



GÖTEBORGS UNIVERSITET

Institutionen för journalistik och masskommunikation (JMG)
Examensarbete i Medie- och kommunikationsvetenskap

“ The times they are a- changin’ ”

En komparativ studie av den svenska videovåldsdebatten på 1980-talet och
spelsvåldsdebatten på 2000-talet

Magisteruppsats
Christer Andersson
Handledare
Annika Bergström
Examensarbete
VT 2010

Abstract

| | |
|----------------------|--|
| Titel | <i>" The times they are a-changin' "</i> En komparativ studie av den svenska videovåldsdebatten på 1980-talet och spelvåldsdebatten på 2000-talet |
| Författare | Christer Andersson |
| Handledare | Annika Bergström |
| Kurs | Examensarbete i Medie- och kommunikationsvetenskap, 15 hp |
| Termin | VT 10 |
| Syfte | Utföra en komparativ undersökning av den svenska videovåldsdebatten på 1980-talet och spelvåldsdebatten på 2000-talet. |
| Metod | Kvalitativ textanalys av 88 artiklar ur Aftonbladet, Expressen, Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet |
| Huvudresultat | Videovåldsdebatten under de undersökta åren 1980-1989 innehåller väldigt tydliga drag av moralpanik medan spelvåldsdebatten 2000 - 2009 endast visar på enskilda aktörers tendenser till moralpanik. |
| Nyckelord | Moralpanik, spelvåld, videovåld, kvalitativ textanalys |

Innehållsförteckning

| | |
|---|-----------|
| Sammanfattning | 4 |
| Inledning | 5 |
| Syfte | 6 |
| Syfte och frågeställningar | 6 |
| Problematisering | 6 |
| Referensram | 7 |
| Bakgrund | 7 |
| <i>Moralpanik</i> | 7 |
| <i>Juridiska åtgärder och statliga beslut</i> | 9 |
| <i>Studio S</i> | 11 |
| Syn på mediernas betydelse i samhället | 12 |
| <i>Effektforskningens historia</i> | 12 |
| <i>Effekten på barn och unga</i> | 13 |
| <i>Kritik mot effektforskningen</i> | 14 |
| <i>Speleffektforskningen</i> | 16 |
| <i>Kritik mot speleffektforskningen</i> | 17 |
| Mediernas karaktär och medieutveckling | 18 |
| <i>Bildmedier</i> | 18 |
| <i>Spelmedier</i> | 19 |
| Metod | 21 |
| Val av metod | 21 |
| Analysredskap och tillvägagångssätt | 21 |
| Tolkning | 22 |
| Urval och generalisering | 22 |
| Källkritik | 24 |
| Validitet och reliabilitet | 24 |
| Resultat och analys | 25 |
| Videovåldsdebatten | 25 |
| <i>Oro</i> | 25 |
| <i>Fientlighet</i> | 28 |
| <i>Konsensus</i> | 31 |
| <i>Oproportionalitet</i> | 34 |
| <i>Flyktighet</i> | 36 |
| <i>Moralpanik eller ej?</i> | 37 |
| Spelvåldsdebatten | 38 |
| <i>Oro</i> | 38 |
| <i>Fientlighet</i> | 40 |
| <i>Konsensus</i> | 41 |
| <i>Oproportionalitet</i> | 46 |
| <i>Flyktighet</i> | 47 |
| <i>Moralpanik eller ej?</i> | 47 |

| | |
|---|-----------|
| Framträdande drag | 48 |
| <i>Studio S – den utlösande faktorn</i> | 48 |
| <i>Barnen – de unga och sköra</i> | 49 |
| <i>Filmen och spelet som medium</i> | 50 |
| <i>Den yngre och äldre generationen</i> | 50 |
| <i>Kulturens vara eller inte vara</i> | 51 |
| <i>Oproportionalitet – moralpanikens essens</i> | 52 |
| Slutdiskussion | 53 |
| Förslag på vidare forskning | 54 |
| Referenser | 55 |
| Bilagor | 57 |
| Bilaga 1: Artiklar | 57 |
| Bilaga 2: Kodschema | 60 |

Sammanfattning

Moralpanik är ett uttryck som man kommer i kontakt med emellanåt men som man sällan reflekterar djupare i vad den egentliga innebörden står för. Jag har i denna studie, med utgångspunkt i Goode & Ben-Yehudas definition av begreppet moralpanik komparativt undersökt den svenska videovåldsdebatten mellan åren 1980 och 1989 och spelvåldsdebatten 2000 -2009 för att avgöra om dessa handlar om moralpanik eller inte. Det som kan sägas om resultatet är att videovåldsdebatten visade tydliga tecken på moralpanik medan spelvåldsdebatten inte kan sägas utgöras av moralpanik då det endast rörde sig om enskilda aktörer som visade dessa drag.

Studien är baserad på en kvalitativ textanalys av artiklar ur den svenska dags- och kvällspressen De fyra tidningar som legat till grund för urvalet av analysenheterna är Aftonbladet, Expressen, Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet. Utgångspunkten för analysens teman är baserad på de fem kännetecken för moralpanik som Goode & Ben-Yehuda ställer upp. Den referensram som ingår i denna studie utgörs av bland annat effektforskning och dess kritik samt mediekaraktär och medieutveckling.

Inledning

Att kulturfenomen i allmänhet och nya kulturfenomen i synnerhet inte alltid ses med blida ögon är ett faktum. Populärkulturella uttryck i serier, litteratur, film, musik och spel har de alla kritiserats hårt och blivit anklagade för att ha bidragit med en rad negativa effekter på individ och samhälle. Belägg för de påstådda konsekvenserna har i många fall varit ytterst vaga men opinionen har alltid behövt en konkret syndabock att lägga över skulden på istället för att söka förklaringar i mer komplexa samhällsliga strukturer. En tillbakablick över samhällsfenomen som varit i det negativa blickfånget kan nämnas 50-talets raggare, 60-talets mods, 70-talets punkare och 80- och 90-talets satanistiska hårdrocksband. Alla utstuderade ungdomskulturer.¹

Det finns oräkneliga exempel på kulturella fenomen som direkt blivit anklagade för tragiska händelser i samhället. 1980 sköts John Lennon till döds på öppen gata i New York. Mördaren bar på J.D Salingers bok *Räddaren i nöden* och man drog direkt paralleller mellan boken och dådet.² 1990 ställdes hårdrocksbandet *Judas Priest* inför rätta av föräldrarna efter att två unga pojkar tagit sitt liv efter att ha hört subliminala budskap i en av låtarna som uppmanade till självmord.³ 1993 mördades en tvåårig pojke av två tioåriga pojkar i Kirkby, England – inspirationen påstods vara skräckfilmen *Den onda dockan 3*.⁴ 1999 begicks massakern på *Columbine High School* i Littleton, Colorado av två studenter där 13 personer fick sätta livet till innan förövarna själva tog sina liv. Efterspelet resulterade i att en rad kulturella fenomen fick ta börden på sina axlar, däribland "skräckrockaren" Marilyn Manson, våldsspelet *Doom* och skräckförfattaren Stephen Kings roman *Rage*. Stämningsansökningarna från föräldrarna lät inte vänta på sig.⁵ Listan kan göras lång. Att det skulle finnas något samband mellan våldsdåd och populärkulturell konsumtion tvista de lärda om än idag, men något som däremot är fastställt är att det finns ett samband mellan våldsdåd och samhällsliga faktorer. Något som oftast får liten eller obefintlig plats i debatten. Är det tecken på moralpanik vi ser?

¹ Dalquist, Ulf, *Större våld än nöden kräver: Medievåldsdebatten i Sverige 1980-1995*, Boréa, 1998, Sid. 51

² http://www.svd.se/nyheter/inrikes/salingers-bok-inspiration-till-flera-valdsdad_3470645.svd [2010-05-31]

³ <http://www.bbc.co.uk/music/sevenages/events/heavy-metal/judas-priest-subliminal-message-suicide-trial/> [2010-05-31]

⁴ Skräckministeriet. (2009). *Barn – extra kusligt*. SVT2 8 oktober

⁵ Barker, Martin, Petley, Julian, *Ill effects – the media/violence debate*, 2nd Ed, Routledge, 1997, 1998, Sid.23

Syfte

Syfte och frågeställningar

Syftet är att utföra en komparativ undersökning av den svenska videovåldsdebatten på 1980-talet och spelvåldsdebatten på 2000-talet. Studien syftar till att undersöka debatterna genom Goode & Ben-Yehudas definition av moralpanik för att klargöra om debatterna tagit sig sådana uttryck samt att lyfta fram framträdande drag som karaktäriserat debatterna för att söka förklaringar till dessa.

- Handlar det om moralpanik i båda debatterna?
- Vad finns det för framträdande drag i debatterna och vad beror det på?

Problematisering

Som inledningen vittnar om finns det en rad kulturfenomen som mött motstånd och som blivit anklagat för både det ena och det andra. Jag ämnar med denna studie att se närmare på hur debatten kring två populärkulturella fenomen sett ut i Sverige och har där valt att närmare granska videovåldsdebatten på 1980-talet och den mer samtida debatten gällande spelvåld på 2000-talet för att utröna om det rör sig om moralpanik. Moralpanik är en term det nästintill har gått inflation i då det dyker upp i pejorativt syfte mot dem som anklagar ett samhälleligt fenomen eller företeelser vilket har lett till att den rätta innebörden av termen gått förlorad. I denna studie kommer jag att använda mig av Erich Goode & Nachman Ben-Yehudas fem kännetecken för moralpanik från *Moral Panics: The Social Construction of Deviance*.

Studien är intressant ur både ett inomvetenskapligt- såväl som utomvetenskapligt perspektiv då det saknas kartläggningar över spelvåldsdebatten och därmed komparationer dessa två debatter emellan. Den utomvetenskapliga relevansen i denna studie återfinns i de kulturyttringar som denna studie ämnar studera i form av film samt data- och tv-spel, vilka har tagit en betydande plats i dagens samhälle.

Referensram

I detta kapitel presenterar jag den referensram inom vilken studien rör sig. Inledningsvis tar jag upp begreppet moralpanik ur Cohens beskrivning av fenomenet för att sedan lyfta fram Goode & Ben-Yehudas mer konkreta definition av fenomenet vilket utgörs av fem kännetecken. Dessa är centrala i studien då det är dessa som utgör den teoretiska grund i vilken jag utformat de analysverktyg som använts i den kvalitativa textanalysen. Därefter riktar jag in mig på de medier som studien ämnar undersöka i debatterna, bildmedier och spelmedier. Detta avsnitt är uppdelat i synen på mediernas betydelse i samhället och mediernas karaktär och utveckling. Detta för att kunna ge en forskningsöverblick om dessa samt att placera medierna i en kontext.

Bakgrund

Moralpanik

För att kunna avgöra om de kulturfenomen som studien avser behandla har utsatts för moralpanik i dess rätta bemärkelse är det av vikt att se närmare på innebörden av detta begrepp och vad det i grunden står för. I detta avsnitt avser jag att ge en närmare teoretisk inblick i hur moralpanik kring kulturfenomen skapas och utvecklas. Även om begreppet 'moralpanik' först myntades av hans kollega Jock Young, så vad det den brittiske professorn i sociologi, Stanley Cohen, som kom att bli förknippad med detta i och med hans bok *Folk Devils and Moral Panics: Creation of Mods and Rockers* från 1972. Boken innehåller studier av avvikande grupper, vilka Cohen nämner som samhällets "folk devils" och de motreaktioner på dessa som sker genom allmänheten och medierna. Samhällen blir till och från föremål för perioder av moralpanik där ett tillstånd, en händelse, en person eller en grupp av personer framträder och definieras genom ett förenklat och stereotypiserat sätt och anses utgöra ett hot mot de rådande samhälleliga värderingarna och intressena. En avgörande faktor för att dessa fenomen skall ge det utslag som krävs för att moralpanik skall kunna uppstå är massmedierna. Det är dessa som utgör de arenor i vilken debatten kan ta sin fart och där, enligt Cohen, de moraliska inramningarna främst styrs av dess redaktörer samt biskopar, politiker och vad han vidare kallar för "rightthinking people".⁶ Dessa röster ställer sig bakom medieeffekttraditionerna om att exponering för våld genom medierna bland annat orsakar, stimulerar och utlöser våldsbenäget och aggressivt beteende. Som senare kommer att behandlas i denna studie så finns det ingen vetenskaplig konsensus att sådant skulle vara fallet men med stöd av förtroendeingivande uppmaningar från människor med hög auktoritet som råder människor att lyssna till det sunnda förnuftet undergrävs dessa påståenden. Då dessa auktoritära röster kommer ifrån experter och politiskt aktiva ges bränsle till moralpaniken som frodas utifrån deras uttalanden, något som även sker bara genom ren återupprepning.

⁶ Cohen, Stanley, *Folk devils and moral panics*, Third Edition, Routledge, 2002, sid. 1

Cohens huvudsakliga inriktning i studien är mot de olika former av ungdomskulturer som uppstod i Storbritannien runt 60-talet vilket har medfört de mest förekommande typerna av moralpanik gällande deras beteende som ansågs avvikande eller brottsligt och mer eller mindre blivit associerade med våld. De fenomen som fokus läggs på är de två rivaliserande grupper som kallats "mods" och "rockers"⁷, vilka har utmärkt sig genom dels att ingå i utmärkande sociala grupper men även genom identifiering genom speciella händelser eller speciella oaccepterade typer av beteenden. Begreppet "folk devils" stämmer enligt Cohen väl in på dessa grupper, då han definierar dessa som synliga aktörer som påminner oss om vad vi inte borde vara då de avviker från den samhälleliga normen. Massmediernas roll i det hela är framställningen av dessa stereotyper som sker i symbolik av ord och bild som makten har att avge. De från början neutrala orden mods och rockers kom därför att innehålla symboliska meningar med negativa innebörder och betydelser. Genom denna symbolikens makt och andra typer av överdrifter och förvrängningar som skedde blir dessa 'bilder' av fenomenet skarpare än verkligheten.

För att konkret kunna avgöra om debatterna handlar om moralpanik behövs det en konkret definition av begreppet. Moralpanik är en term det nästintill har gått inflation i då det dyker upp i pejorativt syfte mot dem som anklagar ett samhälleligt fenomen eller företeelser vilket har lett till att den rätta innebörden av termen gått förlorad. I denna studie kommer jag att använda mig av Erich Goode & Nachman Ben-Yehudas fem kännetecken för moralpanik från *Moral Panics: The Social Construction of Deviance*. Dessa fem kännetecken eller kriterier återfinns nedan och som sedan har legat till grund för de teman den kvalitativa textanalysen utgjorts av.⁸

1. *Oro* – Det måste existera en samhällelig oro för fenomenet eller en grupps verksamhet. Oron visas exempelvis i massmedial uppmärksamhet, opinionsundersökningar, sociala rörelser och politiska debatter.
2. *Fientlighet* – mot den grupp eller kategori som hänger sig åt den suspekta aktiviteten. Endast en omständighet, ett fenomen eller ett beteende som ses som hotande räcker inte utan det måste röra sig om en klart identifierbar grupp som pekats ut som ansvarig för hotet. En klar dikotomi görs mellan "vi" – de goda och "dom" – de onda, de avvikande. Detta innefattar oftast en stereotypifiering av avvikarna som undantagslöst ges negativa egenskaper – och resultatet blir en *folk devil*.

⁷ Rockers, utgjorde av en grupp som bar skinnjackor och åkte motorcyklar och lyssnade på amerikansk 50-tals rock n' roll så som *Elvis Presley* och *Eddie Cochran* medan modsen ofta bar kostymer och åkte vespor och lyssnade på brittiska band så som *The Who* och *The Yardbirds*. Den förstnämnda gruppen ansåg att modsen var mesiga, feminina snobbar och dessa i sin tur ansåg att rockers var fåniga och smutsiga.

⁸ Goode, Erich & Nachman Ben-Yehuda, *Moral panics: The Social Construction of Deviance*, Oxford: Blackwell, 1994, Sid. 33ff

3. *Konsensus* – en bred enighet måste råda om att det påstådda problemet verkligen är ett problem. Om så inte är fallet kommer "paniken" inte att få något väsentligt genomslag, varken medialt eller politiskt. En enighet om hur problemet definieras måste även existera bland aktörerna, det vill säga att problemet ses som en konsekvens av enhälliga aktörer.
4. *Oproportionalitet* – Något av själva essensen av moralpaniken där reaktionerna mot det upplevda problemet måste te sig oproportionerligt stora i förhållande till det faktiska problemet i fråga. Om så inte är fallet, utan om reaktionerna visar sig vara proportionella mot problemet handlar det då istället om en rationell oro inför ett socialt problem. Det går att urskilja tre kriterier på oproportionalitet⁹:
 - Att man överdriver eller rentav förfalskar statistiska siffror
 - Att fenomenet paniken gäller är relativt harmlöst jämfört med andra jämförbara fenomen som inte framkallar lika starka reaktioner
 - Att sakförhållandena varit desamma under en längre tid, utan att "hotet" ökat i styrka, när fenomenet plötsligt blir föremål för moralpaniken
5. *Flyktighet* – Moralpanik har en tendens att snabbt dyka upp – för att sedan försvinna lika snabbt. Detta bottnar oftast i att problemet i fråga visat sig vara grundlösa för den oro som blossat upp eller att aktörerna och medierna "tröttnat" på att driva frågan och rapportera om denna. Dock kan vissa paniker bli rutiniserade eller institutionaliserade i t.ex. sociala rörelser, lagstiftningar etc.

Juridiska åtgärder och statliga beslut

I detta avsnitt vill jag ge en kortare redogörelse kring de juridiska åtgärder och statliga beslut som florerar i debatterna och inte minst skapades av videovåldsdebatten. Den 3 december 1980, dagen efter att Studio S sänts tillsattes en utredning om videovåldet illa kvickt av justitie- och utbildningsministrarna Winberg och Wikström.¹⁰ Utredningen skedde i stor enighet om att en lagstiftning mot våldsamma videofilmer var nödvändigt. Det fanns dock en paragraf i Brottsbalken (16§12) som åberopades genast för att förhindra spridningen av våldsamma filmer till barn och ungdom:

Den som bland barn eller ungdom sprider skrift eller bild, som genom sitt innehåll kan verka förråande eller eljest medföra allvarlig fara för de ungas fostran, dömes till förledande av ungdom till böter eller fängelse i högst sex månader.

