og hringlu en þær létu Janie nær eingöngu fá dúkku. Þar að auki var líkamleg snerting mjög mismunandi hjá þátttakendum eftir því hvort kynið þær héldu að barnið væri. Mæðurnar létu Joey hoppa á hnénu á sér og örvuðu þar af leiðandi allan líkamann, en farið var miklu varlegar með Janie og leikurinn ekki eins ákafur. Það voru í raun fjögur börn í þessari rannsókn, tvær stelpur og tveir strákar. Stundum héldu mæðurnar að þær væru að leika við Joey en þá var barnið í raun stúlka og öfugt. Niðurstöður sýndu að samskipti þátttakenda og barna og leikfangaval fór eftir því hvort þeir héldu að þeir væru að leika við strák eða stelpu. Hegðun mæðranna í þessari rannsókn gæti hafa orðið fyrir áhrifum rannsóknarinnar sjálfrar. Mæðurnar voru í tilraunaaðstæðum og því gætu þær hafa verið að hegða sér í takt við það sem þær héldu að rannsóknin snérist um frekar en að hegða sér eins og í náttúrulegum aðstæðum.

Rannóknir Blakemore og félaga sýndu að við þriggja ára aldur byrja börn að átta sig á kynbundnum staðalmyndum um leikföng og leiki. Þriggja ára börn byrja að skilja hvaða leikir og leikföng eigi að tilheyra konum og körlum. En í miðbernsku virðast þessar áhyggjur af því hvað telst eðlileg leikhegðun minnka hjá stúlkum en þær haldast hjá strákum (Sandberg og Meyer-Bahlburg, 1994). Stelpur byrja því í miðbernsku að leika sér meira í leikjum sem áður höfðu tilheyrt strákum en strákar

breyta leikhegðun sinni lítið. O'Brien og Huston (1985) töldu þetta vera vegna þess að strákar óttast stríðni frá vinum og félögum ef þeir sjást í stelpuleikjum.

Pellegrini og félagar (2002) sýndu að á fyrsta ári í barnaskóla jókst kynjamunur í leik eftir því sem leið á skólaárið. Í upphafi skólaárs sást ekki marktækur kynjamunur í leik, en jafnt og þétt yfir skólaárið jókst þessi munur. Strákar léku sér í fleiri og fjölbreyttari leikjum en leikir stelpna héldust nokkuð jöfn yfir allt árið. Þetta telja Pellegrini og félagar vera afleiðingar af því að leiksvæði á skólalóðum gefi strákum frekari tækifæri til að leika sér í kappsfullum leikjum. Stelpur léku meira í einföldum leikjum sem gengu oft út á samskipti milli fárra leikfélaga, t.d. sippa eða verpa eggjum.

Áður en börn byrja í grunnskóla þá hefur leikjum þeirra verið stýrt af fullorðnum og því lítið val um hver leikurinn er. Þannig að í upphafi fyrsta skólaárs hafa börnin ekki mikla þekkingu á frjálsri leikhegðun út í frímínútum. Síðan þegar líður á árið þá kemur upp keppnisskap hjá strákunum sem orsakar það að þeir vilja leika sér í keppnisleikjum. Stelpur hafa aftur á móti meiri áhuga á að sinna samböndum sínum við vinkonur sínar og hafa því minni áhuga á fjölmennum leikjum.

Kynjamunur í leikhópum

Rannsóknir hafa sýnt fram á einsleitni í leikhópum út á leikvöllum, mjög lítið er um kynjablandaða leikhópa. Í rannsókn Daniels-Beirness árið 1989 kom fram að um 68% af sex ára börnum í Bandaríkjunum völdu sér besta vin af sama kyni, við tólf ára aldur var þessi tala komin upp í 90% (Cole og Cole, 2001). Frá fjögurra til tólf ára aldri leika börn að mestu leyti við börn af sama kyni. Þessi tilhneiging barna að leika sér við börn af sama kyni fyrirfinnst í öllum menningarsamfélögum þar sem þetta hefur verið athugað (Maccoby, 2002).

Fjöldi rannsókna hafa sýnt fram á að strákar leika sér í stærri hópum en stelpur (Lever, 1974; Benenson o.fl. 2001). Strákar eru kappsfullri í leik en stelpur, það gæti verið afleiðing af því í hve stórum hópum þeir leika sér. Maccoby (1990) taldi að ódulin keppnishegðun ætti betur heima í stórum hópum en í fámennum hópum eða jafnvel í leik tveggja barna. Opin samkeppni getur orðið í stórum leikhópum án þess að móðga einhvern einn sérstakan. Þetta gæti verið skýringin á því af hverju strákar virðast sýna meiri samkeppni sín á milli en stelpur; stelpur leika sér í fámennum hópum og vilja ekki ógna hvor annarri eða móðga því það myndi spilla sambandi þeirra.

En einnig er möguleiki að kynjamunur í keppnisskapi sé það sem orsakar kynjamun í stærð leikhópa. Ástæðan fyrir að strákar leika sér í stærri hópum gæti verið vegna mikils keppnisskaps sem smærri hópar ráða ekki við og því leita strákar í fjölmennari hópa. Minna keppnisskap í stúlkum gæti verið ástæðan fyrir því að þær ráða betur við leik í fámennum hópum. Í niðurstöðum Lever (1974, 1978) kom út að þegar börn léku sér í leikjum sem höfðu skýr markmið og ljóst var hver væri sigurvegari og hver tapaði, þá drógu stelpur frekar úr niðurstöðum leiksins en strákar montuðu sig mikið ef þeir unnu og settu út á þá sem töpuðu. Það var því greinilega munur á því hvernig kynin sýndu keppnisskap sitt út á við. Pellegrini (2004) telur að ástæðan fyrir meiri virkni og keppnisskapi í strákum sé vegna meiri magns androgens (karlhormón) sem strákar komast í snertingu við á fósturstigi. Stelpur sem einhverju hluta vegna komust í snertingu við mikið magn af androgeni á fóstustigi eru líkari strákum í hegðun en stelpur sem ekki hafa orðið fyrir eins miklu androgeni.

Maccoby (2002) telur að kynjamunur í leik sé tilkominn vegna félagslegra þátta, það er að leikfélagar hafa áhrif á hvernig einstaklingur leikur sér. Hún telur að

ef stelpur og strákar eru skoðuð sem einstaklingar en ekki sem hluti af leikhópum þá eigi ekki að koma fram kynjamunur í hegðun.

Kynjamunur í fjölbreytileika leikja

Þegar börn eru farin að leika sér í leikjum sem byggjast á formlegum reglum og innihalda marga leikfélaga þá er hegðunin einnig orðin margbreytilegri en hún er hjá barni sem leikur sér eitt með bolta. Því flóknari sem leikurinn er því meiri lærdóm ætti hann að hafa fyrir leikendurna. Lever (1978) lagði mikla áherslu á þennan fjölbreytileika í flóknum leikjum. Hún taldi að strákar leiki sér meira í flóknum leikjum og því væri reynsla þeirra og lærdómur meiri en hjá stelpum. Þessi lærdómur gæfi því drengjum forskot í félagslegri færni á unglings- og fullorðinsárum. Til að meta þennan margbreytileika í leikjum notaðist Lever við fimm víddir eða flokka: fjöldi hlutverka í leik, fjöldi reglna, liðaskiptingu, samkeppni og það hvort hegðun væri háð eða óháð hegðun annarra í leik. Samkvæmt hugmynd Lever er handbolti mjög fjölbreyttur og flókinn leikur, hann inniheldur tvö eða fleiri hlutverk, margar reglur, liðaskiptingu, samkeppni og hegðun hvers spilara er háð hinna. Að fljúga flugdreka er hins vegar mjög einfaldur leikur samkvæmt Lever. Þar er eitt hlutverk, engar reglur, engin liðaskipting, engin samkeppni og hegðunin er óháð hegðun annarra.

Lever taldi augljósustu skýringuna á kynjamun í margbreytileika leikja vera þá að leikir stráka krefjast meiri leikni og kunnáttu á reglum. Það tekur mörg ár að öðlast leikni og kunnáttu í t.d. körfubolta en aðeins örfáa daga að ná tökum á sippi. Vissulega taka stelpur þátt í leikjum eins og körfubolta og fótbolta en sökum þess að leikni þeirra er ekki eins góð og hjá strákunum þá gæti það orðið til þess að þær hætti fljótt leiknum og dragi sig til hlés.

Kynjamunur í leikhæfni

Rannsókn Nash frá árinu 1979 sýndi að kunnáttuleysi stelpna í t.d. kastleikjum var ekki eingöngu vegna æfingaleysis. Mismunur er á vöðvabyggingu kynjanna og kemur það t.d. í ljós þegar börn kasta bolta. Stelpur kasta bolta með hægri hönd með því að stíga í hægri fót og notast því eingöngu við höndina í kastinu, strákar stíga aftur á móti í vinstri fót og geta þar af leiðandi beitt öllum líkamanum í sín köst. Þetta er áskapaður eiginleiki sem væntanlega á sér sögu aftur til fortíðar þegar menn notuðu kastvopn við veiðar. Það getur því verið að kynjamunur á getu sé orsökinn á því af hverju strákar leika sér að meðaltali meira í íþróttaleikjum en stelpur (Ritter, 2004).

Söguleg skýring gæti einnig verið á þessum kynjamun á getu í íþróttaleikjum. Árið 1917 greindi Paxon frá því að um aldamótin 1900 hafi komið upp mikil leikfimis- og íþróttabylgja út um allan heim. Bæði kynin höfðu mikinn áhuga á þessari bylgju en skipulagðir íþróttaleikir voru hins vegar nær eingöngu ætlaðir karlmönnum (Lever, 1978). En með aukinni þáttöku kvenna í skipulögðum íþróttaleikjum á síðustu áratugum ætti þessi munur á kynjunum að hafa minnkað.

Lever (1978) lýsir í grein sinni athyglisverðri tilraun sem gerð var í leikfimitíma hjá börnum. Kennarinn kynnti fyrir börnunum nýja tegund af blaki, í þessum leik var nauðsynlegt að senda boltann þrisvar á milli leikmanna áður en það mátti senda hann aftur yfir netið. Þó svo að þessi leikur hafi verið nýr fyrir alla aðila þá gleymdu strákar aldrei sendingareglunni á meðan stelpur gleymdu henni í yfir 50% tilvika. Sennilegasta skýringin á þessu er sú að strákar leika sér oftast með bolta og hafa því meiri hæfni með hann og geta því einbeitt sér betur að þessari nýju reglu sem kennarinn kom með. Það fer hins vegar meiri orka og athygli hjá stelpunum í það að ná að senda boltann yfir netið og verður það þess valdandi að þær gleyma nýju reglunni.

Getur verið að kynjamunur komi ekki fram í leik barna ef íþróttaleikir eru ekki skoðaðir með? Lever (1974) skoðaði þetta og þrátt fyrir að íþróttaleikir væru teknir út þá innihéldu samt 54% af leikjum stráka samkeppni á mótum 30% hjá stelpum. Kynjamunurinn minnkaði eitthvað en hann var samt til staðar. Þannig að þó kynjamunur í leik yrði rannsakaður og íþróttaleikir ekki teknir með þá myndi líklega samt koma fram kynjamunur í leik.

Zarbatany og fleiri (1990) telja að leikir stráka undirbúa þá fyrir mjög fjölbreytt svið í nútíma þjóðfélagi. En leikir stelpna undirbúa þær helst fyrir heimilislífið sem mæður og eiginkonur. Fátíðni stelpna í liðsíþróttum gæti takmarkað tækifærin sem þær hafa til að læra hæfni sem er mikilvæg út á vinnumarkaðnum, eins og t.d. samningahæfni og leiðir til að leysa ágreining. En mikill áhugi stráka á liðsíþróttum og lítill áhugi á leikjum sem stuðla að umhyggju getur dregið úr hæfni þeirra í að mynda nán tengsl. Erfitt er að gera rannsókn til að staðfesta þessar hugmyndir Zarbatany og féлага. Mögulegt væri að skoða forsögu kvenna sem eru leiðtogar á vinnumarkaðnum, hæfar í samningaviðræðum og svo framvegis. Athuga hvernig leiki þær tóku þátt í í æsku og hvernig leikur þróaðist hjá þeim. Einnig væri hægt að gera langtímarannsókn þar sem nokkrum stelpum væri fylgt eftir frá æsku og séð hvernig þeim vegnaði síðar.

Carol Gilligan (1982) skilgreindi niðurstöður Lever og fleiri rannsakanda þannig að stelpur og strákar hugsa á ólíkan hátt um sambönd og samskipti við leikfélaga. Gilligan sagði að þegar upp koma ágreiningsefni í leikjum þá séu stelpur líklegri en strákar að beygja reglurnar svo enginn verði ósáttur. Hún telur því að þessi kynjamunur í því að fara eftir lögum og reglum í leikjum útskýri muninn á leik stelpna og stráka. Flóknir og erfiðir leikir henta því ekki félagshegðun stelpna og leika þær sér því í einfaldari og regluminni leikjum. Gilligan telur að þessi kynjamunur haldi áfram

inn í fullorðinsárin. Konur breyta reglum til að viðhalda góðum samskiptum og samböndum en karlmenn fylgja reglum stíft eftir og horfa á sambönd sem eitthvað sem má fórna. Þessar hugmyndir Gilligan voru til þess ætlaðar að draga úr þeim kynjamun í leik sem ýmsar rannsóknir voru að sýna fram á. En þarna var Gilligan í raun að skipta einum kynjamun út fyrir annan; hún vildi frekar benda á kynjamun í félagshegðun en kynjamun í leik.