Man enades om att anta *Lag om förbud mot spridning av filmer och mot spridning av filmer och videogram med våldsinslag*. Nedan följer de två första paragraferna i beslutet om lagen:

⁹ Dalquist, Ulf, *Större våld än nöden kräver: Medievåldsdebatten i Sverige 1980-1995*, Boréa, 1998, Sid. 50

¹⁰ Ibid. Sid. 105

1 § Filmer och videogram med närgångna eller långvariga skildringar av att någon utsätts för rått eller sadistiskt våld får inte i yrkesmässig verksamhet eller annars i förvärvssyfte spridas till allmänheten genom saluhållning eller annat tillhandahållande eller genom visning, såtillvida spridandet med hänsyn till framställningens syfte och sammanhang samt omständigheterna i övrigt är oförsvarligt.

2 § Filmer och videogram med ingående skildringar av verklighetstrogen karaktär som återger våld eller hot om våld mot människor eller djur får inte i yrkesmässig verksamhet eller annars i förvärvssyfte lämnas ut till barn under 15 år eller spelas upp vid särskilt anordnad visning, när något sådant barn är närvarande.

Men det blev dock bara den andra paragrafen som kom att gälla till en början och detta från 1/7 1981, till mångas besvikelse då detta i princip inte förändrade läget något. Detta innebar att förbudet kom att gälla barn under 15 år men innefattade däremot inte äldre personer. Denna paragraf kom istället att träda i kraft drygt ett år senare.

Våldsskildringsrådet tillkom 1990 efter många år av videovåldsdebatten.¹¹ En folklig opinion krävde restriktioner och förhandsgranskning även av videofilm. Opinionsen ledde 1985 fram till att regeringen tillsatte en utredning. Utredningens arbete och slutsatser presenterades i tre betänkanden (Ds U 1987:8) Videovåld, (SOU 1988:28) Videovåld II - förslag till åtgärder och slutbetänkandet (SOU 1989:22) Censurlagen - en modernisering av biografförordningen. Utredningen föreslog inte obligatorisk förhandsgranskning av videofilm, delvis på grund av att förhandsgranskning inte är förenlig med yttrandefriheten. I stället föreslogs ett åtgärdsprogram, där inrättandet av rådet utgjorde en del. Förslaget antogs av riksdagen 1990. Med detta åtgärdsprogram valde man att främst inrikta sig på att via utbildning och information bygga upp förmågan hos konsumenterna att själva hantera medieutbudet. Det innebar dessutom en ökad efterhandskontroll av videomarknaden. När rådet inrättades 1990 var det i form av en kommitté (U 1990:03) under dåvarande Utbildningsdepartementet, med den formella beteckningen Rådet mot skadliga våldsskildringar. Mellan 1990 och 2004 arbetade rådet under namnet Våldsskildringsrådet. Namnbytet till Medierådet skedde 2004 i samband med det moderniserade och utvidgade uppdraget, enligt tilläggsdirektivet.

Datorspel omfattas av YGL, yttrandefrihetsgrundlagen, eftersom de definieras som "tekniska upptagningar". Straffet för spridande av olaga våldsskildring är böter eller fängelse i maximalt två år. I övrigt finns det inga speciella lagar som omfattar spelen utan det som idag existerar är endast internationella rekommendationer som spelen ges. PEGI [Pan European Game Information] är den europeiska standarden för märkning av åldersrekommendationer av datorspel.¹² Åldersmärkningssystemet har tagits fram av det europeiska branschförbundet för tv- och datorspel, ISFE [Interactive Software Federation Europe] Åldersmärkningen skapades för att hjälpa föräldrar runtom i Europa att skapa sig en uppfattning om spelet anses lämpligt för barnen. Systemet

¹¹ <http://www.medieradet.se/Om-Medieradet/Historik/> [2010-05-31]

¹² <http://www.pegi.info/sv/index/id/448/> [2010-05-14]

lanserades våren 2003 och kom att ersätta ett antal nationella åldersmärkningsystem med ett gemensamt sådant. Systemet är väl utbrett och används i större delen av Europa och stöds av de stora konsoltillverkarna på spelmarknaden så som Sony, Microsoft, Nintendo och utgivarna av spelen.

PEGIS:s åldersmärkning är helt frivillig, den distributör som inte vill ha denna har ingen skyldighet alls att lämna in den för granskning. Men EU-politiker vill lagstifta om censur och åldersgränser för att komma åt våldsskildrande datorspel. Det har varit främst inom tyska instanser som påtryckningarna varit starka då det efter våldsdåd i tyska skolor uppmärksammats att förövarna ägnat sin tid åt våldsamma spel så som Counter Strike. Förslag har där lagts fram som ska göra det olagligt att sälja spel som innehåller grymt våld mot människor eller människoliknande karaktärer, ett förslag som de uppmanar andra medlemsländer att anta. Liksom den juridiska debatten kring film handlar debatten kring lagstiftningen om spel lika så mycket om att skydda konsumenterna från olämpligt innehåll som den handlar om demokrati och yttrandefrihet. Det går naturligtvis inte heller att bortse från de ekonomiska maktfaktorerna som står bakom både film- och spelbranschen som har ett stort intresse i att deras produkter inte ska censureras, förbjudas eller inte vara tillgängliga för ett så stort antal konsumenter som möjligt.

Studio S

Jag vill här ge en kort introduktion till det program som utgjorde startskottet för den videovåldsdebatt som genast blossade upp efter sändningen. Det var tisdagen den 2 december 1980 som TV 1 21.35 sände samhällsprogrammet *Studio S: Vem behöver video?* och sågs av 25 % av TV-tittarna.¹³ Programledare var Göran Elwin och i studion medverkade den dåvarande utbildningsministern Jan Erik Wikström (fp) och videogramutredningens ordförande Per Olof Sundman (c) samt en grupp föräldrar. Den råda tråden i programmet var frågan om hur videovåldet påverkade barn och ungdom, och den inledande frågan löd¹⁴:

"Ska elvaåringar få se sadistiska våldsfilmerna på video?"

Agendan var tydlig. Programmet bestod av intervjuer med skolbarn, skolbarn som hyrde våldsamma filmer som de fick visa upp för reportern, inslag med scener ur dessa filmer och paneldebatt.¹⁵ Studio S agenda var att eftersträva och etablera våldsfilmerna som ett hot mot barn och ungdomar.

¹³ Dalquist, Ulf, *Större våld än nöden kräver: Medievåldsdebatten i Sverige 1980-1995*, Boréa, 1998, sid. 101

¹⁴ Studio S. (1980). *Vem behöver video?* SVT1 2 december.

¹⁵ Dalquist, Ulf, *Större våld än nöden kräver: Medievåldsdebatten i Sverige 1980-1995*, Boréa, 1998, sid. 101

Syn på mediernas betydelse i samhället

Effektforskningens historia

Effektforskningen och tankarna kring medierna kan sägas ha haft en "naturlig historia" i betydelsen att de är starkt formade av omständigheterna i tid och rum.¹⁶ Faktorer som har haft sin inverkan är beroende av den kontext som rådde under dess samtid och som påverkats av regeringar och beslutsfattare, historiska händelser, den teknologiska utvecklingen och även av den samhällsvetenskapliga forskningen för att nämna några. Grovt sagt kan man dela in effektforskningen i fyra faser vilka kortfattat ska beskrivas nedan för att skapa en förståelse för den förändrade synen av medierna genom historien.

Den första fasen [c:a 1900 - 1940] kännetecknas av att medierna sågs som allsmäktiga, vilka hade en avgörande och betydande kraft att forma människors åsikter och övertygelser och budskapet ansågs tas emot precis i den form avsändaren avsåg.¹⁷ Här brukar man tala om injektionsteorier där många medieforskare ansåg att en sinnrik användning av medierna kunde få den försvarslösa publiken att göra i princip vad som helst. Det fanns ingen direkt vetenskaplig grund för dessa teorier utan dessa baserade sig på observationer av pressens popularitet samt de nya medierna film och radio. De historiska händelserna som utspelade sig bland annat i form av propaganda under Första Världskriget och den nya revolutionära regimen i Ryssland bidrog till teoriernas bekräftande.

Den andra fasen [c:a 1940 - 1970] kännetecknas av ifrågasättande av de allsmäktiga medierna. Här började man utföra empiriska studier av mediernas effekter och den dominerande uppfattningen handlade om att medierna inte hade något större inflytande på publiken om de inte utgick från de uppfattningar som människorna redan på förhand hade, och i synnerhet om de inte fick med sig 'opinionsbildarna' i människors närmiljö [tvåstegshypotesen].¹⁸ I denna fas började även studier inriktade speciellt på barn och ungdomar med avseende på filmens skadliga inverkan på denna publik vilket sedan fortsatte och kom att inkludera televisionen på 1950-talet. Uses and gratifications forskningen [användarforskning] tog fart och frågan vändes från 'Vad gör medierna med publiken?' till 'Vad gör publiken med medierna?' Publiken sågs nu inte som en försvarslös massa under de allsmäktiga medierna utan betraktades som självständigt tänkande och handlande individer och som använder medierna för att tillfredsställa sina behov av information, underhållning, självbekräftelse och social tillhörighet.

Den tredje fasen [1950-] kännetecknas av återupptäckten av de mäktiga medierna. Det framkom bevis för att medierna verkligen kan bidra med viktiga sociala effekter och att de fungerar som ett instrument för utövandet av politisk makt.¹⁹ En av anledningarna till

¹⁶ McQuail, Denis, *McQuail's Masscommunication theory, Fifth Edition*, SAGE Publications, 2005, Sid. 457f.

¹⁷ Ibid. Sid. 458

¹⁸ Gripsrud, Jostein, *Mediekultur, mediesamhälle*, Daidalos, 2000, sid. 64

¹⁹ McQuail, Denis, *McQuail's Masscommunication theory, Fifth Edition*, SAGE Publications, 2005, Sid. 459

att medierna återigen sågs som mäktiga politiska instrument var 'den nya vänsterns' och den kritiska teorins uppsving som menade att medierna användes i kapitalistiska intressen. Tankar som redan hade påvisats på 1920-talet gällande mediernas effekter kom nu åter i ropet, medierna bestämde inte hur publiken skulle tänka, men att de hade ett starkt inflytande över vad publiken skulle tänka på.

Den fjärde fasen [1970 -] kännetecknas av 'förhandlande' mediainflytande. Denna fas grundar sig på ett socialkonstruktivistiskt synsätt vilket handlar om att medierna ses som meningsskapare.²⁰ Dessa konstruktioner erbjuds sedan systematiskt till publiken där de införlivas, eller ej, på en grund som vilar på någon form av förhandling, och skapar personliga meningsbetydelser – vilka oftast är formade av existerande kollektiva identifikationer. Med andra ord så beror den medierade influensen på den sociala kontexten i mottagarens närhet. En annan teori som kom på 1970-talet var kultiveringsteorin där man tror att verklighetsförståelsen påverkas på lång sikt genom mycket TV-tittande. Inom denna teori tror man inte att som inom de äldre teorierna om påverkan att man blir våldsam av att titta mycket på våld, man blir istället orolig för att man ska utsättas för våld.²¹

Effekten på barn och unga

De konsumenter som står i fokus i debatterna är främst barn och unga, vilket medför att jag vill ge en bakgrundsbild över de effekter som konsumtionen påstås kunna ha för dessa konsumenter. Cecilia von Feilitzen ger oss en antologi av texter inom forskningsområdet i *Våld från alla håll* från 1993 där hon delar in de medieteorier som forskarna har kring, främst, medie våldets påverkan och ger oss en förklaring på hur dessa applicerats.

Effektteorin har haft en stark hållning i debatten. Effekterna av våldskonsumtion i medierna ger direkta konsekvenser för konsumenten som omedelbart tar in det som ses på film och låter sig påverkas. Kontentan att "våld föder våld" har fått förespråkarna för dessa slutsatser att ropa efter censur och förbud. Barnen måste skyddas från medie våldets negativa inverkan. Att förklara mediernas påverkan på detta banala plan kan i ett nyanserat perspektiv ses som föråldrat och teorin har utvecklats bland annat genom longitudinella studier där man undersökt effekterna under ett längre tidsperspektiv och därmed har man börjat se medierna som en av alla komplicerade variabler som skapar ett aggressivt beteende.²² Man har även här fått upp ögonen för att det finns ett ömsesidigt samband hos redan aggressiva barn som genom sin konsumtion av våld i film och TV kan komma att få en ökad aggressivitet, vilket vissa studier påvisat. Von Feilitzen menar här på att det finns vissa komplikationer då det saknas en tydlig definition av vad aggressivitet egentligen innebär samt att det är svårt att urskilja just

²⁰ McQuail, Denis, *McQuail's Masscommunication theory, Fifth Edition*, SAGE Publications, 2005, Sid. 461

²¹ Gripsrud, Jostein, *Mediekultur, mediesamhälle*, Daidalos, 2000, sid. 65

²² von Feilitzen, Cecilia, *Våld från alla håll: Forskningsperspektiv på våld i rörliga bilder*, Stockholm Symposion, 1993, Sid. 27ff

populärkulturens fysiska underhållningsvåld som tydlig orsak. Hon menar istället att analyserna bör fördjupas där man ser närmare på det realistiska våldet, det psykiska, strukturella och det latent våldet för att kunna uttala sig om sambandsorsaker.

Användarteorin kan sättas i rak motsatts till effektteorin. Här ser man istället på vad användaren gör med mediet istället för vad mediet gör med användaren. Forskningen har visat på att våldskonsumtion på film och tv kan vara ett uttryck för att bearbeta känslor och leva ut frustrationer.²³ Detta är av särskild betydelse för barn och ungdomars användning av detta slags innehåll i medierna då dessa kan ses som en viktig essens i identitetsskapandet. Här menar von Feilitzen att det dock kan finnas både positiva och negativa effekter med avseende på identitetsskapandet, å ena sidan ges en möjlighet till identifikation med hjältar och uppgörelser med det onda samt en, relativt harmlös, del av protesten mot vuxenvärlden. Våldet är med andra ord bra och utvecklande för individen men de många stereotypa könsroller som figurerar i våldsfilmerna kan ge en skev bild i ungdomarnas socialiseringsprocess.

Kultivationsteorin kan ses som en mer fördjupad analys av påverkan. Till skillnad mot de två tidigare nämnda teorierna menar man med denna att effekterna inte kan avgöras direkt då påverkan istället sker över en längre tid och det gör det omedvetet. Här menar man att våldsfilmerna speglar den kultur och det samhälle vi lever i och handlar mer om grundläggande värderingar och dolda budskap. Man menar på att filmerna kan bidra till att förstärka fördomar gällande t.ex. klass-, etnicitets- och könsfördomar samt att skapa en skev bild av verkligheten som påverkar barn och ungdomars uppfattning om denna.

Exempelvis våldsfilmer kan få den effekten att en överdriven rädsla för våld i samhället skapas vilket i sin tur kan leda till ökade krav på lag och ordning. Von Feilitzen menar på att det kulturella, strukturella och latent våldet i grund och botten kan vara mycket värre än det manifesta underhållningsvåldet.²⁴

Kritik mot effektforskningen

I detta avsnitt ämnar jag att belysa effektforskningen från en annan synvinkel. David Gauntlett, professor i Medie- och kommunikationsvetenskap vid University of Westminster har i sin publikation *Ten things wrong with the "effects model"* likt titeln antyder ställt upp tio invändningar mot effektforskningens synsätt på medierna. Jag vill nedan lyfta fram de tydligaste och mest relevanta invändningarna Gauntlett pekar på.²⁵

²³ von Feilitzen, Cecilia, *Våld från alla håll: Forskningsperspektiv på våld i rörliga bilder*, Stockholm Symposion, 1993, Sid. 39

²⁴ von Feilitzen, Cecilia, *Våld från alla håll: Forskningsperspektiv på våld i rörliga bilder*, Stockholm Symposion, 1993, sid. 27ff

²⁵ Dickinson m. fl., *Approaches to Audiences – A Reader*, Arnold, 1998, Artikeln hämtad från: <http://www.theory.org.uk/david/effects.htm> [2010-05-31]

För det första menar han på att forskningen kring medierna tacklar de sociala problem som anses uppstå av dem bakåtvänt. Utgångspunkten ligger oftast i medierna från vilka man sedan gör kopplingar till negativa sociala företeelser istället för tvärtom. Gauntlett gör här en koppling till kriminologer som försöker att förklara kriminalitet och våld söker bakomliggande förklaringar i sociala faktorer så som fattigdom, arbetslöshet och uppväxtmiljö istället för att vända sig till medierna för att försöka förstå och förklara kriminalitet och våld. I en studie av Hagell & Newburn från 1994 med våldsamma ungdomar och "vanliga" ungdomar visade resultatet på att de våldsammare konsumerade mindre tv och video än den andra gruppen samt att tillgången till teknologi var lägre bland dessa. Då effektforskningen utgår ifrån medierna skapas det även snäva individualistiska synsätt som ofta baserar sig på psykologi vilket leder till argument då de i syn övertygelse menar att bara för att vissa särskilda individer vid en särskild tidpunkt och vid speciella omständigheter blir påverkade mer eller mindre av medierna så anses ett avlägsnande av ett sådant medium eller medieinnehåll vara ett positivt steg för samhället.

Gauntlett menar även att effektforskningen behandlar barn som otillräckliga att hantera medieinformation. Då även denna forskning baserar sig på ett individualistiskt psykologiskt perspektiv – vilket Gauntlett menar är för statistiskt jämfört med samhällvetenskapen som är mer dynamisk och mer applicerbar på medieforskning - ses barn bara som formbara offer för medierna när barn istället borde sättas in i den kontext i vilken de lever i.

Det finns tendenser inom antagandet av effektforskningens resultat som kännetecknas av en illa dold konservativ ideologi. De konservativa kritiker som fördömer medierat innehåll [vilket till exempel kan ha samhällskritiska undertoner], med stöd av de resultat som effektforskningen visat på kan ofta spåras till en oro om "brist på respekt för auktoriteten".