Lever (1978) tók eftir því að þegar stelpur léku sér með yngri stelpum þá löguðu eldri stelpurnar hegðun sína að hegðun yngri stelpnanna, þær sem sagt breyttu hegðun sinni svo yngri stelpurnar gætu tekið þátt í leiknum. Strákar hins vegar ætluðust til þess að yngri strákarnir fylgdu þeim eldri. Þó yngri strákar fengu að vera með í fótboltaleiknum þá var ekki tekið vægar á þeim en þeim eldri.

Af þessu má ætla að gerðar séu meiri kröfur til drengja en stelpna út á leikvælinum. Stelpum er leyft að þróa sína leikhæfni á sínum eigin hraða en gerð er krafa til yngri drengja að læra fljótt ef þeir ætla að vera með.

Leikur í frímínútum

Það getur reynst erfitt að finna aðstæður þar sem hægt er að fylgjast með börnum að leik. Börn leika sér reyndar hvar og hvenær sem er en samt er erfitt að beita rannsóknaraðferðum til að fylgjast með leik þeirra með reglulegum hætti, rannsakandi getur ekki gengið að því vísu að börn sem voru í leik á ákveðnum stað í gær komi aftur í dag. Leiksvæði á skólalóðum er sennilega eini staðurinn þar sem öruggt er að finna börn að leik á hverjum degi. Frímínútur gefa því rannsakendum góðan möguleika á að gera athuganir á leikjum barna og samskiptum þeirra við hvort annað (Boulton, 1992).

Börn leika sér einkum við börn af sama kyni ef börn á svipuðum aldri eru nálægt og eftirlit fullorðinna er lítið sem ekkert (Maccoby, 1998). Frímínútur í grunnskólum innihalda einmitt þessar aðstæður og leiðir það því til aðgreiningar kynjanna. Það getur verið að þessi aðgreining barna á leikvellingum sé undanfari hefðbundinnar kynjaskiptingar síðar á lífsleiðinni. Strákar vilja vera úti og með fjöldanum á meðan stelpurnar eru inni eða til hliðar með fáum í einu en í persónulegri samskiptum.

Í frímínútum er börnum frjálst að taka þátt í hvaða leik sem er, leika sér með hverjum sem er án þess að því sé stjórnað af einhverju yfirvaldi. Þetta hefur reyndar breyst hér á Íslandi á síðustu 10 – 15 árum. Nú til dags eru oftast skólaliðar úti á skólalóðinni sem fylgjast með og leiðbeina oft börnum í leik. Þarna er verið að auka eftirlit með börnum en á móti kemur þetta í veg fyrir að börn finni sig sem algjörlega frjáls í sínum leikjum. Börnin vita að það er verið að fylgjast með þeim og því haga þau sér að einhverju leyti samkvæmt því.

Rannsóknir á börnum í frímínútum sýndu að strákar voru líkamlega virkari heldur en stelpur (Eaton og Enns, 1986). Börn voru virkari þegar þau fengu meira pláss til að leika sér á. Þannig að strákar sóttu frekar í opnari og stærri svæði en stelpur og vildu því frekar fara út úr skólanum í frímínútum. Þegar börn voru spurð hvort þau vildu frekar vera inni eða fara út í frímínútum, þá vildu stelpur frekar vera inni en strákar vildu fara út (Lever, 1978). Þessi tilhneiging stráka til að vilja vera úti á stærra svæði kemur fram á leikskólaaldri (Harper og Sanders, 1975) og er út grunnskólaaldur (Pellegrini, 2002). Ástæðan fyrir þessum kynjamun er að einhverju leyti líffræðilegur, strákar hafa hærri líkamlega virkni og þurfa losa meiri orku. En Maccoby (1990) taldi að þessi munur stafaði einnig af því að stelpur vilji vera inni eða til hliðar á leiksvæðum til að forðast truflun frá strákum. Strákar léku sér í stórum

hópum sem tóku mikið pláss og þá urðu fámennu stelpuhóparnir fyrir mikilli truflun frá hlaupandi strákum og fljúgandi boltum. Þannig að mögulega er þessi tilhneiging stelpna ekki til staðar ef skólinn inniheldur t.d. eingöngu stelpur, eða ef leikir eins og fótbolti séu bannaðir á skólalóðinni.

Pellegrini, Huberty og Jones (1995) athuguðu hegðun barna út á leikvöllinum eftir að börnin höfðu verið inn í kennslustofunni. Niðurstöður þeirra sýndu að því lengur sem börnin eru inni í skólanum því virkari eru þau á leikvöllinum á eftir. Þeir sáu að strákar voru virkari en stelpur á leikvöllinum, sérstaklega eftir að hafa verið lengi inni. Pellegrini o.fl. sáu einnig að eftir u.þ.b. 6 – 7 mínútur minnkaði virknin í krökkunum mikið.

Bein athugun sem rannsóknaraðferð

Rannsóknir fara oft þannig fram að þátttakendur eru meðvitaðir um að verið sé að athuga svörun þeirra. Lagðir eru fyrir spurningalistar, hegðun þátttakenda er skoðuð á rannsóknarstofu o.s.frv. Slíkar rannsóknir eiga alltaf á hættu að þátttakendur fari að hegða sér óeðlilega og svari samkvæmt því sem þeir telji að rannsóknin fjalli um. Þessar rannsóknir eiga því í hættu að fá ekki rétta svörun við því sem þær eru að rannsaka, þær tapa því töluverðu af innra réttmæti sínu af því það eru ekki örugg orsakatengsl á milli breyta (Elmes, Kantowitz og Roediger, 2003). Til að koma í veg fyrir þetta er m.a. hægt að gera beina athugun á þátttakendum í þeirra náttúrulega umhverfi og helst án þess að þeir taki eftir rannsakandanum. Hegðun sem þátttakandi framkvæmir án þess að hann viti að verið sé að fylgjast með honum ætti að gefa réttari mynd af hegðun hans en fengist með sama þátttakanda á tilraunstofu.

Þegar verið er að gera beina athugun er gott að aðgerðabinda athugunina. Það er að segja taka fram nákvæmlega hvernig athugunin fer fram þannig að hver sem er

geti endurtekið rannsóknina skref fyrir skref. Aðgerðabinding gerir það ekki að verkum að niðurstöður rannsóknarinnar séu réttar, heldur segir til um hvernig rannsóknin var unnin og hvernig hægt er að endurtaka hana (Elmes o.fl., 2003).