Han menar även att undersökningsmetoderna är bristfälliga på grund av sin karaktär. Noggranna sociologiska studier av medieeffekter kräver enormt mycket tid och pengar vilket medfört att artificiella studier är vida överlägsna i antal. De artificiella studierna är studier som sker i laboratorium eller i en naturlig miljö men där forskaren är närvarande vilket medför att den naturliga miljön inte längre kan kallas detta. Studier med en närvarande observatör har visat sig få radikala konsekvenser på resultatet då det är barn med i studien.

En annan invändning Gauntlett har är gällande synen på våld i medierna. Oftast inom forskningen görs det skillnad på våld och våld där fiktivt våld fördöms medan våld som förekommer på daglig basis i t.ex. nyheter undantas för kopplingen att detta skulle vara skadligt att exponeras för.

Sista invändningen handlar om att undersökningar oftast visar att trots att en viss del av allmänheten anser att medierna kan påverka andra negativt med avseende på olika antisociala beteenden så menar ingen själv att de på något sätt har påverkats på det

sättet. Detta tar man fasta på och där dessa "andra" får utgöras av barn eller "instabila" individer.

Kontentan av Gauntletts invändningar är att effektforskningens resultat fungerar föga som förklaring till mänskligt beteende och av medierna i samhället. Men med detta menar Gauntlett vidare att man inte längre kan studera effekterna av medierna men att både undersökningsmetoderna och det tidigare irrationella sättet att se på medierna måste förändras inom denna vetenskapliga disciplin.

Speleffektforskningen

Detta avsnitt, och påföljande, är baserat på det PM som sammanställts till Medierådet för barn och unga 2004 och utgör en forskningsöversikt över datorspel och skadlighet.²⁶ De undersökningar som gjorts riktar oftast in sig på kopplingen mellan aggressivt beteende och datorspel och kontentan av de undersökningar som genomförts sedan 1999 är de inte präglas av någon konsensus. Oenighet råder gällande de metodologiska ansatserna i undersökningarna och därmed resultaten gällande spelens effekter. Där vissa forskningsresultat påvisar att våldsamma datorspel ökar aggressivt beteende hos barn och vuxna menar andra att det är yngre barn som påverkas framför tonåringar och äldre ungdomar.

Men forskning har även bedrivits gällande andra faktorer om skadlighet. Det har uppmärksamats att datorspel skulle kunna leda till asociala beteenden av utövaren men undersökningar har påvisat att datorspelare haft större närhet till sina familjer och en mindre riskfylld bekantskapskrets och det har påpekats att spelen i sin naturliga kontext kan ge upphov till positiva känslor och ökad social interaktion. Likaså har forskning fokuserat på spelens inverkan på utövarens omvärldsuppfattning där resultaten är entydiga om att omvärldsuppfattningen påverkas negativt av våldsamma datorspel där spelaren har visat tendenser på att se världen mer skrämmande och ångestframkallande. Att de akademiska prestationerna skulle bli lidande av datorspelsanvändning är forskningen oenig, där vissa studier pekar på att så är fallet medan andra menar på motsatt resultat.

Något centralt gällande datorspelsanvändning handlar om beroende. Då spelen till sin karaktär många gånger berättar en interaktiv saga som spelaren själv är med och påverkar har spelmedierna en särkaraktär jämfört med traditionella medier vilket uppmärksammat forskningen. Särskilt på senare år är denna forskning mer framträdande i och med utvecklingen av så kallade onlinerollspel där spelaren kliver in i en interaktiv värld med en saga utan slut. Gränsen mellan beroende och överdriven konsumtion är inte alltid lätt att dra och forskning har visat på att datorspelsberoende förekommer men att det då endast påverkar en liten minoritet av spelarna och där det

²⁶ http://www.medieradet.se/upload/Rapporter_pdf/datorspel_och_skadlighet.pdf [2010-05-31]

förekommer spelare som spelar mycket men som inte visar på beroendetendenser. Själva begreppet beroende är relativt laddat och problematiskt då det utanför en medicinsk kontext är svårt att använda sig av begreppet i samband med en givande aktivitet och oftast används begreppet av personer med en förutfattad mening om att aktiviteten i sig skulle vara olämplig. De konsekvenser en datorspelsberoende person kan drabbas av handlar inte, i jämförelse med andra beroenden, om ekonomiska problem och kriminalitet. Istället handlar dessa om hälsoproblem (fetma) och tidigare nämnda problem som asociala beteenden och minskade akademiska prestationer. Forskningen som har bedrivits med avseende på beroende har varit tvivelaktig då denna baserat sig på vitt skilda definitioner av beroende varav man ställt upp fastslagna kriterier för just datorspelsberoende och där det då i undersökningar visat sig att nästan 20 procent av spelarna är beroende men att sju procent ligger i riskzonen.

Kritik mot speleffektforskningen

Ett essentiellt problem som uppstår inom forskningen är att begreppet aggression används inkonsekvent i studierna. Aggression har en mångfasetterad innebörd som kan röra allt från tankar till beteende och resultatens tolkningar går därmed att ifrågasättas. Liksom vi såg kritik av Gauntlett gällande laboratorieexperiment eller deltagandeobservationer påverkas resultaten av den konstruerade situationen. Viktiga variabler går förlorade så som att det inte är spelarna själva som bestämmer vad de skall spela, hur länge eller på vilket sätt de gör det. Studier har påvisat att speltiden kan ha en påfallande vikt för resultatet då det visat sig att ju längre speltiden löper desto mindre aggressivt beteende uppvisas och det talas om att det kan vara den onaturliga laboratoriesituationen som i sig leder till ett aggressivt beteende. Detta kan ha ett direkt samband med att det är så forskarna vill ha det då det visat sig att de flesta undersökningarna har en negativ inställning till datorspel, det vill säga att det finns en förväntan att finna skadliga effekter i dessa. Oftast dras spelen över en kant och betraktas som en samlad enhet vilket påverkar utgångspunkten och resultaten i effektforskningen. Datorspel är ett varierat fenomen men oftast tas ingen hänsyn då man jämför ett våldsamt datorspel med ett icke-våldsamt sådant. Likaså görs ibland ingen distinktion mellan nya och gamla spel, i en bransch där utvecklingen går väldigt fort framåt gällande spelens verklighetstroga karaktär.

Det finns även allmän kritik gällande effektforskningens utgångspunkt, likt de Gauntlett ställer upp, om sambandet mellan spelen och aggression där man bör se sambandet från det omvända hållet, det vill säga situationer där aggression är iblandat för att sedan ta reda på om detta på ett meningsfullt sätt kan relateras till datorspel. Likaså riktas kritik till effektforskningens uppfattning av barn och unga, vilken anses konservativ och strida mot modern utvecklingspsykologi. Kontentan av de metodologiska problem och de teoretiska antaganden som görs i undersökningarna är att effektperspektivets förmåga att säga något väsentligt om farorna med datorspel kraftigt kan ifrågasättas som meningsfulla.

Mediernas karaktär och medieutveckling

I detta avsnitt vill jag lägga fokus på de olika egenskaperna medierna besitter och den utveckling som skett av dessa. Ända sedan massmediernas begynnelse har det diskuterats gällande dess inflytande på människors attityder, värderingar och beteende. Om man räknar de fåtaliga tidningar som uppkom på 1600-talet till kategorin massmedier har de från början utsatts för censur från makthavarna då de innehöll information som 'vanligt folk' inte skulle ta del av då det fanns farhågor om att denna information skulle hota den rådande samhällsordningen. I *Understanding Media* från 1964 skrev Marshall McLuhan följande angående förståelsen av medier:

Den som studerar medier inser ganska snabbt att "nya medier" – vilka de än må vara – ständigt betraktas med tveksamhet av de människor som har vant sig vid att använda andra – tidigare – medier. Detta kanske kan tyckas vara normalt och till och med önskvärt, i och med att den avvaktande hållningen garanterar en grad av social kontinuitet och beständighet i tider präglade av förändring och innovationer. Men all konservatism i världen har ändå ingen chans mot de nya elektroniska mediernas obevekliga framfart.²⁷

En markant skillnad mellan de traditionella bildmedierna och dator- och tv-spelen är interaktiviteten. Bildmedierna har på förhand ett bestämt skede som den "passiva" publiken tar del av medan spelmedierna är ett interaktivt medium där spelaren själv kan påverka visa skeenden genom hur denne väljer att agera. Detta är en grundläggande skillnad mellan medierna vilket har betydelse i skiftande grad för hur upplevelsen av dessa påverkar spelaren och publiken.

Bildmedier

Direkt efter biografens intåg i Sverige på 1910-talet börjar man förfasa över detta nya medium och vad de kan ha för möjlig påverkan på 'folk', speciellt, barn och ungdomar.²⁸ Sverige inför som första land i världen en statlig förhandsgranskning [censur] av filmer som visas offentligt redan 1911. Biografen förblir den enda plats där publiken kan se rörliga bilder fram till 1950-talet då televisionen som medium introduceras i Sverige och den enda distributionskanalen byggs upp genom public service-modellen. Detta innebär i detta sammanhang att det som visas på TV aldrig överskrider gränsen för det som visas på biograferna när det gäller sex, våld och omoral. Detsamma fortsätter att gälla då TV2 startar sina sändningar 1969. Men sedan sker en vändning under 1980-talet. Staten förlorar kontrollen över förhandsgranskningen då två bomber briser i form av 'videon' och satellit- och kabeltelevisionen.²⁹ 1980 kom "videon" till Sverige och i och med detta dök ett nytt samhällsproblem upp.³⁰ Det var inte den tekniska nyheten i sig själv som

²⁷ McLuhan, Marshall, *Media*, Norstedts Förlag, 2001, Sid 228f.

²⁸ Agebäck, Ann Katrin, *Jakten på videovåldet – om tillsyn och kontrollörer*, Våldsskildringsrådet, Regeringskansliets offsetcentral, 1996, Sid. 11

²⁹ Ibid. Sid. 13f

³⁰ Agebäck, Ann Katrin, *Jakten på videovåldet – om tillsyn och kontrollörer*, Våldsskildringsrådet, Regeringskansliets offsetcentral, 1996, Sid.7

stod i fokus utan det var den nya distributionsformen av film som kom att ligga till grund för den omfattande debatten, en debatt som handlade om innehållet i filmerna som nådde de svenska hemmen. Därmed hade ett nytt begrepp myntats, "videovåld". Ordet video fick i debatten symbolisera alla tänkbara negativa konsekvenser av hela den nya medieteknologin, en teknologi som av många uppfattades som ett hot mot hela samhällets traditionella struktur.³¹ I den offentliga debatten kring våldet i samhället behandlas ofta det ökade medieutbudets betydelse för asocialt beteende hos barn och ungdomar.³² I och med dessa innovationer kunde nu publiken exponeras för bland annat våldsinslag, vilket skedde bortom statens censurregler. Då filmer nu kunde ses hemma i vardagsrummen istället, som innan på biografen offentligt i samhället, gällde inte statens krav på förhandsgranskning. Inte heller fanns det någon makt över de satellit- och kabelkanaler som nådde de svenska hemmen då dessa sände sina program från utlandet och omfattades därmed inte av svensk lagstiftning. Men tillgången till video var från början låg i de svenska hemmen då den introducerades och 1981 hade t.ex. 8 % av de svenska hushållen video.³³ Siffran kom att stiga relativt snabbt och i mitten av decenniet hade mer än en tredjedel av hushållen tillgång till video och i slutet av årtiondet låg siffran på 74 %.³⁴ Om satellit- och kabeltelevisionen undkom den svenska lagstiftningen och bröt de nationella gränserna på 80-talet har de nya digitala medierna med bland annat Internet som plattform brutit de allra flesta gränser. Mediekonsumtionen idag går bortom alla nationella gränser och lagstiftningar då dessa digitala distributionsformer öppnar upp för ett, vad kan tyckas, oändligt medieutbud – bortom all censur och kontroll.

Spelmedier

Det är även av vikt att poängtera den egentliga dikotomin mellan medierna tv-spel och datorspel. Som interaktiva medium är det egentligen ingen skillnad dem emellan förutom att tv-spelen sätts i en konsol som sedan kopplas till TV:n medan datorspelen körs genom t. ex en PC. Det som däremot kan ses som den största skillnaden är just det faktum att tv-spelen spelas genom en maskin som enbart är till för att spela spel medan en dator är ett redskap för både nytta och nöje. Detta har resulterat i att tv-spelen per automatik bedöms som mer "barntillvända" då syftet med dessa är nöje medan datorn i första hand ses som ett arbetsredskap och därmed fått en "vuxnare" prägel. Rent marknadsföringsmässigt har tv-spelen även fått imagen av en leksak i t.ex. reklam och hela inramningen vad gäller spel och tillbehör. Men att spelen nästan automatiskt förknippas med barn och ungdomar innebär naturligtvis inte mediet i sig någon sådan begränsning. Häri kan man finna en naturlig konflikt då det uppmärksammas att spelen,

³¹ Sonesson, Inga, *Vem fostrar våra barn – videon eller vi? TV, video och emotionell och social anpassning*, Esselte Studium, 1989, Sid. 2f.

³² Ibid. sid. 1

³³ www.nordicom.gu.se/mr/iceland/papers/twelve/UJohnsson-Smaragdi.doc [2010-05-31]

³⁴ Ibid.

vad många förknippar med barn och unga, innefattar våld och därmed blir kontrasten mellan "leksaken" och dess målgrupp så stor att debatten tar fart.

Det finns en rad olika variationer av plattformar vilka spelen kan användas på; arkadspel, tv-spel som kopplas till TV:n, CD- och DVD-ROM för datorer och tv-spel, webbplatser på Internet och bärbara enheter.³⁵ De första spelen som introducerades gjorde det på arkadmaskiner innan de introducerades för hemmabruk i form av videoenheter som kopplades till TV:n under tidigt 70-tal.³⁶ Under kommande decennium har sedan spelen snabbt utvecklats. Ur en designmässig synvinkel blir spelen mer komplexa, från att ha varit baserade på grova pixlar där man mer eller mindre fick använda fantasin för att föreställa sig innehållet till dagens 3D-baserade interaktiva världar.³⁷ Ur ett kulturellt perspektiv blir spelen mer framträdande och allt svårare att kategorisera som ett rent ungdomsfenomen. Datorspelen visar sig framträdande då de numera har sin egen spelgala där priser delas ut i olika kategorier och stora datorspelsevenemang uppmärksammas, t. ex så sände SVT live från datorspelsfestivalen Dreamhack 2009.³⁸³⁹ Att spelen inte längre är ett renodlat ungdomsfenomen visar t.ex. en amerikansk undersökning att mer än hälften av alla vuxna spelar dator- och tv-spel och att var femte för det varje dag eller nästan varje dag.⁴⁰ Ur ett ekonomiskt perspektiv blir spelen allt mer intressanta, eftersom branschen idag globalt omsätter cirka 17 miljarder US Dollar (ELSPA, 2002).⁴¹

³⁵ Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation – Understanding new media*, The MIT Press, 2000, Sid. 89

³⁶ Ibid.

³⁷ http://www.medieradet.se/upload/Rapporter_pdf/datorspel_och_skadlighet.pdf [2010-05-31]

³⁸ <http://www.press2play.tv/category/spel/dataspelsgalan> [2010-05-31]

³⁹ <http://www.idg.se/2.1085/1.272726/svt-sander-live-fran-dreamhack> [2010-05-31]

⁴⁰ http://www.svd.se/naringsliv/it/datorspel-gar-hem-hos-vuxna_2164995.svd [2010-05-31]

⁴¹ http://www.medieradet.se/upload/Rapporter_pdf/datorspel_och_skadlighet.pdf [2010-05-31]

Metod

Val av metod

De metodologiska valen som görs i denna studie är baserade på Esaiassons et. al. *Metodpraktikan*. Då studien syftar till att jämföra de bägge debatterna och söka en djupare förståelse för dessa lämpar sig den kvalitativa ansatsen framför den kvantitativa. Då den kvantitativa ansatsen grundas på likvärdiga och jämförbara uppgifter där informationen analyseras för att sedan framställas med siffror är denna inte tillämpningsbar för studiens syfte.⁴² Den kvalitativa ansatsen lämpar sig då bättre då denna förser studien med en mer djupgående bild där undersökningen utgår från ett färre antal analysenheter.⁴³ Därmed kommer studien att baseras på en kvalitativ textanalys av artiklar ur den svenska dags- och kvällspressen.

Analysredskap och tillvägagångssätt

I den kvalitativa textanalysen syftar man då att på grundligt sätt läsa en specifik text och där hänsyn måste tas till delarna, helhet samt den kontext vari den ingår.⁴⁴ För att kunna utföra en djupgående och grundlig läsning är det av vikt att utforma analysredskapen på ett sätt som är lämpligast för att besvara studiens syfte. Därefter läses texten, med fördel flertalet gånger, för att uppnå förståelse för denna på bästa sätt och där man kan applicera variabeltänkandet genom att de frågor som ställs till texten ses som variabler och variabelvärdena utgörs av svaren på dessa.⁴⁵ För att sedan fastställa förhållningssättet till svaren finns det då två alternativ där det ena innebär förhandsdefinierade kategorier och det andra ett öppet förhållningssätt.⁴⁶ Skillnaden dem emellan är att det ena innefattar bestämda svarsalternativ som bestäms på förhand medan det i det andra förhållningssättet beror svaren på vad som hittas i texten. Då förhandsdefinierade kategorier medför förenklade svar riskerar man att utesluta betydande information vilket medfört att jag istället valt ett öppet förhållningssätt. Detta ger större frihet att analysera fritt men ställer även högre krav då det blir av vikt att konsekvent fokusera på studiens syfte och frågeställningar. Det åligger annars en risk att alltför många aspekter tas med och analysen och studien blir inkonsekvent. Det analysredskap, eller kodschema, som utformats och använts för att besvara studiens syfte är baserat på Goode & Yehudas fem kännetecken för moralpanik⁴⁷. Dessa utgör de teman; oro, fientlighet, konsensus, oproportionalitet samt flyktighet, ur vilka sedan relevanta frågor utformats och ställts till texten.⁴⁸ Texterna har då noggrant och

⁴² Esaiasson, Peter, m.fl., *Metodpraktikan*, Norstedts Juridik, 2007, Sid. 223.