Í beinni athugun er alltaf hætt á að rannsakandinn misskilji hegðun eða taki ekki eftir ákveðinni hegðun og dregur það úr áreiðanleika rannsóknarinnar. Góð leið til að koma í veg fyrir slíkt er að hafa fleiri en einn rannsakanda. Eftir athugun er hægt að bera saman niðurstöður rannsakenda og athuga hvort misræmi sé í mælingum. Til dæmis ef fylgst er með tilfærslu barna á milli tiltekinna svæða á leikvelli þá getur verið að rannsakandi taki ekki eftir því að barn fari frá svæði A til svæðis B í örskamma stund. En með því að nota fleiri en einn rannsakanda minnka líkurnar á að sú hegðun vekji ekki eftirtekt.

Rannsóknin

Markmið þessarar rannsóknar var að sjá hversu mikill kynjamunur væri á leik íslenskra barna á aldrinum 6 - 12 ára. Rannsóknartilgáturarnar voru þær að strákar og stelpur leiki sér meira við börn af sama kyni; strákar leika sér í flóknari og fjölbreyttari leikjum en stelpur; strákar leika sér í stærri leikhópum en stelpur; og strákar sýni meiri virkni í frímínútum en stelpur.

Ákveðið var að notast við beina athugun á börnum í frímínútum í einum grunnskóla á höfuðborgarsvæðinu. Til að meta leik var notast við skala sem heitir Play Observation Scale (POS).

Notast var við sömu aðferð og Lever (1978) notaði í því að meta margbreytileika leikja. Það er að leikir þátttakenda voru metnir út frá fimm víddum eða flokkum: fjöldi hlutverka í leik, fjöldi reglna, liðaskiptingu, samkeppni og það hvort hegðun væri háð eða óháð hegðun annarra í leik.

Aðferð

Þátttakendur

Þátttakendur voru 113 börn í grunnskóla á höfuðborgarsvæðinu, 60 strákar og 53 stelpur. Börnin voru á aldrinum sex til tólf ára. Öll 113 börnin voru valin með tilviljunarúrtaki í frímínútum á leiksvæði skólans. Fylgst var með hverjum þátttakanda í fimm mínútur og hegðun skráð niður. Fengið var leyfi skólastjóra að fylgjast með leik barnanna.

Áreiti

Skráð var niður hvernig börnin léku sér, með hversu mörgum og hversu virk þau voru. Skráningalistinn var unninn upp úr erlendum lista sem kallast Play Observation Scale. POS er skali sem metur félagslega og hugræna þætti í leik.

Í skalanum er félagslegum þáttum leiks skipt í þrennt. Í fyrsta lagi getur leikur verið einsemdarleikur, þ.e. barnið leikur sér í meira en þriggja metra fjarlægð frá öðrum börnum og gefur öðrum börnum lítinn gaum. Í öðru lagi getur leikur barns verið nálægðarleikur, þ.e. barnið leikur sér sjálfstætt, en leikur þess færir það nær börnunum í kring en þrjá metra. Í þriðja lagi getur leikur barns verið hópleikur, þ.e. barnið leikur sér með öðrum börnum og það er sameiginlegt markmið í leiknum (Rubin, 1989).

Í POS er hugrænum leik skipt í fernt og er þá verið að athuga tilganginn í leik barna, er leikur til dæmis eingöngu hreyfing á vöðvum eða inniheldur leikur reglur og þurfa börn að aðlaga sig að þessum reglum. Í fyrsta lagi getur leikur verið hreyfileikur, þá er tilgangur leiksins hreyfing með eða án leikfanga. Hreyfileikur getur

til dæmis verið það að hoppa, hlaupa, dansa eða henda steinum. Í öðru lagi getur leikur verið uppbyggjandi, þ.e. í leiknum er verið að færa eitthvað á milli staða eða byggja eitthvað. Að moka sandi er hreyfileikur en að moka til þess að búa til stóran hól er uppbyggjandi leikur. Markmið greinir því á milli hreyfileiks og uppbyggjandi leiks. Í þriðja lagi getur leikur verið könnun, þ.e. barnið kannar einhverja hluti án þess þó að leika sér með þá. Þegar barn skoðar blóm eða hlustar eftir ákveðnu hljóði er litið á það sem könnun. Í fjórða lagi getur leikur innihaldið reglur. Barnið sættir sig við að í leiknum séu ákveðnar reglur og aðlagar hegðun sína að þeim; þessir leikir verða einnig að innihalda samkeppni (Rubin, 1989).

POS flokkun tekur einnig til greina hegðun sem inniheldur ekki leik. Slík hegðun er til dæmis ef barnið er áhorfandi að leik annarra barna, færir sig á milli leikja, talar við aðra eða ógnar þeim. POS skráningalistann má sjá í viðauka A.

Til að meta áreiðanleika á mælitækinu var fenginn annar rannsakandi til að gera mælingar á tíu börnum og voru niðurstöður beggja rannsakanda bornar saman; niðurstöður úr því sýndu að mælitækið var einfalt í notkun og mjög lítið bar á milli í skólum rannsakandanna; $K = 0,93$.

Þegar verið er að gera athugun á hegðun þá er alltaf hætt á að rannsakandi átti sig ekki á í hvaða samhengi hegðun á sér stað. Engin hluti í POS listanum gekk út á að sjá í hvaða samhengi tiltekin hegðun átti sér stað.

Rannsóknarsnið

Frumbreytan í rannsókninni er kyn þátttakenda og fylgibreytur voru leikur og virkni. Rannsóknin bar saman leik og virkni stelpna og stráka.

Framkvæmd

Fylgst var með leik sex til tólf ára barna í frímínútum í grunnskóla á höfuðborgarsvæðinu. Fylgst var með úr fjarlægð þannig að þátttakendur urðu ekki varir við að fylgst væri með þeim. Rannsakandi skipti skólalóðinni í sex svæði og hverju svæði síðan í sex hluta. Teningi var kastað upp til að velja svæði og svo kastað aftur til að velja af hvaða hluta svæðissins þátttakandi var valinn. Það barn sem var mest fyrir miðju á því svæði sem var valið varð þátttakandi í rannsóknina og fylgst með því í fimm mínútur. Merkt var við á skráningalistann hvaða leik barnið sýndi, hversu margir og hvers kyns leikfélagarnir voru og einnig hversu mikla virkni barnið sýndi. Fylgst var með öllum þátttakendum í 5 mínútur og hegðun skráð niður á hverri mínútu.