⁴³ Ibid. Sid 237

⁴⁴ Esaiasson, Peter, m.fl., *Metodpraktikan*, Norstedts Juridik, 2007, Sid. 237

⁴⁵ Ibid. 237ff

⁴⁶ Sid. 244ff

⁴⁷ Se avsnitt Moralpanik. Sid

⁴⁸ För att se kodschemat se Bilaga 2.

systematiskt lästs med det öppna förhållningssättet, artikel för artikel, för att föra in, den för studiens syfte, relevanta informationen i kodschemat.

Tolkning

Tolkning handlar i grund och botten om att begripa och förstå vad en text säger i förhållande till den fråga som ställts.⁴⁹ Esaiasson et al ställer upp fyra tumregler för att genomföra en god kvalitativ textanalys där den första gäller frågans karaktär där man måste reflektera över både det latent och manifesta budskapet i texten. Den andra handlar om tankens klarhet där man måste ha i åtanke att textens avsändare kan uttrycka sig oklart. Tredje tumregler berör perspektivet på tolkningen där man måste förstå att misstolkningar kan ske då texten kan, i olika avseenden, ha olika betydelser för avsändare och tolkare. Fjärde och sista tumregeln handlar om avståndet mellan text och tolkare, hur bekant miljön är vari texten produceras, som med fördel underlättas om avståndet är så litet som möjligt och här spelar forskarens förförståelse in en hel del.

Det konkreta tolkningsarbetet har innefattat att implicita antagande har gjorts på uttalanden i artiklarna där aktörerna inte uttryckt sig i klartext men i artikelns helhetssyn har budskapet ändå kunnat tolkas på ett sådant sätt att den ursprungliga meningen inte förvridits från sin sanning. Det har dock allt som oftast varit väldigt tydliga och explicita uttalanden som kunnat tolkas rakt av på det manifesta planet. Gällande avståndet mellan text och tolkare är det tidsmässiga, sociala och kulturella avståndet tämligen litet. Debatterna är hämtade från en svensk social och kulturell kontext och där det tidsmässiga avståndet inte är nämnvärt stort.

Urval och generalisering

Urvalet av materialet som ska ligga till grund för analysen väljs med en utgångspunkt gällande om man vill ha ett brett eller snävt perspektiv.⁵⁰ Önskvärt hade varit att undersöka all relevant information men detta är knappast praktiskt möjligt vilket leder fram till att ett urval måste göras. Värt att tänka på är att då man väljer vissa delar väljer man samtidigt bort andra delar vilket kan leda till att viktiga aspekter missas och kan i slutändan leda till att slutsatsen i varierande grad påverkas.

Urvalet för denna studie är som tidigare nämnt artiklar ur den svenska dags- och kvällspressen. Dagstidningarna utgörs i studien av Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet och kvällstidningarna utgörs av Aftonbladet och Expressen. Detta val är baserat på att dessa fyra tidningar har hållit en stark ställning inom den svenska pressen på 1980-talet såväl som på 2000-talet och därmed ansågs det att dessa torde vara viktiga arenor för den debatt som ämnas undersökas.

⁴⁹ Esaiasson, Peter, m.fl., *Metodpraktikan*, Norstedts Juridik, 2007, sid. 249ff

⁵⁰ Ibid.

För att kunna uttala sig om undersökningens generaliserbarhet bör man bestämma populationen för studien – det vill säga det material som studien ämnar fördjupa sig i.⁵¹ Populationen i denna studie är de artiklar [allt material i tidningarna så som insändare, ledare, notiser, debattartiklar etc.] som rör videovåldsdebatten och spelvåldsdebatten. Ur denna population har sedan analysenheterna genomgått en urvalsprocess som skett enligt följande:

Urvalsprocessen har skett på två olika sätt beroende på vilken av debatterna det handlat om, detta på grund av den karaktär debatterna visat sig haft då jag inlett mina förundersökningar på området för att övergripande kartlägga detta. De bägge urvalsprocesserna för respektive tidsperiod redogörs i följande stycke för att visa på hur detta skett samt motiveringen till detta.

Videovåldsdebatten på 1980-talet fick som tidigare nämnt ett rejält avstamp i och med debattprogrammet Studio S och avsnittet *Vem behöver video* från den 2 december 1980. För att fånga in debatten kring frågan valde jag därmed att avgränsa mig till december månad 1980 samt juni månad 1981. Att jag valt juni beror på två orsaker, dels att Riksdagen genomförde beslutet att lagstifta det förbud som månaden efter trädde i kraft gällande förbud mot visning av videovåld för barn under 15 år. Det andra skälet var att jag ville se om debatten från december återigen skulle blossa upp eller om den fortfarande levde. Artikelsökningen december och juni har sedan skett genom mikrofilmsläsning då de digitala arkiven inte täckte upp dessa tidiga år. För att sedan täcka in fortsättningen av decenniet använde jag mig av *PressText*⁵² för att finna relevanta artiklar inom området. Spelvåldsdebatten på 2000-talet har av flertalet anledningar, som diskuteras i studien, inte haft samma intensitet som videovåldsdebatten hade på 1980-talet och därför har inga specifika datum fått utgöra grund för analysenheterna. Där har jag istället valt att täcka in hela decenniet genom att söka på relevanta artiklar i *Mediearkivet*⁵³ från januari månad 2001 till december månad 2009.

Det material jag valt från tidningarna inkluderade vid den första urvalsprocessen som skedde vid artikelsökningarna samtliga analysenheter, det vill säga allt material jag fann inom den period jag ämnade granska, och består av ledare, artiklar, debattinlägg, insändare och av liknande material som ligger inom ramarna. I den andra urvalsprocessen som skedde löpande med analysen har sedan material valts bort som antingen inte tillförde studien något nytt, det vill säga att den empiriska mättnaden inom den del av debatten redan var uppnådd eller att artikeln vid närmare läsning bara vagt refererade till debatterna men med helt andra ämnen som fokus. Dessa processer resulterade följaktligen i följande enheter som använts i studiens analys:

⁵¹ Esiasson, Peter, m.fl., *Metodpraktikan*, Norstedts Juridik, 2007, sid. 179ff

⁵² www.presstext.se där sökord som videovåld och liknande använts [Artiklar ur Expressen förekommer inte före 1990 i PressTexts databas]

⁵³ www.retriever.se/ där sökord som spelvåld, dataspelsvåld och liknande använts

Videovåldsdebatten

| <i>DN</i> | <i>SvD</i> | <i>Af</i> | <i>Ex</i> | <i>Total</i> |
|-----------|------------|-----------|-----------|--------------|
| 19 | 9 | 12 | 13 | 53 |

Spelvåldsdebatten

| <i>DN</i> | <i>SvD</i> | <i>Af</i> | <i>Ex</i> | <i>Total</i> |
|-----------|------------|-----------|-----------|------------------|
| 15 | 7 | 9 | 4 | 35 ⁵⁴ |

Denna tabell visar då det totala antalet artiklar som ligger till grund för den del av studien som består av analys och omfattar då totalt 88 stycken artiklar som sedan metodologiskt har analyserats genom den kvalitativa textanalytiska principen. Detta urval då är gjort för studien är då följande ett strategiskt urval. För att främst kunna generalisera resultatet är slumpmässiga och urval och totalurval att föredra.⁵⁵ Jag är medveten om att relevant material kan ha missats som borde inkluderas i denna studie men det går trots detta att se vissa tydliga mönster vilket medför att det går att generalisera resultaten till den totala populationen.

Källkritik

Källkritik är av vikt i informationssamlingen för att motarbeta felaktig information eller rena osanningar i det framtagna materialet. Enligt Esaiasson kan källkritiken *ses som en uppsättning metodregler som används för att värdera sanningshalten och bedöma trovärdigheten i såväl påståenden om historiska förlopp och omständigheter som nutida uppgifter om sakliga förhållanden*.⁵⁶

Att det skulle förekomma faktiska förvrängningar av artiklarna kan bedömas som låg risk då de tidningar som undersöks måste sägas inneha en sådan trovärdighet att detta inte skulle förekomma. Att sedan tidningarna vridit och vänt på information kan i dessa fall ses som en del av agendan i debatten. Det som därmed blir ett faktum här är att de debatter som undersöks, behöver nödvändigtvis inte spegla den samtida samhällliga uppfattningen gällande fenomenen som debatterna behandlar.

Validitet och reliabilitet

Dessa begrepp är centrala inom forskningen och detta innebär att en hög *validitet* uppnås om man mäter det man avser mäta, det vill säga om forskaren besvarar det som ämnas undersökas.⁵⁷ Det gäller här att hålla fast vid den röda tråden som med fördel görs efter ett välformulerat syfte som man sedan ständigt utgår från i studien. En hög

⁵⁴ Artiklarna innehåller även innehåll med påstådda effekter av spelen, även om dessa rör sig utanför själva "våldsdebatten".

⁵⁵ Esaiasson, Peter, m.fl., *Metodpraktikan*, Norstedts Juridik, 2007, sid. 195

⁵⁶ Ibid. Sid 313

⁵⁷ Ibid. 70f

reliabilitet uppnås om studien inte genomsyras av osystematiska och slumpmässiga fel, vilket är något som måste undvikas i datainsamlingen och bearbetningen av dessa data. Detta kräver då ett välutformat mätinstrument som sedan används noggrant vid användningen. Validiteten och reliabiliteten i denna studie kan sägas vara relativt hög då jag mätt det jag avsett mäta. Genom en utformning av analysredskapen utifrån en teoretisk konstruktion som använts för att besvara studiens syfte har då även visat sig fungera för att kunna dra slutsatser av det undersökta materialet. Vid kvalitativa textanalyser åligger det trots detta naturligtvis alltid felkällor i form av tolkning och bortsållat material.

Resultat och analys

Detta kapitel avser då att presentera de resultat och den analys som framkommit ur den kvalitativa textanalysen gällande de artiklar som valts ut till denna studie. Resultatredovisningen kommer att ske i två steg, uppdelat på de två underliggande frågeställningarna som ämnar besvara studiens syfte.

Här nedan följer således den första frågeställningen: *Handlar det om moralpanik i båda fallen?* Resultatet i denna del är först och främst uppdelat på de bägge debatterna och presenteras kategoriskt efter Goode & Ben-Yehudas moralpanikmodell; oro, fientlighet, konsensus, oproportionalitet och flyktighet.

Videovåldsdebatten

Oro

Moralpanikens första kännetecken handlar om en samhällelig oro inför ett fenomen vilket visas i medieuppmärksamhet, politiska debatter, allmänhet och sociala rörelser t.ex. Att det fanns en utbredd samhällelig oro för videofilmerna är något som debatten tydligt vittnar om. Först och främst går det att konstatera att medieuppmärksamheten existerade då samtliga av de fyra utvalda tidningarna behandlade videovåldet, vilket medför att ett grovt generaliserande kan göras om att de tidningar som valdes bort och inte inkluderades i studien även uppmärksammade videovåldet.⁵⁸ För det andra så är startskottet för debatten just programmet Studio S: Vem behöver video som sändes på TV1 1980. Dock har debatten existerat innan men det var först nu som den fick ett bredare genomslag. Det finns även gott om s. k claims-makers, det vill säga de som drivit debatten. Listan kan göras lång men för att beröra några framträdande kan nämnas politiker, hem- och skolaföreningar, journalister, forskare, poliser, lärare och föräldrar samt allmänheten. Några exempel på claims-makers som figurerar i debatten presenteras nedan.

En av dessa var dåvarande utbildningsministern Jan-Erik Wikström som medverkade i Studio S. Hans personliga reaktioner på de inslag SVT visade i programmet, med

⁵⁸ För att se förteckning över tidningar och artiklar hänvisar jag till Bilaga 1

närgångna våldscener ur filmer som *Terror*, *The Boogeyman*, *Death Trap* och inte minst *Motorsågsmassakern*, var chockerande enligt honom själv. Handfallen över situationen tog han Bibeln till orda och citerade Matteusevangeliet⁵⁹:

"Ve dom genom vilka förförelsen kommer. Det är bättre att en kvarnsten hängs om deras hals och de sänks i havets djup"

En intressant synvinkel gäller Wikströms uttalanden om reaktionerna på filmerna kan vara det direkta påhoppet av oroliga föräldrar som, liksom honom själv, medverkade i Studio S. I denna situation går det inte tydligt att avgöra om det var hans personliga ställningstagande eller om han ville sympatisera med föräldrarna. Wikström kom i kläm där han både under programmets gång och i efterspelet fick ta emot stark kritik för sin handfallenhet av, främst, upprörda och oroliga föräldrar som krävde att riksdag och regering var tvungna att utföra direkta åtgärder samt även krävde Wikströms avgång. Talande exempel finner vi på insändarsidan i Dagens Nyheter:

"Ingenting är värdefullare än barnen och vi är alla ansvariga för allas våra barn. I deras namn kräver jag att, eftersom ingenting gjorts för att avstyra denna våldsfloed i form av 'underhållning', avgå Jan-Erik Wikström!" (DN 10/12-80)

"Att han [Wikström] inte skaffat sig kännedom om de möjligheter som finns, och tidigare tagit itu med denna grovt brottsliga handel är ett så allvarligt fel att han bör anmodas avgå." (DN 10/12-80)

Wikström å sin sida menade på att det totalförbud som opinionen krävde inte kunde ske över en natt. Frågan kom genast in på djupare vatten då det nu handlade om demokrati och inskränkning i yttrandefrihetsgrundlagen. Wikström försvarade sig därmed genom att en undersökning skulle ske om man skulle kunna komma åt problemet med gällande lagstiftning.

Liksom Jan-Erik Wikström medverkade videogramutredningens ordförande Per Olof Sundman i Studio S. Utredningen som tillsattes 1977 hade vid denna tid inte kommit fram till något konkret betänkande men inställningen hos Sundman gällande våldsfilmerna delades med opinionen. I tidigare kommunikéer har utredningen "reagerat kraftigt" mot det "motbjudande" innehållet i våldsprogram och särskilt mot att de kan komma i händerna på barn. Men videogramutredningen fick under och efter Studio S ta emot kritik för att ingenting hänt under fyra år. I en artikel i Aftonbladet försvarar P O Sundman kritiken:

"När vi började utreda fanns inte något faktaunderlag alls om video. Det måste vi skaffa fram först. Vi kan inte sitta och tycka till som föräldrarna gör. Först måste vi ta reda på hur barn påverkas av video. Videomarknaden ändrar karaktär hela tiden. När vi började utreda höll vi på med själva tekniken. Nu kommer vi till innehållet." (AF 3/12-80)

⁵⁹ Studio S. (1980). *Vem behöver video?* SVT1 2 december.

En annan person som under 80-talet florerade i debatten var Christer Olsson, dåvarande skolkurator i Uddevalla som engagerade sig i kampen mot videovåldet. Som en motreaktion på att lagen om totalförbud mot våldsfilm inte antogs bedrev Olsson upplysningskampanjer och arbetsgrupper som hade till uppgift att på ideell väg förhindra spridning av videovåld, till främst minderåriga. Redan 1981, innan någon lagreglering fanns överhuvudtaget, bedrev arbetsgruppen överenskommelser med videohandlarna i Uddevalla om en utrensning av alla "sjuka" filmer i sortimentet. Det är även här vi finner en del av kategorin 'oroliga föräldrar' som starkt uttryckt sina reaktioner mot videovåldet i såväl Studio S som på tidningarnas insändarsidor. I ett möte med videohandlarna som Aktionsgruppen hade skriver Dagens Nyheter följande:

"De [videohandlarna] fick veta att de föräldrar och lärare som Aktionsgruppen bestod av var oroliga för sina ungdomar som mådde dåligt av de bestialiska våldsfilmerna. På grund av kamrattryck och annat hade tonåringarna själva svårt att hålla sig borta från filmerna. Föräldrarna kunde inte heller hålla ordning på sina barn eftersom dessa såg filmer hos varandra då föräldrarna inte var hemma" (DN 22/7-87)

Samme Christer Olsson spar inte på orden då han proklamerar ut sitt stridsrop:

"Det är nämligen inte nödvändigt att både lyfta på locket till en skittunna och gräva sig igenom dyngan för att på botten konstatera att det är skit det som ligger där också. Men jag tycker att vi som vuxna åtminstone skall lyfta på locket och känna stanken och inte så som vi ofta gör stå på betryggande avstånd från de här skittunnorna. Bara nöja oss med att peka på dem, ha åsikter om dem, när vi nu vet att många barn och ungdomar hämtar sitt videofilmsutbud ur dessa skittunnor. [...]Det är klart att vi ska göra vad vi kan i kampen mot videovåldet. [...] videovåldsmörja som florerar" (AF 16/7-83)

Oron visades tydligt bland allmänheten då bland annat tidningarna vittnar om kollapsade telefonväxlar efter programmets sändningar:

"Efter Studio S:s chockbilder i TV igår: Tusentals svenskar blockerade Sveriges Radios växel. Många kunde inte sova efter att ha sett programmet" (Ex 3/12-80)

DN:s insändarsida några dagar efter Studio S är fylld av upprörd allmänhet som alla är eniga om att filmerna till varje pris måste stoppas. Här nedan följer några utdrag:

"Nu gäller det våra barn! När man vet hur känsligt och formbart barnpsyket är blir man förfärad över vad som bjuds dem. Varje tänkande människa måste inse att barnen skadas, kanske obotligt. Föräldrar, lärare, ja alla vuxna, vakna upp och ropa ut era protester och krav!" (DN 10/12-80)

"Vi fylldes av fasa över de grymheter som videomarknaden smugit in i vår tillvaro. Och vi sade: "Detta måste våra barn skyddas mot." Men de vuxna då? Vilka är de som hyr skräckfilmerna och hur många fler blir de, alla de som redan har problem med sitt dåliga självförtroende och går omkring med självhävelsebehov? Det finns riskgrupper. Och vilka impulser kan dessa personer få av filmerna?" (DN 10/12-80)