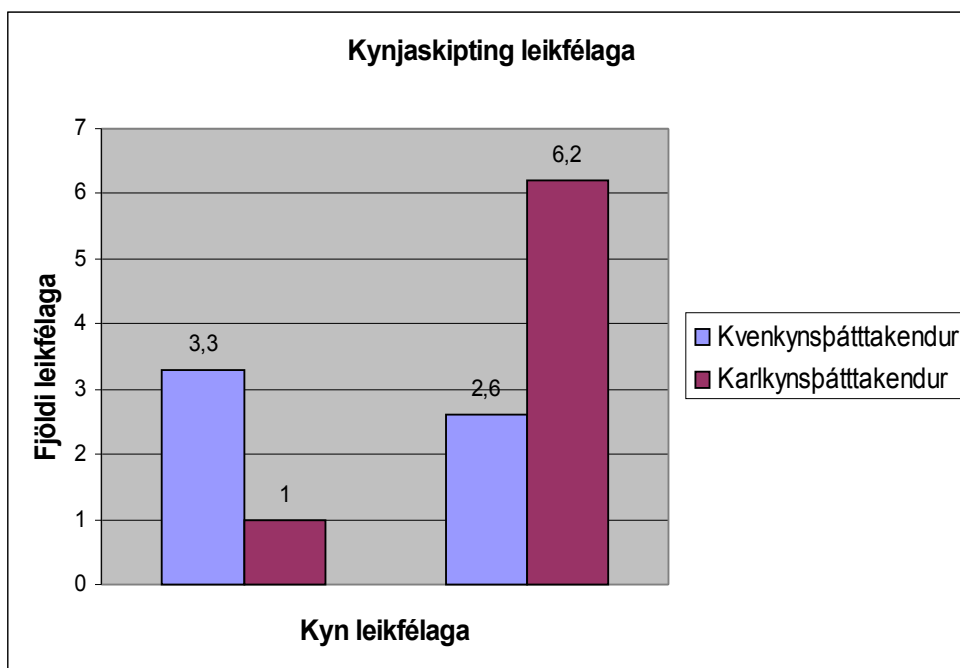
Virkni var mæld út frá því hversu mikil hreyfing var á þátttakandanum á þeim fimm mínútum sem fylgst var með honum. Ef þátttakandi hreyfði sig mikið eða færði sig úr stað í meira en þrjár og hálfu mínútu þá var sögð vera mikil virkni; ef hreyfingin var í tvær til þrjár og hálfu mínútu var sögð vera meðalvirkni; ef hreyfingin var minna en tvær mínútur var virknin sögð vera lítil.

Niðurstöður

Alls var fylgst með 113 börnum, 5 mínútur fóru í að fylgjast með hverju barni þannig að heildartími athugunarinnar var um níu og hálfur klukkutími.

Ein af tilgátunum sem rannsakandi setti fram var að börn leika sér meira með öðrum börnum af sama kyni. Niðurstöður rannsóknarinnar staðfesta þessa tilgátu. Það voru 21 kvenkynspátttakendur í leik með öðrum og léku þær sér að meðaltali með 3,3 kvenkynsleikfélögum en einungis einn kvenkynspátttakandi lék sem með strák. Það

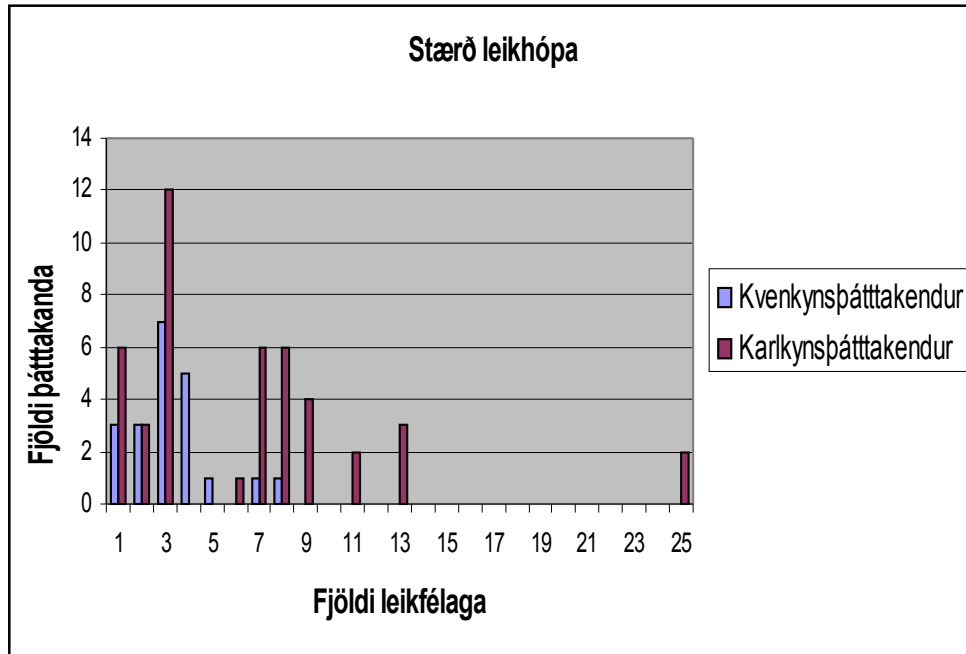
voru 45 karlkynspátttakendur í leik með öðrum og léku þeir sér að meðaltali með 6,2 karlkynsleikfélögum en 2,6 kvenkynsleikfélögum (mynd 1).



Mynd 1. Sýnir kyn leikfélaga hjá þeim 66 þátttakendum sem léku sér í hóp.

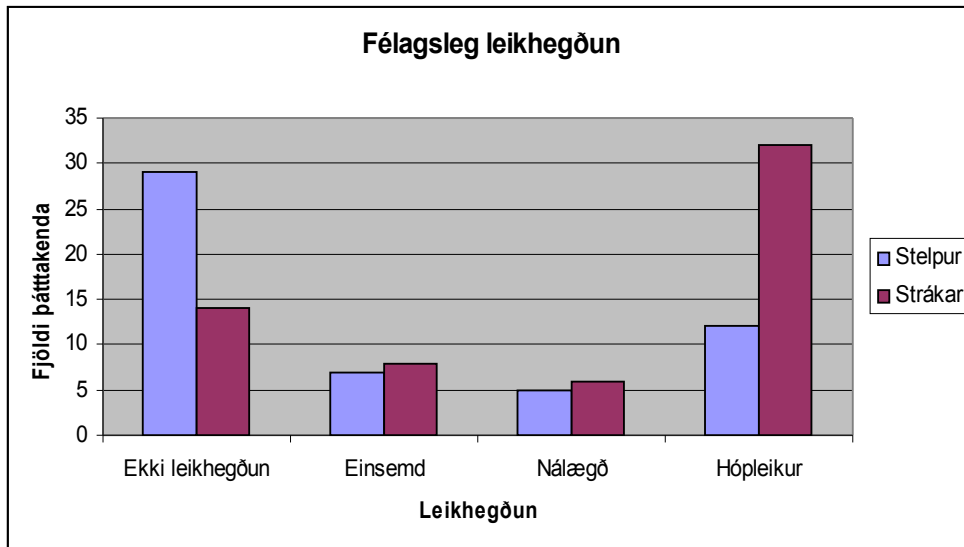
Vinstra megin eru kvenkynsleikfélagar og hægra megin karlkynsleikfélagar.