Att det rådde en stark oro framgår tydligt av att en stark medieuppmärksamhet existerade liksom den politiska debatten och de sociala rörelserna vilket även är något som kommer att bli tydligare i fortsatta avsnitt. Videovåldsdebatten har därmed visat sig i moralpanikens första kännetecken; oro

Fientlighet

Moralpanikens andra kännetecken berör fientligheten mot den grupp eller kategori som hänger sig åt den suspekta aktiviteten och det måste röra sig om en klart identifierbar grupp som pekats ut som ansvarig för hotet. I detta fall utgörs denna grupp av "våldsfilmerna" som ting och branschen runtomkring men även tekniken, dessa får epitetet *folk devils* och får stå som "dom – de onda" gentemot "vi – de goda". Den goda sidan i debatten utgjordes då tydligt av dessa claims-makers som värnade om de oskyldiga och sköra barnen medan den onda sidan utgjordes av videomarknaden och dess profitörer. Talande citat på just denna motsättning finner vi på insändarsidorna:

"Ska enskilda människors penninghunger få utnyttja barns längtan efter action, spänning och äventyr. Vi måste kräva och arbeta för att dessa filmer stoppas och att smarta affärsmän inte tillåts utnyttja våra barn". (DN 10/12-80)

"Naturligtvis tjänar videouthyrningsfirmorna pengar på detta, det är inte svårt att räkna ut, men går det inte att stoppa? [...] göra det straffbart för de stora videouthyrningsfirmorna att distribuera sina perversa filmer" (EX 9/12-80)

I en debattartikel i Aftonbladet menar debattören detsamma:

"Det råa kommersiella underhållningsvåldet i videogram ska inte få prånglas ut till barn och ungdom i vårt land" (AF 6/12-80)

Våldsfilmerna som ting tillskrevs negativa egenskaper som hotade det goda och rätta i samhället. Filmerna beskrevs i de mest negativa ordalag och artiklarna förstärktes gärna med bilder med hemska scener ur dessa för att framhäva det hemska och onda. Några påföljande exempel på hur filmerna, som det visades scener ur i Studio S, framställdes som:

"... en orgie i brutalitet och sadism, som var långt värre och mera utstuderad än vad någon hade kunnat föreställa sig. [...] den fördärvliga underhållningssadismen" (SvD 4/12-80)

"... ett antal ovanligt vedervärdiga smakprov på det underhållningsvåld som den växande videogrammarknaden erbjuder" (SvD 31/12-80)

"Våldspornografi [...] skräckpornografi [...] pervers och genomvidrig" (AF 2/12-80)

Detta sammanfattar tonen mot filmerna under hela debatten där man gärna lyfte ur bilder och scenbeskrivningar ur sin kontext. *Videouthyrarna* pekades ut som ansvariga

för spridningen av videovåldet och dagen efter Studio S kan man på Expressens förstasida se hur två leende videouthyrare visar upp videokassetter i händerna under rubriken:

"De blir rika på videovåldet" (EX 3/12-80)

Detta blev även startskottet i den häxjakt som riktades mot videouthyrare runt om i Stockholm. Överåklagare Clas Zeime tog beslutet att beordra razzior mot videouthyrarna där både filmer och s.k. hyreskontrakt beslagstogs, för att undersöka hur många minderåriga som kommit över våldsfilmerna. Hotet om att minderåriga utan problem kunnat komma över våldsfilmer tämligen enkelt visade sig i Studio S där barn sändes in i videobutikerna och hyrde våldsfilmer som de sedan kom ut ur butiken med för att visa den väntade reportern som sedan visade upp omslagen på filmerna för TV-tittarna.⁶⁰ I uppståndelsen gick sedan videobutikerna ut med att man s. k självsanerade sortimentet i butikerna, det vill säga att de värsta våldsfilmerna plockades bort ur hyllorna och att de införde åtgärder för att motverka uthyrning till minderåriga genom att införa 18-årsgränser, kräva höga depositionsavgifter och stryka de värsta våldsfilmerna ur sortimentet.

Om detta skedde för att få "goodwill" i medierna och skydda sitt rykte eller om videohandlarna faktiskt ansåg att filmerna var för extrema går inte att avgöra men artiklar vittnar om en ökad efterfråga på extrema våldsfilmer efter Studio S programmet. I en artikel i Aftonbladet visas en bild med en nöjd videohandlare som visar upp en tom hylla i butiken där de barnförbjudna filmerna funnits och undertexten lyder:

"Mats Johansson är ägare till Videopunkten på Mäster Samuelsgatan. Igår fick han vara med om en icke avsedd effekt av Studio S-programmet: Alla extrema våldsfilmer gick åt som smör och hyllan tömdes snabbt. Det var vuxna kunder som köade för filmerna." (AF 4/12 -80)

Producenterna av filmerna var inte de som först och främst kom att pekas ut i debatten, mer närliggande var det att hoppa på den fysiska produkten; filmen och distributörerna. Men naturligtvis fanns det röster som vände sig mot de producenter som stod bakom filmerna. Redan i Studio S visade sig agget mot dessa, vilket Svenska Dagbladet rapporterar om i egna ordalag:

"... vände sin vrede mot de företag som cyniskt och utan hänsyn till psykologiska följdverkningar saluför av barbarisk grymhet genomsyrade filmer till barn och ungdom" (SvD 4/12-80)

Jan Erik Wikström menar på detsamma:

"Men jag är fruktansvärt upprörd över de här filmerna. Därför vädjar jag till videofabrikanterna att sluta producera smörjan" (AF 3/12-80)

⁶⁰ Studio S. (1980). *Vem behöver video?* SVT2 2 december.

Tekniken som sådan fick videon både ris och ros i debatten. Många drog filmerna och videon över en kant men explicita uttalanden om just videon finns det gott om och följande citat är hämtat från Dagens Nyheters insändarsida:

"Ska tekniken få användas till misshandel och utnyttjande av våra barn?" (DN 10/12-80)

Men mer nyanserade röster hörs från Svenska Dagbladets skribenter som kommenterar Wikströms agerande i Studio S:

"Det är också bra att regeringen inte vänder sig mot videotekniken som sådan utan endast försöker rensa varusortimentet från oförsvarliga inslag." (SvD 4/12-80)

Ja att det rådde en stark fientlighet mot "dom", mot våldsfilm och de kommersiella krafterna runtom dessa är ett faktum. Låt oss se hur tonen lät hos den goda sidan i debatten med sina claims-makers som värnade om de oskyldiga och sköra barnen. En insändare ur Dagens Nyheter får inleda hur tonen lät då de skulle värnas om barnen:

"Vi fylldes av fasa över de grymheter som videomarknaden smugit in i vår tillvaro. Och vi sade: 'Detta måste våra barn skyddas mot'" (DN 10/12-80)

Redan från början var hotet utpekade mot barn och ungdomar. Det var dessa som var konsumenterna av filmerna och det var de som ansågs ta skada av dem. Detta var även avsikten med Studio S som tydligt riktade in sig på barn och ungdomar. Avsnittet utgjordes, som tidigare nämnt, av inslag där barn hyrde våldsfilmerna och inslag där barn fick berätta om sina tankar och känslor kring *Motorsågsmassakern*.⁶¹ Men debatten kom även att behandla konsekvenser för vuxna människor och även samhället i stort. För att beskriva hur reaktionerna över våldsfilmernas effekter på barn exemplifierar jag detta med några citat ur tidningarna:

"Nu gäller det våra barn" (DN 10/12-80)

"Vi föräldrar vill be att riksdagsmännen oavsett parti allvarligt besinnar sitt ansvar. Förnuftiga människor förstå utan tvivel att barn och ungdomar måste skyddas från att se det extrema våld som här avses som ingen kan försvara" (DN 5/6-81)

Att det rådde en stark fientlighet mot videovåldet i form av videofilmerna och branschen framgår tydligt liksom dikotomin mellan det onda och det goda i debatten där videobranschen får stå som folk devils och dessa claims-makers tydligt värnar om barn och ungdom, vilket även kommer att visa sig fortsättningsvis i studien. Videovåldsdebatten har därmed visat sig i moralpanikens andra kännetecken; fientlighet.

⁶¹ Studio S. (1980). *Vem behöver video?* SVT2 2 december.

Konsensus

Moralpanikens tredje kännetecken är att det måste råda en relativt spridd enighet om att det påstådda problemet verkligen är ett problem samt en enighet hur detta problem ska definieras, det vill säga en enighet om vad problemet är och vad konsekvenserna av problemet är. Jag vill även här belysa problematiken kring de åtgärder som antas och som det ropas efter i debatten.

Att våldsfilmerna var ett problem som måste lösas fanns det en väldigt stark enighet om. Själva upprinnelsen till debatten var just Studio S som de facto tog upp videovåldet som ett problem. Dagen efter programmet har Aftonbladet en artikel med frågor till utbildningsministern Jan Erik Wikström, videogramutredningens ordförande Per Olof Sundman och överåklagare Clas Zeime och den stora rubriken talar sitt tydliga språk:

"Vad ska ni göra?" (AF 3/12-80)

Ja att *något* måste göras och att *någon* måste ingripa mot videovåldet råder det en stark enighet om i debatten. Det som det däremot finns delade åsikter om är *vad* det är som ska göras och *vilka* det är som ska utföra åtgärderna. Föräldrar ropade på censur och förbud till politikerna. Politikerna var delade, då debatten nu kom in på frågor gällande yttrandefrihet och demokrati. Videohandlarna har som tidigare diskuterats sin del i det hela och blivit uppmanade att rensa i sortimentet. Då lagen om totalförbud inte antogs och filmerna därmed kom i händerna på minderåriga blev det föräldrarna som ansågs ansvariga för vad deras barn konsumerade.

Föräldrarna åberopade förbud och censur och politikerna var de ansvariga. I Studio S, där både politiker och föräldrar medverkade riktades naturligtvis kritiken mot politikerna som satt handfallna och inte stoppade videovåldet.⁶² Följande ord från en orolig förälder är talande för debatten:

"Ni måste göra något!"

Men i debatten riktades även kritik till filmbranschen i sig och de som distribuerar, hyr ut och säljer dessa ansågs även ansvariga för att produkterna fanns på marknaden. "Sanera videomarknaden" blev något av ett modeord i debatten. *Politikerna* i sin tur menade att föräldrarna hade sitt ansvar i det hela att se till att barnen inte kom i kontakt med dessa filmer. Videobranschen kritiserades även hårt av allmänhet och politiker och de första konkreta åtgärderna mot videovåldet inkluderade polisrazzior mot dessa samt deras egna beslut att "sanera sortimentet".

Att det var barn och ungdomar som var de som måste skyddas mot filmerna har konstaterats. Men vad var det som var så farligt, vad var det för konsekvenser som dessa filmer kunde få på individ och samhälle? I en debattartikel i Aftonbladet av Jonas Wall, då forskare vid pedagogiska institutionen vid Stockholms Universitet, kan man se röster som på ett mer nyanserat sätt bemöter videovåldet. Visserligen har han åsikten att

⁶² Studio S. (1980). *Vem behöver video?* SVT2 2 december.

videovåldet är något som måste förhindras, även om censur måste till men han menar även på att medierna inte i sig själva är något av ondo. Men det gäller att, främst barn och unga, men även vuxna lär sig att förstå medierna och trycker på skolorna att medieundervisning bör införas på schemat.

"Ge barnen redskap att hantera all den information som väller över dem via TV och andra media [...]Det räcker inte att, som Wikström, sitta i TV och vända sig till videovåldets profitörer o säga: Sluta med det där!" (AF 5/12-80)

Att barn och ungdomar blir rädda av att se på våldsfilm är en konsekvens som ständigt återkommer i debatten, tillsammans med mardrömmar, vilket redan konstaterades under Studio S där barnen i sällskap med andra barn berättade om hur filmer som Motorsågsmassakern är "häftig" och "tuff" men vid enskilda intervjuer med desamma visade sig att de i själva verket blivit rädda och fått mardrömmar.⁶³ Innan jag går över till att återge de mer "nyanserade" uttalandena gällande konsekvenserna av videovåldet vill jag exemplifiera tonen på debatten med hjälp av några citat:

"[Filmerna] skrämmer, misshandlar och sätter ärr i själar" (DN 10/12-80)

"Det är oundvikligt att barn och ungdom skadas svårt av att se dylikt. Många kanske för hela livet. Dessa påträngande bilder i färg kan nog många aldrig glömma. Följden blir ju, som även omvittnades [i Studio S] ångest, mardrömmar och nervskador. Detta är mer än olyckligt" (DN 10/12-80)

"Det värsta är ju att folk blir påverkade av filmer. Extrema porrfilmer föder våldtäktsmän. Vad ska det då bli efter dessa filmer?" (EX 18/12-80)

Men det finns då röster som talar om hoten i ett bredare perspektiv och menar att hela samhället är offer för våldsfilmerna. Implicit inkluderas hela samhället som offer i stora delar av debatten men flera explicita uttalanden går att återfinna. I Dagens Nyheter ser diskussionen kring mer långsiktiga effekter av videovåldet ut på följande vis:

"Videovåldet får inte bara ses som en barn och ungdomsfråga. En ondska som denna – för att låna Jan Erik Wikströms benämning – kan inte bara vålla känslomässiga skador hos åskådaren – och det säkert oavsett om man är 10, 15 eller 50 år – den innebär ytterst ett hot mot rättskänsla och samhällssolidaritet. Om en verksamhet som denna tillåts och accepteras, hur skall då förbud mot 'oskyldigare' ting t ex enarmade banditer, langning till minderåriga eller barnaga upprätthållas?" (DN 4/12-80)

Vad säger då de mer nyanserade rösterna om videovåldets effekter? De som hittills presenterats kan ses som direkta reaktioner på Studio S och kvällstidningarnas kopplingar till våldsdåden och inte varit uttalade med någon förankring i faktiska konsekvenser grundade på vetenskapliga perspektiv. Flertalet forskare uttalar sig direkt i artiklarna eller förekommer implicit med forskningsstatistik och resultat gällande filmernas effekter. Men även här är det ibland vaga antydningar som används för att bygga upp argument mot videovåldet. I Aftonbladet går det att läsa följande:

⁶³ Studio S. (1980). *Vem behöver video?* SVT2 2 december.

"Det förefaller också finnas tillförlitliga vetenskapliga belägg för att barn riskerar att ta skada av att se och höra (uppleva) en del, som vuxna i allmänhet anses tåla" (AF 3/12-80)

Vad det är för skador eller vart de vetenskapliga beläggen är hämtade ifrån framkommer inte i artikeln. I artiklar hämtade från några år in decenniet finner man visserligen forskning som ser ett samband mellan videovåldet och faktiska konsekvenser men de direkta "injektionsnålseffekter" som tidigare proklamerats ut i debatten diskuteras nu tillsammans med utomstående variabler börjar komma in i bilden. Dagens Nyheter rapporterar från en konferens, vilken hade ägt rum tidigare under våren detta år, gällande effekter av massmedievåld som arrangerades av Brottsförebyggande rådet. På konferensen presenterades en stor studie av professor Knut Sveri Williams A Belson och kontentan av rapporten kan sammanfattas i artikeln:

"Det finns ett klart samband mellan barns användning av våld och den mängd våldsinslag de ser på TV. De barn som sett mest våld är också de som själva slåss mest. Men det är inte säkert att våldshandlingarna beror på TV-våldet. Det kan vara andra faktorer som både leder till mycket användning av våld och mycket tittande på våldsfilm. [...] Det finns nästan bara en effekt av våld på film och TV som forskarna är helt eniga om. Det är att sådant våld är avtrubbande, förhårdande, på den som ser. Ju mer våld vi ser på TV, desto mera oberörda blir vi inför verkligt våld". (DN 27/7-81)

Samma resultat presenteras av Björn Lyberg, som arbetar med videovåld kontra barn. Artikeln behandlar de resultat som hans rapporter visat då han "varit i kontakt med lärare och personal och barn på daghem och fritidsgårdar i hela landet". Vad det handlar om för form av forskning framkommer inte men att effekterna av videovåldet är negativa konstaterar Lyberg. De huvudsakliga effekterna som artikeln tar upp fångas in i ingressen:

"Videovåldet har förändrat barns psyke. Barnen blir avtrubbade och okänsliga för andras lidande. De tar till våld för att lösa vardagliga konflikter. Forskare varnar för framtiden och ett hårt och likgiltigt samhälle. Videobarnen förbådar morgondagens människa, en människa som har mindre respekt för andras liv och känslor. Om inte någon gör något. [...] Våld bland barnen har ökat liksom ångest och rädsla för att själva råka ut för omotiverat våld eller övernaturliga skräckfyllda händelser och varelser" (AF 16/9-88)

För att värna om det goda ger Lyberg även föräldrar tips på hur de kan bota barnen från videovåldssjukan. Samme man förekommer året innan i en artikel i Dagens Nyheter där hans hobbyforskning beskrivs och Lyberg presenteras som:

"... en man som klart tagit ställning för barnen. Som gett sig attan på att bekämpa det som han är övertygad om hotar barnen lika mycket som narkotikan – bildmediernas frosseri i våld." (DN 15/10-87)

En forskare med lite mer etos i bagaget är Inga Sonesson, fil dr i sociologi och massmedieforskare, som har bedrivit forskning i ämnet under tio års tid visar på att

effekterna av konsumtionen är de vi tidigare sett men ger oss även ett intressant synsätt på mediernas användning:

"... ungdomsvåld, bristande koncentrationsförmåga, aggressivitet och ångest hos barn och ungdomar. [...] Sådana [högkonsumtion och lågkonsumtion] i medievanorna förstärker de sociala och kulturella skillnaderna mellan olika grupper i samhället. Inga Sonesson är inte fiende till TV, och tycker heller inte om "videopaniken". Det är inte i första hand medierna som bär skulden, det är användningssättet som måste förändras." (DN 29/6-87)

Ja att det råder en form av konsensus gällande våldsfilmerna som ett problem är det ingen tvekan om. Forskare, politiker och allmänhet är av samma åsikt och grovt generaliserat kan man beskriva det som följande; filmerna är av ondo och för med sig enbart negativa konsekvenser och åtgärder måste tas för att barn ska skyddas från dessa. Videovåldsdebatten har därmed visat sig i moralpanikens tredje kännetecken; konsensus.

Oproportionalitet

Det fjärde kännetecknet för moralpanik är att det upplevda problemet ter sig oproportionerligt stora i förhållande till det faktiska problemet i fråga. Detta är något av det mest essentiella i moralpaniken ty skulle det visa sig att reaktionerna istället är proportionerliga mot problemet är det mer en rationell oro inför ett faktiskt socialt problem. Först ämnar jag beskriva några konkreta farhågor som dök upp under inledningen av debatten.

Som beskrivits tidigare tog överåklagare Clas Zeime beslutet att beordra razzior mot videouthyrarna där både filmer och s.k. hyreskontrakt beslagstogs, för att undersöka hur många minderåriga som kommit över våldsfilmerna. Hotet om att minderåriga utan problem kunnat komma över våldsfilmer tämligen enkelt visade sig i Studio S där barn sändes in i videobutikerna och hyrde våldsfilmer som de sedan kom ut ur butiken med för att visa den väntade reportern som sedan visade upp omslagen på filmerna för TV-tittarna.⁶⁴ Farhågorna var höga att det fanns en hög andel minderåriga som hade kommit över våldsfilmerna. Men hur såg verkligheten ut? Av de 20 000 hyreskontrakt som polisen rapporterat som omhändertagna hade vid tiden då 10 000 av dem var granskade endast 150 stycken varit tecknade av minderåriga. Hasse Alnervik på sedlighetsroteln vid Stockholmspolisen ger oss verkligheten i följande citat:

"Dessutom har många av de 150 hyrt oskyldiga filmer som Tarzan, Kalle Anka, sportfilmer och sagor" (AF 5/12-80)

⁶⁴ Studio S. (1980). *Vem behöver video?* SVT2 2 december.

En intressant punkt här är kvällstidningarnas stora sensationsrubriker efter razzian som lyder:

"RAZZIA MOT VIDEOVÅLDET" (EX 4/12-80)

"HUR MÅNGA BARN finns bland namnen på de 15 000 kontrakt som polisen tog vid razzian igår?" (AF 4/12-80)

Men sedan det visat sig att farhågorna var överdrivna kan man i Aftonbladet endast finna en liten artikel där Alnerviks citat ovan ingår. Expressen gör även de inte någon stor sak av det hela. Detta kan tolkas som att tidningarna i rent sensationssyfte inte fann det så intressant och lönsamt att skriva om samt/eller att detta inte gick stick i stäv med den förutfattade mening som fanns om videovåldet och barn och därmed "mörkades". Våldsfilmernas koppling till faktiska händelser lät inte dröja på sig. Aftonbladets sensationsjournalistik visade sig genast dagen efter Studio S där framsidan på tidningen utgjordes av rubriken "Vi är med i Stockholms terrorgång". Texten under lyder:

"Mikael, 15 och Peter, 14 har 45 våldsfilmer hemma. [...] Aftonbladet har träffat två pojkar i det terrorgång som under de senaste månaderna misshandlat mellan 50 och 100 människor på Stockholms gator. [...] De har 45 våldsfilmer och egen videobandspelare hemma." (AF 3/12-80)

Den sedan påföljande artikeln i tidningen handlar sedan inte om våldsfilmer utan om deras tillvaro och situation i samhället och de dåd som utförts. Kopplingen till videovåld ges endast i slutet av artikeln där en av pojkarna säger:

"Men du. Skyll inte på videon. Inte går jag ut och mördar en polis bara för att jag sett en polis skjutas i en TV-deckare." (AF 3/12-83)

Expressen tar även de fasta på det ungdomsvåld som pågått i Stockholm och det eventuella sambandet detta kan ha med våldsfilmerna. Artikeln dagen efter Studio S tar upp polisens spekulationer kring sambandet och rubriken är talande:

"Polisens "nya" frågor till det tonårgång som terroriserat och rånat hundratals stockholmare under hösten: Vilka videofilmer har du sett?" (EX 3/12-80)

I den tillhörande artikeln går det att läsa följande kring polisens spekulationer. Kriminalinspektör Jan Wallbäck vid stockholmspolisen:

"Personligen tror jag att filmerna påverkat pojkarna omedvetet, säger Jan Wallbäck. De erkänner för oss att de tyckt filmerna har varit otäcka och att de tänkt mycket på de otäcka sekvenserna i filmerna" (EX 3/12-80)

Även på insändarsidorna kan man se oron över våldsfilmernas faktiska konsekvenser. I en reaktion mot en tidigare artikel gällande en ung flickas "tortyr" av sex jämgamla skolelever uttrycker sig insändaren följande:

"Är den stackars 13-åriga flickan i artikeln ur tidningen från förra veckan ett offer för videovåldet? Jag vill i alla fall koppla ihop de två företeelserna. Om det är så at denna

flicka är ett offer för den här fruktansvärda marknaden, ja då vill jag inte se den fortsatta utvecklingen i det här landet” (EX 10/12-80)

Ja att det rådde tydliga tecken på oproportionalitet kan man se drag av både genom de farhågor som blossades upp genom polisrazzian samt de påstådda terrorgången. Med bland annat koppling tillbaka till teorikapitlet i denna studie kan det konstateras att våldsdåd inte är en produkt av filmerna i sig utan att det hela är en mycket komplicerad fråga med flera bakomliggande variabler.⁶⁵ Att medievåld inte påverkar går inte att säga men att medievåldet som framställts i debatten skulle ha den apokalyptiska inverkan på individ och samhälle är ett påstående som retroperspektivt kan sägas varit klart felaktigt och överdrivet. Att vi har våld i vårt samhälle är ett faktum men att detta skulle bero enbart på medierna är inte en rimlig tanke med dagens medieutbud. Även det faktum att videovåldsdebatten väckte en fråga om ändringar i grundlagen för yttrandefrihet, där det visserligen fanns röster som talade om att detta inte var rätt väg att gå men att debatten om detta inte fick större proportioner än videovåldet i sig vittnar om att det egentligen handlar om videovåldet som ett relativt harmlöst fenomen framför den verkliga frågan; om yttrandefrihetens vara eller inte vara. Videovåldsdebatten har med råge visat sig i moralpanikens fjärde kännetecken, oproportionalitet.

Flyktighet

Det femte och sista kännetecknet för moralpaniken handlar då om flyktighet, det vill säga att moralpaniken försvinner lika snabbt som den uppstår. Eller att de blir institutionaliserade i form av sociala rörelser, lagstiftningar etc. Jag ämnar i detta avsnitt att se närmare på hur debatten började och hur intensiteten i artiklarna visade sig.

Debatten om videovåldet engagerade en hel nation på ett eller annat sätt och reaktionerna efter SVT:s Studio S-program lät inte dröja på sig. Redan dagen efter inslaget återfinns reaktioner på tidningarnas ledare, mittuppslag, insändare och framsidor och kritiken var väldigt kraftig. Redan samma dag som Studio S sändes piskade både Expressen och Aftonbladet upp stämningen inför kvällens stundande Studio S-avsnitt. Med en uppmaning till alla föräldrar i rubriken och tillhörande scen ur *Motorsågsmassakern*, där en ung kvinna är på väg att få ett vasst föremål nertryckt i halsen, berättar artikelförfattaren i Expressen att föräldrarna aldrig sett något värre. En beskrivning av handlingen till *Motorsågsmassakern* ges i löptexten:

”Motorsågsmassakern handlar om fem ungdomar som ska besöka ett fallfärdigt hus i Texas, som tidigare tillhört fadern till en av dem. Då stöter de ihop med ett gäng galna slaktare. Slaktredskapet är en motorsåg. Resten kan ni räkna ut själva.” (Ex 2/12-80)

Vidare beskriver artikelförfattaren våldsfilm i allmänhet och *Motorsågsmassakern* i synnerhet där kontentan handlar om meningslöst våld där det är våld och blod som stått i centrum och där intrigen hamnar i periferin. Aftonbladet kör på samma linje som Expressen, dock ges introduktionen ett större utrymme. Artikeln, som ingående

⁶⁵ Se t. ex Gauntletts effektforskningskritik. Sid. XXX

beskriver handlingen och våldsscenerna ur Motorsågsmassakern, ackompanjeras av bilder ur scener från densamma. Bildtexten under illustrerar scenerna, och den kommande tonen på debatten, och lyder:

"En flicka jagas av ett vansinnigt monster med motorsåg i högsta hugg. Hennes fyra kamrater har tidigare sågats och styckats i bitar. [...] En galen liftare sätter kniven mot strupen på en värnklös flicka. Är det sådan våldspornografi våra barn ska matas med av videobranschen?" (AF 2/12-80)

Detta är då introduktionen till den kommande debatten som snabbt blossade upp. Jag kan i denna studie, på grund av avgränsade tidsperioder, inte uttala mig om helheten på omfånget av debatten men jag kan uttala mig om de granskade artiklarna och hur fördelningen och intensiteten såg ut i dessa. Som ovan beskrivs är det endast Aftonbladet och Expressen som dagen för Studio S sändning belyser videovåldet. Det är även endast dessa två tidningar som dagen efter sändningen uppmärksammar videovåldet, och det med besked och båda tidningarna väljer att ha med videovåldet på sina respektive framsidor. Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet börjar sina rapporteringar först den 4 december 1980 med relativt sansade och mindre artiklar. För att ge en någotsånär uppfattning om intensiteten kan nämnas att av de granskade artiklarna från december månad 1980 återfinns den första veckan vid debattens startpunkt 10 av 12 artiklar i Aftonbladet, 13 av 13 artiklar i Expressen, 7 av 19 artiklar i Dagens Nyheter och 5 av 9 artiklar i Svenska Dagbladet.⁶⁶ Det går därmed att se vissa mönster på hur debatten artade sig i början för att sedan successivt avta ju längre tiden gick. Men den avtog bara, den försvann aldrig och blev istället institutionaliserad. Om detta vittnar de juridiska åtgärder som följde i videovåldsdebattens spår, om de föreningar som under kommande år kämpade aktivt för att bekämpa videovåldet och inrättandet av det statliga Våldsskildringsrådet 1990.

Att debatten uppstod under en väldigt intensiv period vittnar artiklarna tydligt om liksom de betydande juridiska effekterna av debatten samt de följande statliga inrättningarna och sociala rörelserna som drev debatten vidare visar på moralpanikens femte och sista kännetecken, flyktighet (och institutionaliserande).

Moralpanik eller inte?

Då debatten på samtliga fem punkter av kännetecken, som Goode & Ben-Yehuda ställer upp för moralpanik, uppfylls kan det därmed konstateras att videovåldsdebatten som här undersökts mellan åren 1980-1989 innehålla väldigt tydliga drag av moralpanik.

⁶⁶ Se Bilaga 1

Spelvåldsdebatten

Oro

Moralpanikens första kännetecken handlar om en samhällelig oro inför ett fenomen vilket visas i medieuppmärksamhet, politiska debatter, allmänhet och sociala rörelser t.ex. Spelvåldsdebatten har inget Studio S, ingen Christer Olsson eller en politiker som får stå som en syndabock som ansvaret läggs över på i form av Jan Erik Wikström som det visade sig i videovåldsdebatten. Men spelvåldsdebatten finns det naturligtvis en oro som manifesteras av medieuppmärksamhet och där vi finner oroliga föräldrar, politiker och sociala rörelser. I följande avsnitt ska vi se närmare på några exempel beträffande detta. Att spelvåldet har fått medial uppmärksamhet går att konstatera genom det faktum att artiklar funnits i samtliga tidningar, vilka ingår i studien.⁶⁷ En person som uttalat sig klart negativt om dataspelen är Kristdemokraternas Anders Bergsten. Som en reaktion på det mycket uppmärksammade spelet *Grand Theft Auto*, som snabbt sålde slut då det släpptes i butikerna, anser Bergsten att på grund av sitt innehåll av sex och våld måste spelet förbjudas. Hans beskrivning av spelet återfinns nedan:

"... kan spelarna besöka strippklubbar, ragga upp prostituerade och sedan döda dem, dra ut på organiserade morduppdrag. Här kan spelaren identifiera sig med kriminella och drogmissbrukare och agera därefter. Våldet är omotiverat, extremt överdrivet och uppenbarligen beroendeframkallande." (AF 14/5 -08)

Bergsten skriver vidare att vedertagen forskning inte ser några kopplingar mellan våldsamma datorspel och våldsamt beteende utan att detta är tecken på okunskap om spelen. Att Bergstens reaktioner mot "det oprovocerade våldet" skulle vara tecken på okunskap är det naturligtvis inte, enligt honom själv. Nä, Bergsten tar till grova paralleller och försvarar sitt uttalande följande:

"Upprepad kontakt med våld leder till avtrubbning hos den enskilde individen. Detta är känt. Exemplet finns från erfarenheter från koncentrationsläger och tortyrkammare världen över." (AF 14/15-08)

Inte heller vill han ta till sig vetenskapliga resultat som presenteras. I en artikel från Dagens Nyheter avfärdar han amerikanska studier på följande vis:

"Man ska vara försiktig med att tolka resultaten. Inom spelbranschen, som omsätter hundratals miljarder kronor per år finns starka ekonomiska krafter som vill visa att våldsamma spel inte är skadliga. Jag tror inte på undersökningarna, det måste finnas många felkällor." (DN 4/6-08)

Att ett förbud är enda lösningen är Bergsten övertygad om. Han ser kopplingar överallt mellan spel och våld, allt från allmänt ökande oprovocerat våld till faktiska händelser

⁶⁷ Det finns även debatter och dokumentärer som sänds i SVT 1 och TV4 under denna period. Om dessa återkommer jag till i avsnittet "Skillnader och likheter"

som skolskjutningarna i Tyskland 2006 samt Finland 2007 och tar direkt fasta på de kopplingar som gjordes mellan dessa och våldsspel. Kärnan i hans argument mot förbud av våldsamma datorspel lyder enligt följande:

"Det räcker med att en procent av spelarna blir negativt påverkade, att vi räddar livet på en enda ung människa, för att ett förbud ska vara acceptabelt. Vi måste ta ansvar för våra kommande generationer. Vi har alla ett ansvar att beskydda våra barn och ungdomar från inlärningssituationer där det råa våldet står i centrum. [...] Kopplingen till "moralpanik" ligger nära. Jag känner mig dock trygg i min uppfattning om nutidens våldskultur. Det är i övrigt märkligt tyst om frågan i den svenska samhällsdebatten." (EX 14/5-08)

Men fler röster kritiserar våldsamma datorspel. Samhällsdebattören Christer Sturmark debatterar:

"Vi måste få upp ögonen för att dagens film- och medieutbud har gjort de flesta av oss otäckt avtrubbade och okänsliga för våld, dödande och mord" (AF 14/12-02)

Vad det senare innebär i ett vidare perspektiv framkommer inte av Sturmark, som egentligen bara konstaterar att så är fallet. Hans Cagnell debatterar i Dagens Nyheter. Han ser, liksom Bergsten, inga mellanliggande orsaker mellan våldskonsumtion och våldsdåd. Hela industrin med underhållningsvåld, film, tv och spel, för sig en släng av slevan då Cagnell skriver angående våldsdåd:

"Vad beror det då på? Svaret finns mitt framför våra ögon. Det handlar om underhållningsvåldet, som nu genomsyrar vår kultur. Ungdomar tittar dagligen på våld på dvd och datorspel. [...] Sedan går man ut och gör likadant som på filmerna. En del våldsmän säger rent ut att de inspirerats av filmer de sett. Och i självaste DN recenserar numera datorspel – i kulturdelen gubevars – och recensenterna är lyriska över våldsspelen. Att konsumenterna kan skilja på fiktivt våld och verkligt våld är självklart för recensenterna." (DN 13/3-09)

Det kommer även i denna debatt visa sig att det är barn och unga som far illa av spelen och oroliga föräldrar förekommer därmed i debatten. En av dessa föräldrar, förbundsordförande i föreningen Hem & Skola, som känns igen från den föregående videovåldsdebatten uttrycker sitt missnöje över spelen:

"Jag förbannar den dag då jag köpte tv-spelet till min son, som då var sex år. Det var inne då, och jag trodde att det var vilken leksak som helst." (DN 5/12-04)

En svensk undersökning av den ideella föreningen Fair Play presenterade 2004 resultatet av en undersökning gjord med barn och ungdomar där de ser tendenser på dataspelsberoende. Barn och ungdomarna visar tecken på rastlöshet och beroende om de inte får spela och skolan blir lidande. Men i slutet av artikeln framkommer det att detta inte är någon vetenskaplig undersökning och att det inte heller existerar någon vetenskaplig bevisning för att spelen skulle vara beroendeframkallande. På detta svarar

Per Hamid Ghatan, hjärnforskare vid institutionen för klinisk neurovetenskap vid Karolinska Institutet och styrelsemedlem i föreningen Fair Play:

"Men resultatet är nog ganska representativt. Siffrorna visar inte minst att vi behöver forskning på det här området. [...] jag undrar hur framtidens människor skulle bedöma vår civilisation om de hittade alla dessa spel där det inte finns några gränser för mänsklig ondska." (DN 5/12-04)

Ja att det existerar en viss samhällelig oro hörs det röster om i debatten. Det existerar en medial uppmärksamhet, dock inte i någon större skala men fenomenet florerar i debatten och röster hörs från politiker, forskare, samhällsdebattörer och organisationer så spelvåldsdebatten visar på moralpanikens första kännetecken; oro.