Leikhópar stelpna í rannsókninni innihéldu að meðaltali 3,3 leikfélaga (staðalfrávik 1,77) en leikhópar stráka innihéldu 6,2 leikfélaga (staðalfrávik 5,39). Þetta staðfestir tilgátuna um að strákar leika sér að meðaltali í stærri leikhópum en stelpur. Stærsti leikhópur kvenkynspátttakenda í rannsókninni innihélt átta leikfélaga en stærsti leikhópur karlkynspátttakenda innihélt 25 leikfélaga (sjá mynd 2).

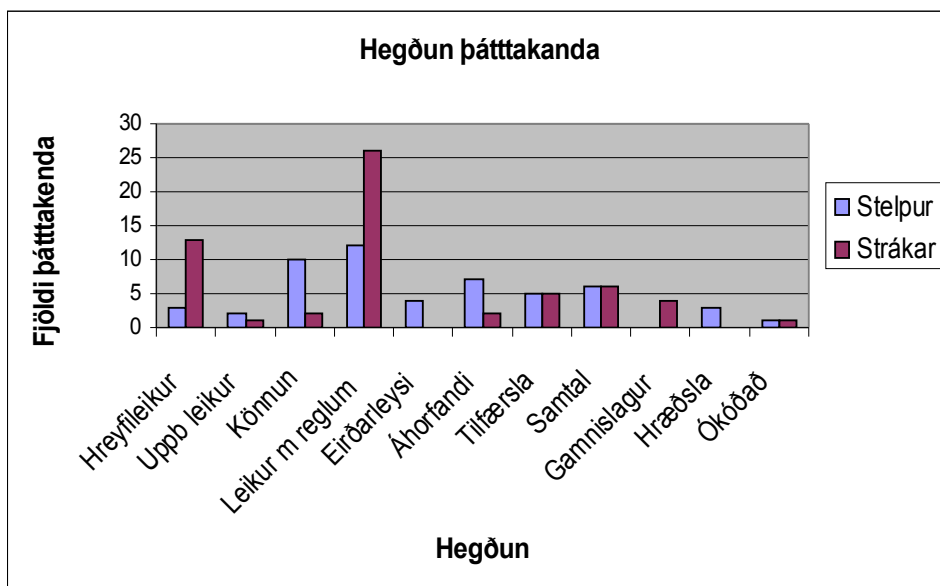


Mynd 2. Sýnir fjölda leikfélaga hjá þeim 66 þátttakendum sem léku sér í hóp; 21 kvenkynspátttakendur og 45 karlkynspátttakendur.

Alls léku 68% stelpnanna í rannsókninni sér annaðhvort einar eða voru ekki í neinum leik en aðeins 37% karlkynspátttakenda léku sér annaðhvort einir eða voru ekki í leik (Mynd 3). Rúmlega helmingur drengja (53%) tóku þátt í leik með öðrum leikfélögum, þ.e. tóku þátt í hópleik. Tæpur fjórðungur stelpna (23%) tóku þátt í leik með öðrum leikfélögum, þ.e. tóku þátt í hópleik.



Mynd 3. Sýnir kynjaskiptingu í félagslegri leikhegðun.

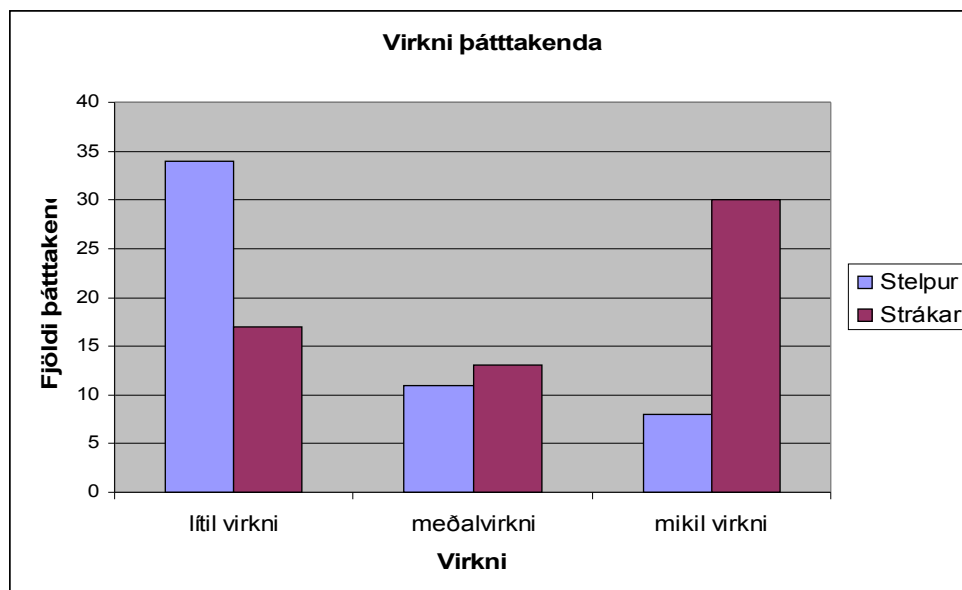


Mynd 4. Sýnir kynjamun í hegðun hjá öllum þátttakendum í rannsókninni.

Á mynd 4 sést hvernig kynjamunur var á þeirri hegðun sem fylgst var með í rannsókninni. Ein af tilgátum sem settar voru fram í upphafi var sú að strákar leiki sér meira í leikjum sem innihalda reglur. Það er í leikjum þar sem reglur eru þekktar áður en leikurinn hefst, reglurnar breytast ekki frá degi til dags og ef reglur leiksins eru brotnar þá verður einhver refsing. Niðurstöður rannsóknarinnar staðfesta þá tilgátu að

drengir leiki sér meira í regluleikjum, 43% drengja léku sér í leikjum með reglum en aðeins 23% stelpna. 22% drengja léku sér í hreyfileikjum á móti 6% stelpna, sú niðurstaða ætti einnig að styðja tilgátuna um að strákar sýni meiri virkni á leikvellingum en stelpur.