Fientlighet

Moralpanikens andra kännetecken berör fientligheten mot den grupp eller kategori som hänger sig åt den suspekta aktiviteten och det måste röra sig om en klart identifierbar grupp som pekats ut som ansvarig för hotet. Videovåldsdebatten hade sin "våldsfilm" och sitt "videovåld" som fick stå som symbol för alla filmer med olämpligt innehåll och var tydligt definierad i debatten. Likaså fanns det tydliga syndabockar i de distributörer i form av producenterna och videohandlarna som ställdes till svars och anklagades. Även tekniken i sig, som vid den tidpunkten var ny och främmande anklagades och sågs på med misstänksamhet. Spelvåldsdebatten däremot har inga klart definierade begrepp gällande spelen där "våldsspel" och "spelvåld" återupprepas på ett tydligt sätt. Indirekta antydningar existerar men det går inte att säga att det rör sig om en "klart identifierbar grupp", i detta fall "våldsspel". Distributörerna och handlarna pekats ut som syndabockar och ett konkret fall ser vi i åtalet gällandet spelet Postal 2. Spelet åtalades för yttrandefrihetsbrottet olaga våldsskildring och i Dagens Nyheter beskrivs innehållet följande:

"Postal 2 är ett spel som går ut på att slakta så många människor som möjligt på ett postkontor. En postanställd skjuter ihjäl kolleger och kunder. Spelaren kan välja om han eller hon vill skjuta mot svarta, muslimer, homosexuella eller poliser" (DN 20/4-04)

Då spelet framställdes utomlands är det då inte tillverkarna som kan åtalas utan spelimportören som i detta fall var KE Media, stationerad i Danmark, och deras dotterbolag i Sverige med namnet Leksam. Att Leksam marknadsför sig som "Sveriges ledande leksaksdistributör" och att man på KE Medias hemsida...:

"...är stolt över att kunna distribuera ett spel som förbjudits i många länder efter att ha funnits på hyllorna i bara några veckor" (DN 20/4-04)

...målas en allt annat än positiv bild upp över företaget. Men den åtalade importören friades i rätten, bland annat genom att hänvisa till olika filmer med grova våldsinslag

som släppts igenom utan censur av den statliga Biografbyrån. Spelimportörens advokat yttrar sig följande om fallet:

"Darorspelet bör bedömas på samma sätt som en biograffilm" (DN 12/12-06)

Men även här finns ingen klar definierad grupp, ingen folk-devil, då det endast rör sig om enskilda aktörer och inte branschen som helhet liksom vi kommer att få se i följande avsnitt, *Konsensus*, så tillskrivs inte spelen undantagslösa negativa egenskaper. Nej, att det existerar någon fientlighet kan mer sägas vara ett undantag än en regel i debatten och vi kommer vidare i avsnittet *Konsensus* att styrka detta påstående genom att se på de positiva röster som talar i debatten. Någon utstuderad folk-devil florerar inte debatten här och därmed har spelvåldsdebatten inte visat på moralpanikens andra kännetecken; fientlighet.

Konsensus

Moralpanikens tredje kännetecken är att det måste råda en relativt spridd enighet om att det påstådda problemet verkligen är ett problem samt en enighet hur detta problem ska definieras, det vill säga en enighet om vad problemet är och vad konsekvenserna av problemet är. Jag vill även i denna debatt belysa problematiken kring de åtgärder som antas och som det ropas efter i debatten.

Någon enighet om att spelen i fråga och dess effekter är ett problem är svår att finna i debatten. De flesta uttalanden som görs gällande negativa effekter av spelen möts genast med motkommentarer vilket jag ämnar att exemplifiera närmast. Den tidigare nämnda Anders Bergsten, vilken hårt kritiserade spelen med kraft bemöttes genast med motkritik av kulturskribenten Orwar Säfström:

"Rådande samhällsordning kommer inte att rubbas av Grand Theft Auto:s försäljningsrekord" (EX 15/5-08)

Säfström har en direkt motsatt syn mot vad Bergsten har och tonen i debattartikeln är både något ironisk mot Bergsten samt mer sansad och ett försök att bevisa motsatsen till Bergsten med mer verklighetsförankrade förklaringar. Om Bergstens uttalande nämner även Säfström:

"Han skriver själv att hans inlägg ligger nära moralpanik. Det är en korrekt iakttagelse. Fakta, forskning och argument brukar inte tilltala den som drabbats av moralpanik. Varför bry sig om verkligheten när magkänsla, anständighetskrav och egensnickrade slutsatser är så mycket mer bekväma?" (EX 15/5-08)

Och om Bergstens argument för att ett förbud är nödvändigt om än för att bara rädda livet på en människa:

"En hedervärd vädjan, men förutom svårigheterna att bedöma om ett förbud verkligen räddat någon saknar den grund i tillgänglig fakta och statistik. Å andra sidan borde vi i linje med Bergströms logik för att förhindra eventuella dödsfall i framtiden

omedelbart förbjuda politik (Palmemordet), kristendom (Knutby) och fiske (nästan 50 svenskar har redan drunknat i år)” (EX 15/5-08)

Bergsten tog fasta på de uttalanden som kopplade ihop de bägge nämnda skolmassakerna med spelvårdskonsumtion av förövarna. Säfström kontrar detta med att försvara spelen genom att visa på faktaunderlag som inte pekar på ett direkt samband mellan skolskjutningar och spelvårdskonsumtion:

”... att amerikanska Secret Service gjort en djupgående studie av alla stora skolskjutningar i landet sedan 1974. Endast 12,5 procent (en åttondel) av gärningsmännen var intresserade av spel. I klarspråk betyder det att denna grupp individer ligger kraftigt under genomsnittet vad gäller spelintresse” (EX 15/5-08)

Istället diskuterar Säfström andra bakomliggande variabler som utgör skulden för ett rårare samhällsklimat, att så är fallet med samhällsklimatet är en uppfattning som han delar med Bergsten. Men som vi sett exempel på genom Säfström är inte debatten enhällig om att våld föder våld. De allra flesta är av uppfattningen om att injektionsteorierna inte är hållbara förklaringar till att våldskonsumtion skulle leda till reelt våld. Cecilia von Feilitzen, forskare på Nordicom vid Göteborgs Universitet, säger följande:

”Det är troligt att våld i dataspel inte påverkar barn på samma sätt som våld på tv och film. Det är skillnad mellan att betrakta våld och att vara med och påverka skeendet. Barn själva menar att våldet i spelen är mindre skrämmande än film- och tv-våld.” (SvD 1/10-02)

Jonas Linderöth, även han verksam vid Göteborgs Universitet, har bedrivit studier om spel och barn och kommer med följande inlägg:

”Många debattörer är väldigt snabba att hävda samband mellan dataspel och ökad aggressivitet utan att ha vetenskapliga belägg för sina påståenden. En övervägande del av alla studier som gjorts i ämnet hittar inte något samband mellan dataspel och ökad aggressivitet eller våldsbenägenhet.” (SvD 1/10-02)

Spelvårdsdebatten som här undersöks handlar i mångt och mycket om effekten av spelandet som det vid den här tidpunkten finns en uppsjö av forskning kring, både svensk och utländsk. Barn och ungdom är målgruppen för forskningen. Föga förväntande är dock inte forskningen enhällig om dessa effekter och det förs en rad olika resonemang kring dessa i debatten. Flertalet röster uttalar sig om just problemet och konsekvenserna av beroendebeteenden. Som en effekt av föregående artikel debatterar psykologen och terapeuten Owe Sandberg, som arbetar med spelberoende ungdomar. Förutom den föregående nämnda konsekvensen av att skolan blir lidande menar Sandberg att dessa ungdomar får koncentrationsproblem, bristande sociala relationer utanför datorskärmens värld och som sällan idrottar, vilket kan leda till fetma och benskörhet. Om våldsamma spels effekter på beteendet uttalar sig inte Sandberg utan

nämner endast att det ibland debatteras och avslutningsvis ger han oss sin syn på datorerna:

"... inte jämför med alkohol- eller narkotikaberoende. Jag vill inte se någon slags moralpanik. Datorer är – rätt och lagom använda – instrument som barn och ungdomar absolut bör behärska, de måste bara lära sig att ta kontrollen över datorn, att inte låta den kontrollera dem." (DN 6/12-04)

Spelets konsumenter pekars oftast ut som barn och ungdom, vilket medför att våldsinnehållet i dessa spel blir mer uppmärksammas på negativa sätt. Även många undersökningar som görs behandlar barn och ungdomar. Det är visserligen allmänt vedertaget inom forskning att barns och ungdomars psyke är mer lättformat än vuxnas och därmed anses de mer mottagliga för effekterna av spelen. Men spelens konsumenter utgörs inte bara av barn och ungdom utan även av vuxna utövare. I Svenska Dagbladet går att läsa följande:

"Medelåldern på en PC-spelare är 28 år, på en TV-spelare 25 år. Bara tio procent av marknadens alla spel kretsar kring våld." (DN 29/1-06)

Att spelens publik inte alltid riktar sig till barnen är något Sam Sundberg, chefredaktör på spelsajten goodgame.se menar, samtidigt som han replikerar tidigare nämnda Sturmarks inlägg om spel som t. ex *Grand Theft Auto*.

"Sturmark tar till ett pålitligt slagträ: barnen. Problemet är bara att de spel förfasningen gäller inte är barnspel. [...] Idén att dataspel behöver särskilt strikta regler bottnar i missuppfattningen att bara barn spelar dem. Men när spelarna växer upp måste spelen få följa med, och det gäller att se till att även debatten gör det." (AF 22/12-06)

Per Strömbäck, talesperson för Datorspelsbranschen, konstaterar:

"Alla datorspel riktar sig inte till barn, i själva verket är spelarnas genomsnittsålder över trettio år. Spel som GTA IV och andra märkta PEGI 18+ ska alltså betraktas som kultur för vuxna och jämföras med motsvarande filmer, böcker, tv-program osv..." (EX 21/5-08)

Att då spelen inte bara är för barn, eller i många fall, aldrig är lämpade för barn utan riktar sig till vuxna, har fört in debatten gällande spelen som accepterade kulturfenomen. Flertalet röster försvarar kritiken mot spelen genom att påminna om samhällsligt accepterade filmer och böcker med liknande våldsinslag. I en debattartikel skriver författaren om skillnaden i syn på två uppmärksammas spel och accepterade kulturyttringar:

"De som kritiserar våldet i datorspelen tycks bedöma spelen efter en helt annan skala än andra kulturyttringar, som filmer och böcker. "Canis Canem Edit" tar upp en problematik som liknar den som berörs i Jan Guillous "Ondskan". Men än så länge har varken boken eller filmen som baseras på Guillous roman bojkottats av den svenska handeln. "Rule of Rose" är ett skräckspel, som förmodligen skrämmer upp många av spelarna. Men det är tveksamt om spelet är värre för det mänskliga psyket än blodiga rysare som "Saw III", en film som just nu visas på biograferna i stora delar av Sverige." (DN 14/12-06)

Spelet som här omnämns skildrar samma ämne, mobbning och att våld föder våld. Likaså skildrar filmatiseringen av Jan Guillous Ondskan detsamma men efter det faktum att flera stora butikskedjor i landet bojkottat spelet och inte filmen debatterar Susanne Möller i Dagens Nyheter:

"Jag är mycket nyfiken på att få höra vad skillnaden är mellan den Oscarsnominerade mobbningsskildringen och det strålande välgjorda spelet. Förutom typen av medium såklart. Det ena är nytt och mer interaktivt än det andra, men båda två är resultatet av en sorts konstnärlig prestation." (DN 17/11-06)

Orwar Säfström är av samma åsikt:

"Jag kan inte tänka mig något värre än ett samhälle där "god" kultur får utmana medan "dålig" kultur förbjuds och tystas. Om skapare av film, böcker och musik njuter privilegiet att få uttrycka sig fritt i vårt samhälle, varför skulle detta inte gälla i spelens värld?" (EX 15/5-08)

Citatet är hämtat från Säfströms debattinlägg där han replikerar Anders Bergsten som ropar på förbud mot spelen, som han är övertygad om föder våld. Följande citat är hämtat från samma debattinlägg och där Säfström med ironi undrar vad skillnaden mellan kultur och kultur är:

"Efter mordet vid Virginia Tech spreds snabbt ett rykte om att förövaren var aktiv spelare. Det visade sig vara helt ogrundat. I stället var han mycket intresserad av amatörteater. Men kanske vill Bergsten införa ett förbud även mot Molière?" (EX 15/5-08)

Den 1/11 2005 meddelade Svenska Dagbladet att dataspelskritiken flyttade in i kulturdelen, vilket kan i sig ses som ett ställningstagande gällande spel som kultur. Sam Sundberg, tidigare nämnda chefredaktören på goodgame.se, är den som introducerar spelen i kulturdelen och säger:

"Det är inte konstigt att spelen jämförs med andra konstarter, men det är samtidigt olyckligt att spelen alltid ska mätas med etablerade konststarters måttstockar. Det finns en hävdvunnen terminologi för att analysera film och litteratur och det är frestande att rota i samma verktygslåda när man ställs inför detta nya medium i stället för att bygga en ny kritik utifrån mediets egna förutsättningar." (SvD 1/11-05)

Att spelen ses som skräpkultur eller inte kultur överhuvudtaget, däri råder det enighet ibland många motståndare men det är självklart inte bara spelen i sig själva som det pekas på i negativ riktning i debatten. Beroende på vad kritiken riktas mot riktas även kritik eller råd till de som anses kunna förhindra de negativa effekterna.

Något som det visat sig framkomma i debatten är kritiken mot kritiken av spelen, som oftast anses komma från röster som är helt ovetandes vad de talar om. Dessa röster från en "äldre generation" kritiserar med bland annat med argumentet att de är okunniga gällande spelen. På Södertörns Högskola gör man ett försök att upplysa personer som arbetar med barn eller ungdomar genom en högskolekurs där syftet är att avmystifiera dataspelen och skapa större förståelse för fenomenet. Kursansvarige medieteknikläraren Ulf Hagen säger följande:

"Det finns en tendens av moralpanik i vuxenvärldens relation till dataspel. Man gör gärna kopplingen till våld och att det skulle vara farligt för barnen. [...] Visst finns det fall där folk kan ha tagit skada, men då ligger också annat bakom." (EX 27/2-07)

I och med Svenska Dagbladets introduktion av dataspel på kultursidorna refererar de till The Economist som i augusti samma år konstaterade att:

"... spelmediets belackare till största delen är över 40 år medan 76 procent av spelarna är under 40" (SvD 1/11-05)

Kritik mot okunskapen visar sig även hos Tommy Rydning, speltidningen Super Plays chefsredaktör:

"Men från andra sidan generationsklyftan kan det vara lätt för folk att se spel som ett skrämmande och primitivt uttrycksmedel – särskilt som spelvärlden i sig är så ung. Man är alltid mer benägen att se negativt på något som man inte är insatt i. Men det där håller på att förändras. Mina föräldrar är den sista generationen som på allvar kan sägas vara helt oinsatta i dator- och tv-spel som medium." (AF 20/4-07)

Att den vuxna generationen, inte bara behöver öka medvetandet om spelen, utan även att det där finns ett ansvar över barn och ungdomars spelvanor och det innehåll de kommer i kontakt med. Datorspelsbranschens Per Strömbäck menar följande:

"Att minderåriga inte kommer i kontakt med olämpligt innehåll är ett gemensamt ansvar för samhälle, bransch och föräldrar" (EX 21/5-08)

Tommy Rydning menar detsamma:

"Dagens system med åldersrekommendationer tycker jag är utmärkt. Med det säger man att det är föräldrarnas ansvar vad deras barn spelar. En i övrigt god uppfostran fixar resten." (AF 20/4-07)

Existerar det då någon konsensus? Som vi sett i detta avsnitt liksom tidigare finns det ingen enighet om att spelen skulle ses som något problem. Spelens belackare möts genast med motstånd och motargument och för att återknyta till det tidigare avsnittet om *Fientlighet* inte ses spelen och dess tillverkare som någon *folk devil* då man istället här söker en mer nyanserad syn på spelen som accepterade kulturfenomen och inte söker efter stereotypifieringar som endast tillskrivs negativa egenskaper. Även det faktum att spelens effekter endast skulle vara skadliga och att de direkt skulle leda till reellt våld finns det ingen övertygelse om. Det talas även tydligt om spelens konsumenter som här inte enbart ses som sköra barn som måste skyddas från spelen utan att det istället talas om vuxna konsumenter, vilket förtar illusionen om att de är de sköra barnen som måste skyddas från "vi" – de goda. Den debatt gällande datorspelsberoende visar dock på att det finns negativa konsekvenser men som vi ser så talas det sansat om att detta är problem som går att lösa och där föräldrar tillskrivs ett ansvar. Någon enighet om att spelen skulle vara ett problem existerar inte i debatten och därmed har inte spelvåldsdebatten visat på moralpanikens tredje kännetecken; konsensus.

Oproportionalitet

Det fjärde kännetecknet för moralpanik är att det upplevda problemet ter sig oproportionerligt stora i förhållande till det faktiska problemet i fråga. Detta är något av det mest essentiella i moralpaniken ty skulle det visa sig att reaktionerna istället är proportionerliga mot problemet är det mer en rationell oro inför ett faktiskt social problem. Det har i studien konstaterats att det inte råder någon utbredd fientlighet eller konsensus gällande spelvåldet, det finns då egentligen inget överenskommet problem med spelen och därför finns det ingen direkt oproportionalitet till det egentliga problemet. Men hur är det då med belackarna som ser spelen som "något av ondo" och de kopplingar som görs till dess effekter? Den tidigare nämnda kristdemokraten Anders Bergsten som ser spelen som ett problem ser även direkta kopplingar till reella händelser som våldsdåd, vilka han anser vara en direkt konsekvens av spelen. Här är ett utdrag ur hans debattartikel ur Expressen:

"År 2006 sköt 18-åringe Sebastian Bosse ner 37 personer på en skola i tyska Emsdetten innan han tog sitt eget liv. I ett försök att hitta en förklaring till vansinnesdådet pekade polisen snabbt ut datorspelet Counter-Strike. Bosse hade nämligen tillbringat en stor del av sin fritid med det populära spelet. Vid skolmassakern i Finland hösten 2007 sköt en 18-årig elev ihjäl åtta personer. Han förberedde dådet i ett halvår och kallade det "Main Strike". Exempler kan mångfaldigas" (EX 14/5-08)

Någon vetenskaplig bevisning för att det inte skulle existera ett samband i dessa fall finns visserligen inte men Säfströms kontraartikel gentemot Bergsten kan grovt generaliserat säga något om våldsspel och skolskjutningar:

"... att amerikanska Secret Service gjort en djupgående studie av alla stora skolskjutningar i landet sedan 1974. Endast 12,5 procent (en åttondel) av

gärningsmännen var intresserade av spel. I klarspråk betyder det att denna grupp individer ligger kraftigt under genomsnittet vad gäller spelintresse” (EX 15/5-08)

Likaså kommenterar Säfström skolmassakern på Virginia Tech som ägde rum i USA 2007 där 33 personer miste livet⁶⁸:

”Efter mordet vid Virginia Tech spreds snabbt ett rykte om att förövaren var aktiv spelare. Det visade sig vara helt ogrundat. I stället var han mycket intresserad av amatörteater. Men kanske vill Bergsten införa ett förbud även mot Molière?” (EX 15/5-08)

Här kommer vi även återigen in på de frågor som rör kulturen, där vissa kulturyttringar är fullt accepterade av samhället medan vissa, som spelen (och filmerna) får stå som syndabockar. Om detta diskuteras vidare i avsnittet *Framträdande drag*. Men kontentan av dessa utspel som exempelvis Bergsten gör handlar om att hotet och farhågorna om att spelen skulle vara värre än andra kulturyttringar är helt klart oproportionella. Ja att det existerar oproportionella uttalanden går att konstatera vilket medför att spelvåldsdebatten visat på moralpanikens fjärde kännetecken; oproportionalitet.