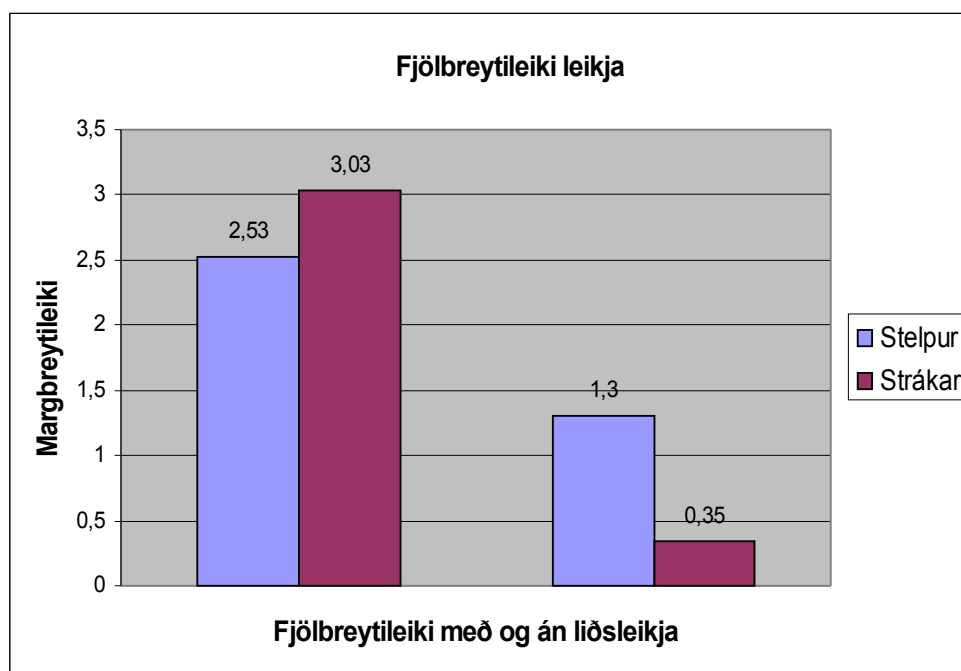
Athugað var hvort munur væri á virkni milli kynja á leikvellingum og tilgátan var sú að strákar myndu sýna meiri virkni. Niðurstöður staðfesta tilgátuna, strákar sýndu að meðaltali meiri virkni en stelpur (sjá mynd 5). Helmingur drengja í rannsókninni sýndi mikla virkni á móti einungis 15% stelpnanna. Meðalvirknin var nánast sú sama hjá báðum kynjum, 21% hjá stúlkum og 22% hjá strákum. Leikur með litla virkni var hins vegar töluvert meiri hjá stúlkum, 64% þeirra sýndu litla virkni á móti 28% hjá strákum.



Mynd 5. Sýnir virkni þátttakenda á leikvellingum.

Sú tilgáta var sett fram að margbreytileiki leikja hjá strákum væri meiri en hjá stelpum, þ.e. að strákar leiki sér í flóknari leikjum en stelpur. Niðurstöður rannsóknarinnar staðfesta þessa tilgátu.

Margbreytileiki leikja var kvarðaður frá 0 og upp í 5. Meðaltal margbreytileika á leikjum stráka var 3,03 en 2,53 hjá stelpur (sjá mynd 6). Það var ekki marktækur munur á milli kynjanna, $F(1,54) 0,193$ $p = 0,24$.



Mynd 6. Sýnir mælingu á fjölbreytileikja leikja, annars vegar með liðsleikjum og hins vegar án liðsleikja.

Umræða

Strákar leika sér í tæplega helmingi stærri leikhópum en stelpur. Ástæðan fyrir því er sennilega sú tilhneiging stráka að vilja leika sér í leikjum sem innihalda samkeppni. Leikir sem innihalda samkeppni eru oftast liðsleikir og krefjast þess að þátttakendur séu margir. Stelpur í rannsókninni voru meira í fámennum leikjum sem innihéldu frekar samræður en samkeppni. Þetta er í takt við niðurstöður fyrri rannsókna sem flestar sýna að stelpur eru meira í beinum samskiptum við einn til tvo leikfélaga heldur en í stórum leikhópum. Einnig getur verið að þessir fámennu leikhópar stelpna

séu sögulegar leifar frá þeim tíma þegar stelpur áttu ekki möguleika á að taka þátt í fjölmönnum liðsleikjum og voru því tilneyddar að sitja til hliðar í fámennari hópum.

Athygli vakti hversu stór hluti kvenkynspátttakenda (58%) sýndi ekki leikhegðun, það er að segja voru að gera eitthvað annað en að leika sér eins og til dæmis að vera áhorfendur að leik annarra. Einungis 23% stráka sýndu ekki leikhegðun. Rannsóknir hafa sýnt að stelpur tala meira saman en strákar og mögulega gæti það útskýrt þessa litlu leikhegðun stelpnanna. En niðurstöður þessarar rannsóknar sýndu að það var ekki kynjamunur í samtölum, 11% stelpna voru í samtali og 10% stráka. Þrettán prósent stelpna voru hins vegar áhorfendur að leik á meðan einungis 3% stráka voru áhorfendur, þar virðist mesti munurinn liggja í því af hverju stelpur leika sér minna en strákar. Stelpur sýndu einnig meira eirðarleysi en strákar, það er voru ekki í leik en voru heldur ekki í neinum samskiptum eða að veita neinu athygli.

Ein tilgátan var sú að virkni stelpna á leikvellingum væri minni en hjá strákum, sem er í takt við meira áhorf og eirðarleysi þeirra á leikvellingum í þessari rannsókn. Virkni barna á leikvellingum hefur mikið verið skoðuð og niðurstöður margra rannsókna virðast benda til þess að strákar sýni töluvert meiri virkni en stelpur. Niðurstöður í þessari rannsókn styðja tilgátuna að strákar séu virkari á leikvellingum. Helmingur karlkynspátttakenda sýndi mikla virkni á móti einungis 15% hjá kvenkynspátttakendum.

Niðurstöður úr fjölbreytileikamælingum á leikjum kynjanna sýndu að leikir stráka innihalda meiri fjölbreytileika. En þegar liðsleikir voru ekki teknir með í reikninginn þá var fjölbreytileiki leikja hjá strákum töluvert minni en hjá stelpum. Þetta er öfugt við það sem áður hefur komið fram þar sem liðsleikir voru ekki taldir ástæðan fyrir meiri fjölbreytileika hjá strákum.

Í heildina eru því niðurstöður þessarar rannsóknar nokkuð í takt við niðurstöður Janet Lever frá árinu 1978. Það er einungis í hlutanum um fjölbreytileika leikja sem niðurstöðurnar eru ólíkar. Þannig að á tæpum fjórum áratugum, áratugum sem hafa einkennst af kvennabaráttu og jafnrétti kynjanna, virðist enn vera hefðbundinn kynjamunur í leik barna í miðbernsku.

Vel má vera að niðurstöður hefðu verið öðruvísi ef úrtakið hefði verið stærra, það er ef fylgst hefði verið með börnum í nokkrum mismunandi skólum. Einnig má benda á ýmsa vankanta í rannsókninni sem gætu hafa haft áhrif á niðurstöðurnar. Til dæmis fór athugunin nær eingöngu fram í góðu veðri en svona rannsóknir eru væntanlega háðar veðráttu og tímabilum. Það má áætla að leikir barna út á leikvöllinum á heitum vordegi séu ólíkir leikjum sem stundaðir eru á snjóríkum vetrardegi. Mögulegt væri að gera langtímarannsókn þar sem fylgst væri með krökkum frá hausti til vors og þá athugað hvernig leikur breytist eftir veðri. Þegar snjór er úti þá leika börn sér mikið í snjónum, byggja snjóhús, fara í snjókast og renna sér á snjóbotum. Mögulega er ekki eins mikill kynjamunur í þessum leikjum og í leikjum sem fara fram á þurri jörð.

Í athugun er einnig hættu á að rannsakandi átti sig ekki á í hvaða samhengi hegðun á sér stað en án samhengis er erfitt að átta sig á merkingu hegðunar. Sama hegðunin getur leitt til tveggja mismunandi afleiðinga eftir því í hvaða samhengi hún fer fram. Í rannsóknum sem byggjast á athugun er hegðun tekin sem einhver þekkt eining en í raun getur sama hegðunin þýtt algjöra andstæðu ef samhengið er þekkt. Það að kasta bolta til einhvers annars getur þýtt samvinna liðsfélaga eða ógnun. Einnig má benda á að þessi rannsókn var mjög tímafrek, fylgst var með hverjum þátttakanda í 5 mínútur og síðan þurfti tíma þess á milli að yfirfara skráningar.

Rannsóknir á þessu sviði í framtíðinni ættu ef til vill að notast við fleiri en eina aðferð til að safna gögnum. Það mætti notast við foreldraviðtöl og spurningalista fyrir börnin til að fá réttari mynd af leik barna í miðbernsku.

Heimildir

- Álfheiður Steinþórsdóttir og Guðfinna Eydal. (1995). *Barnasálfræði*. Reykjavík: Mál og menning.
- Benenson, J. F., Nicholson, C., Waite, A., Roy, R. og Simpson, A. (2001). The influence of group size on children's competitive behavior. *Child Development*, 72 (3), 921 – 928.
- Boulton, M. J. (1992). Participation in playground activities at middle school. *Educational Research*, 34, 167 – 182.
- Cole, M. Og Cole, S. R. (2001). *The development of children* (4. útgáfa). New York: Wort Publishers.
- Eaton, W. C. og Enns, L. (1986). Sex differences in human motor activity level. *Psychological Bulletin*, 100, 19 – 28.
- Elmes, D. G., Kantowitz, B. H. og Roediger, H. L. (2003). *Research methods in psychology* (7. útgáfa). Washington: Thomson Wadsworth.
- Farver, J. og Howes, C. (1993). Cultural Differences in American and Mexican Mother-Child Pretend Play. *Merrill-Palmer Quarterly*, 39(3), 344 – 358.
- Gilligan, C. (1982). *In a different voice: Psychological theory and women's development*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Gleitman, H., Fridlund, A. J. og Reisberg, D. (1999). *Psychology* (5. útgáfa). New York: W. W. Norton
- Harper, L. V. og Sanders, K. M. (1975). Preschool children's use of space: sex differences in outdoor play. *Developmental Psychology*, 11(1), 119.

- Hoffman, L., Paris, S. og Hall, E. (1994). *Developmental psychology today*. New York: McGraw – Hill.
- Huston, A. C., Wright, J. C., Marquis, J. og Green, S. B. (1999). How young children spend their time: Television and other activities. *Developmental Psychology*, 35(4), 912 – 925.
- Lever, J. (1974). *Games children play: Sex differences and the development of role skills*. Doktorsritgerð: Yale háskóli.
- Lever, J. (1978). Sex differences in the complexity of childrens play and games. *American Sociological Review*, 43, 471 – 483.
- Maccoby, E. E. (1990). Gender and relationships. *American Psychologist*, 45, 513 – 520.
- Maccoby, E. E. (1998). *The two sexes: Growing up apart, coming together*. Cambridge: Harvard University Press.
- Maccoby, E. E. (2002). Gender and group process: a developmental perspective. *Current Directions in Psychological Science*, 11, 55 – 58.
- Millar, S. (1973). *The psychology of play*. London: Penguin books.
- O'Brien M. og Huston A. C. (1985). Development of sex-typed play behavior in toddlers. *Developmental Psychology*, 21(5), 866 – 871.
- Pellegrini, A. D., Huberty, P. D. og Jones, I. (1995). The effects of recess timing on children's playground and classroom behaviors. *American Educational Research Journal*, 32(4), 845 – 864.
- Pellegrini, A. D., Kato, K., Blatchford, P. og Baines, E. (2002). A short-term longitudinal study of children's playground games accross the first year of school:

- Implications for social competence and adjustment to school. *American Educational Research Journal*, 39 (4), 991 – 1015.
- Pellegrini, A. D. (2004). Sexual segregation in childhood: A review of evidence for two hypotheses. *Animal Behaviour*, 68, 435 – 443.
- Piaget, J. (1965). *The moral judgement of a child*. London: Free Press.
- Reber, E. og Reber, A. S. (2001). *The Penguin Dictionary of Psychology* (3. útgáfa). London: Penguin books.
- Ritter, Dominik. (2004). Gender role orientation and performance on stereotypically feminine and masculine cognitive tasks. *Sex roles*, 50(7/8), 583 – 591.
- Rubin, K. H. (1989). *The Play Observation Scale (POS)*. Waterloo: University of Waterloo.
- Sandberg, D. E. og Meyer-Bahlburg, H. F. L. (1994). Variability in middle childhood play behavior: Effects of gender, age, and family background. *Archives of Sexual Behavior*, 23 (6), 645 – 662.
- Smith, C. og Lloyd, B. (1978). Maternal behavior and perceived sex of infant: revisited. *Child Development*, 49, 1263 – 1265.
- Valborg Sigurðardóttir. (1991). *Leikur og leikuppeldi*. Reykjavík: Menntamálaráðuneytið.
- Zarbatany, L., Hartmann, D. P. og Rankin, D. B. (1990). The psychological functions of preadolescent peer activities. *Child Development*, 61, 1067 – 1080.

Viðauki A

Kyn		1.mín	2.mín	3.mín	4.mín	5.mín	Hvaða leik	Fjöldi félaga	Hvaða kyn
	Hegðun								
Einsemd	Hreyfileikur								
	Uppb. Leikur								
	Könnun								
	Leikir m regl								
Nálægð	Hreyfileikur								
	Uppb. Leikur								
	Könnun								
	Leikir m regl								
Hópleikh	Hreyfileikur								
	Uppb. Leikur								
	Könnun								
	Leikir m regl								
Ekki leikh	Óupptekin								
	Áhorfandi								
	Tilfærsla								
	Samtal								
	Ýgi								
	Gamnislag								
	Hræðsla								
	Ókóðað								
Virgni									

--	--

--	--