Flyktighet

Det femte och sista kännetecknet för moralpaniken handlar då om flyktighet, det vill säga att moralpaniken försvinner lika snabbt som den uppstår. Eller att de blir institutionaliserade i form av sociala rörelser, lagstiftningar etc. Ett första konstaterande måste göras här gällande spelvåldsdebatten är att den avgränsade tidsperiod för denna studie (2000 – 2009) inte grundar sig i något startskott för debatten, då förstudier visat sig att något sådant egentligen inte finns. Som nämnt tidigare har inte spelvåldsdebatten något Studio S som en utlösande faktor. Det går därmed att konstatera att debatten inte uppstått hastigt och den har inte heller försvunnit. Inte heller har denna lett till några direkta konsekvenser som t.ex. lagstiftningar. Detta kommer även att diskuteras i kommande avsnitt *Skillnader och likheter* men att debatten inte karaktäriseras av flyktighet kan konstateras och därmed har inte spelvåldsdebatten visat på moralpanikens femte och sista kännetecken; flyktighet.

Moralpanik eller inte?

Då debatten visat på att det finns en oro och en viss fientlighet och att oproportionella kopplingar görs men inte att det gör det i någon vidare mening samt det faktum att det inte råder någon konsensus kring det påstådda problemet eller har drag av de kriterier för flyktighet visar på att spelvåldsdebatten inte innehåller tydliga drag av moralpanik enligt de kännetecken Goode & Ben-Yehuda ställer upp. Det som det däremot går att konstatera är att det finns röster som uttalar sig på ett sådant sätt att man kan urskönja

⁶⁸ <http://www.dn.se/nyheter/varlden/33-doda-i-skolmassakern-1.502763> [2010-05-31]

moralpanik⁶⁹, men i alltför liten skala för att debatten som helhet ska kallas för moralpanik.

Framträdande drag

I föregående kapitel konstaterades det att videovåldsdebatten innehöll tydliga drag av moralpanik medan spelvåldsdebatten inte kan sägas handla om moralpanik enligt Goode & Ben-Yehudas definition. Jag vill nu lyfta fram de tydligaste dragen karaktäriserat debatterna och söka förklaringar på detta i enlighet med den andra frågeställningen som ställts upp för denna studie; *Vilka är de mest framträdande dragen i debatterna och vad beror det på?*

Studio S – den utlösande faktorn

Videovåldsdebatten tog sin början för nästan exakt trettio år sedan, den andra december 1980 genom programmet Studio S då det vid den tiden endast fanns två kanaler i Sverige, båda under statlig styrning⁷⁰. Detta medförde att mediebevakningen av de enskilda programmen fick större utrymme än idag samt att den potentiella tv-publiken hade mindre utbud att välja bland vilket medförde att de program som sändes på Sveriges Radios kanaler sågs av en stor andel tittare. Tillsammans hade medierna tv och press en stor del i att debatten uppkom och fortsatte att florerar. Att videovåldsdebatten på allvar tog sin fart under och direkt efter Studio S är ett faktum. Om detta vittnar den intensitet artiklarna hade dagarna efter programmets sändning samt om den direkta konsekvens debatten fick av programmet. Artiklar vittnar även om hur Sveriges Radio:s växel kollapsade av tusentals chockade tittare.

Vad var det då som gjorde att programmet fick en sådan genomslagskraft? Förutom att det svenska folket endast var hänvisade till statens två kanaler vilka ledde till att de enskilda programmen fick en stor andel av den totala tittarskaran. Värt att notera är att just denna kväll för Studio S sändning i SVT 1 visades det i den andra kanalen samtidigt andra delen av fem av fiskemagasinet *"Visst nappar det"*. Kvällens avsnitt handlade om gäddfiske kring Arkö i Östergötland.⁷¹ Detta tillsammans med kvällstidningarnas introduktion till "videovåldet" bidrog till det föga förväntade resultatet att Studio S visades i vardagsrummen den kvällen. Detta tillsammans med det faktum att; för det första var videon som medium ett relativt nytt fenomen i Sverige då intresset för detta hade varit svalt då det länge rädde dåligt utbud på videofilmemarknaden och inköpspriset var högt. Att nya medium och kulturfenomen är något som ses som med misstänksamhet och som ett hot mot den rådande ordningen är något som alltid skett och även videon fick sin beskärda del.⁷² För det andra var de filmer som dök upp något nytt för det svenska folket då filmcensuren tidigare hade omöjliggjort visning av sådana filmer på biograferna. De filmer som nu Studio S visade klipp ifrån var dock inte

⁶⁹ Se Anders Bergstens debattartikel "Förbjud våldsspel som GTA IV" (EX 15/4-08)

⁷⁰ Se Bildmedier. Sid.18

⁷¹ <http://smdb.kb.se/> [2010-05-31]

⁷² Se McLuhan. Sid. 18

nyproduktioner utan gjordes redan på 1970-talet. Värt att nämna är även att de filmer som presenterades där, så som *Motorsågsmassakern* och *Verktygsmördaren*, inte heller var representativa för filmbranschen som helhet – men fick att symbolisera denna, talar också om ett väldigt tydligt bias hos programmakarna. Kontentan av Studio S kan sägas vara att programmet i sig visat sig vida överträffa de filmer som rädslan låg kring – i avseende på påverkan på sin publik.

Barnen – de unga och sköra

I båda debatterna målas barn och ungdomar ut som "offer" för de grymheter som genomsyrar filmerna och spelen. "*Nu gäller det våra barn*", ett uttryck hämtat från videovåldsdebatten symboliserar rädslan för dessa, vilket även stämmer in på spelvåldsdebatten. Att det är barn och unga som antas fara illa av filmerna och spelen var under videovåldsdebatten en uppfattning som visade sig redan i Studio S.⁷³ Likaså ses dataspelen i spelvåldsdebatten, vilket har en koppling till den syn som finns på att det bara är barn som spelar spelen. Att de våldsamma spelen från början inte utlöste någon debatt likt videovåldet kan ha sin förklaring i att de från början har setts som leksaker och därför ganska harmlösa ting. Men allteftersom spelen växt sig starkare i samhället har dessa även uppmärksammats – likt dess unga konsumenter. Att effektforskningen alltid har behandlat barn som otillräckliga och formbara⁷⁴ har gått igen genom bägge debatterna. Det har länge rått konsensus om att så är fallet vilket har genomsyrat uppfattning hos de *claims-makers* som värnar om de oskyldiga och försvarslösa barnen. Effektforskningen om spel har inte påvisat samma konsensus om spelens effekter på barn och inte heller har spelvåldsdebatten varit enig heller. Alla ville skydda barnen från videovåldet; politiker, åklagare, journalister, lärare, forskare och inte minst – de oroliga föräldrarna. "*Ni måste göra något!*" är ett citat hämtat ur Studio S av en av dessa oroliga föräldrar. Vad det var som skulle göras och med vilka metoder spelade mindre roll – videovåldet skulle bort. Razzior mot videobutiker, utredningar på högsta instans och voteringar om grundlagsändringar – allt för att skydda barnen. Ändamålet helgade medlen. Videovåldet fick även en tydlig antagonist i person i form av Christer Olsson, som bedrev sitt korståg mot videovåldet, eller som han själv uttrycker sig: "*Kamp mot videovåldet*".⁷⁵ En man som personifierade "vi" – de goda hederliga människorna mot "de" – hotet, den onda videobranschen. En man som inte förekommer lika frekvent som Olsson men har en viss framtydande roll är kristdemokraternas Anders Bergsten i motsvarande spelvåldsdebatt. Hans utgångspunkt ligger i att "*vi har alla ett ansvar att beskydda våra barn och ungdomar från inlärningssituationer där det råa våldet står i centrum*".⁷⁶ Han är av samma inställning till spelen som Olsson var till filmerna men uttrycker sig explicit om att ett totalförbud för våldsamma spel är motiverat om det går att rädda livet på en enda ung människa.

⁷³ Se Studio S. Sid. 11

⁷⁴ Se Gauntletts kritik. Sid. 14f

⁷⁵ Se Videovåldsdebatten: Olsson. Sid 27

⁷⁶ Se Spelvåldsdebatten: Bergsten. Sid. 39

Filmen och spelet som medium

Spelmediet är till filmen sett ett väldigt ungt medium, till videon sett är det mindre ungt. Videoapparaten gjorde sitt intåg i slutet av sjuttio-talet i vardagsrummen liksom de första tv-spelen.⁷⁷ Skillnaden dem emellan var dock att filmerna visade realistiskt våld men där spelen knappast kan sägas kunnat härledas till någon form av realism. Dator- och tv-spel har även som påvisats setts som uteslutande aktiviteter för barn och därav som leksaker. Detta tillsammans med spelens tidigare [med dagens mått mätta] primitiva teknik ledde aldrig till något större rabalder. Videofilmen däremot presenterades i de mest negativa ordalagen och kom undantagslöst att bli debattens *folk devil*. "Våldsfilm" blev ett begrepp under 1980-talet och alla genrer drogs under samma kam, vare sig det handlade om action, skräck eller andra filmer med moraliskt tveksamt innehåll. "Våldsfilm" fick även personifieras av filmen *Motorsågsågsmassakern*, vilken kom att bli en symbol för begreppet – tack vare Studio S. Dataspelet har aldrig uppnått det hat som videofilmerna fick ta emot. Videovåldet hade sitt Studio S vilket dataspelet är skonade ifrån. Debattprogram och dokumentärer har sänts i tv under 2000-talet bland annat i form av SVT Debatt⁷⁸ och TV4 Dokumentären *Dödligt Spel*⁷⁹. Att dessa inte gett några ringar på vattnet kan ha flera förklaringsfaktorer; dels att vi idag har ett mer generösare kanalutbud än två kanaler, dels att dataspel idag inte är något nytt fenomen utan är mer eller mindre ett accepterat samhällsligt kulturfenomen.⁸⁰

Den yngre och äldre generationen

Men det är inte alla som upptäckt detta som ett accepterat kulturfenomen, däribland den äldre generationen som i spelvåldsdebatten fått kritik mot sig gällande att deras yttringar om spel skulle böttna i okunskap. Anders Bergsten slår ett slag för att motbevisa okunskapen genom att hävda att hans reaktioner mot det oprovocerade våldet inte alls handlar om okunskap.⁸¹ Nä Bergsten vet bättre än så och menar på att upprepad kontakt med våld leder till avtrubning hos den enskilde individen för detta är känt då det finns exempel på erfarenheter från koncentrationsläger och tortyrkammare över hela världen. Om Bergsten här har gjort den äldre generationen en björntjänst eller inte går att diskutera vidare om.

Att spelen då inte varit i blickfånget för en debatt av det slaget som videofilmen fick kan även ha att göra med att många aktörer i medierna idag är välbekanta med spelen då dessa funnits en längre tid vid dagens datum och därmed utgjort en naturlig del av den samhällskontext vari de befinner sig i.

⁷⁷ Se Mediernas karaktär och medieutveckling. Sid. 20

⁷⁸ <http://svtopinion.wordpress.com/2009/03/17/kvallens-debatt/> [2010-05-31]

⁷⁹ http://www.svd.se/kulturnoje/nyheter/valdsamma-tv-spel-orsakar-moralpanik-igen_135213.svd [2010-05-31]

⁸⁰ Se Mediernas karaktär och medieutveckling. Sid. 22

⁸¹ Se Spelvåldsdebatten: Bergsten. Sid. 38

Kulturens vara eller inte vara

En intressant aspekt av debatterna handlar om kulturens vara eller inte vara. Videofilmer och dataspel är inte bra kultur menar flertalet röster på i debatterna. En av anledningarna kan vara att det handlar om kulturyttringar som konsumeras av barn och ungdomar, som jag inledningsvis visade på ses inte dessa med alltför blida ögon, inte heller videofilmerna och spelen som har setts och ses som skräpkultur.

Dagen efter Studio S visades hade man på samma kanal visat Lars Noréns pjäs *Modet att döda*. En pjäs med knivhot, våld och mord. Sveriges Radio fick ta emot samtal från personer som reagerat starkt på dess innehåll och menade att pjäsens innehåll var lika otäckt som inslagen, men någon debatt blev det inte om den saken. Det är visserligen ett intressant iakttagande att en accepterad konstform som teater och av ingen mindre än Lars Norén men att det inte blev någon debatt av saken är inte förvånande. Det är egentligen inga tydliga och explicita uttalanden som görs om våldsfilmerna som dålig konst, våldsfilmerna är bara dålig som tinget i sig.

I spelvåldsdebatten däremot diskuteras spelen som kulturfenomen explicit. Att spelen däremot skulle vara kultur av något finare slag finns det negativa röster om. Hans Cagnell debatterar i DN och är minst sagt bedrövad över att spelen nått en accepterad kulturstatus då han jämrar sig över att spelen och recensionerna av dessa fått del i DN:s kulturdelen. Detta går ju inte för sig enligt honom då underhållningsvåldet som genomsyrar kulturen och där ungdomar går ut och gör likadant som i filmerna och spelen och en del säger till och med att de har inspirerats av dessa.⁸² Ja Cagnell tycker inte att spelen ska trängas med finkulturen "*i självaste DN*". Men det är inte bara i DN som dataspelen förekommer i kulturdelen. I mitten av decenniet flyttade även Svenska Dagbladet in dataspelskritiken i kulturdelen. Dessa två faktum kan ses som ett ställningstagande gällande spelen som accepterad kultur.

Men det finns tydliga tecken på att spelen inte klassas som övriga kulturyttringar. Det råder en viss orättvis bedömning av spelen kontra film och böcker. Spelet *Canis Canem Edit* vilket skildrar ämnena mobbning och att våld föder våld likväl som Jan Guillous filmatiserade bok *Ondskan* gör.⁸³ Skillnaden dem emellan är dock att spelet blivit bojkottat i den svenska handeln medan både boken och filmen finns att tillgå. Susanne Möller, speldebattör i Dagens nyheter säger följande om saken:

"Jag är mycket nyfiken på att få höra vad skillnaden är mellan den Oscarsnominerade mobbningsskildringen och det strålande välgjorda spelet. Förutom typen av medium såklart. Det ena är nytt och mer interaktivt än det andra, men båda två är resultatet av en sorts konstnärlig prestation." (DN 17/11-06)

Det handlar nog precis om det, att datorspelsmediet av vissa fortfarande anses nytt och främmande och där man inte har en tanke på att det liksom film, musik och litteratur

⁸² Se Spelvåldsdebatten: Cagnell. Sid. 39

⁸³ Se Spelvåldsdebatten. Sid. 44

skulle finnas konstnärliga prestationer bakom. Avslutningsvis i detta avsnitt vill jag återknyta till tidigare nämnda Bergström, som naturligtvis inte skulle sätta dataspel och kultur i samma fack, och belysa hans yttringar om förbud av våldsspel då dessa enligt honom själv är en direkt orsak till reellt våld. Orwar Säfström, kulturskribent, svarar Bergsstens uttalande med att upplysa honom om skolskjutningen vid Virginia Tech där ryktena dök upp att förövaren var en aktiv spelare [som det så många gånger gör] men det visade sig senare att dessa rykten var helt ogrundade. Det som det däremot visade sig var att han var mycket intresserad av amatörteater. Med detta frågar Säfström om inte Bergsten skulle kunna tänka sig ett förbud mot Molière.⁸⁴

Oproportionalitet – moralpanikens essens

Att videovåldsdebatten fick oproportionerligt stora reaktioner kan konstateras. Att hotet redan från början visade sig överdrivet antyder debatten tydligt om då de polisrazzior som utfördes mot videobutikerna för att komma åt hyreskontrakt tecknade med barn inte alls visade ha någon nämnvärd betydelse.⁸⁵ Idag råder det en allmän vedertagen konsensus om att videovåldsdebatten var oproportionerlig till det hot som våldsfilmerna sades utgöra. Idag finns ingen censur att tala om och "våldsfilmerna" kan återses på biograferna eller hemma i stugorna utan att samhället gått under. Det faktum att dagens medielandskap är så pass oändligt mycket bredare än vad det var under 1980-talet då både utbudet och tillgången var så pass begränsat vittnar om att farhågorna var klart överdrivna. Spelvåldsdebatten är svår att se i ett retroperspektivt läge då vi precis befinner oss i den undersökta kontexten. Men om vi ser till de kopplingar som görs till reella händelser som Bergstens kopplingar mellan dataspel och skolskjutningar, vilket har konstaterats inte stämmer, finns det oproportionerliga röster som gärna tar tillfället i akt att få med sig opinionen för att motverka ett fenomen som de från början har en negativ inställning till. Att kulturyttringar som film och spel och även musik för den delen skulle få sådana förödande konsekvenser att dessa direkt inspirerar eller får förövaren att begå våldshandlingen är det inte heller den kulturyttring som bör stå i fokus för kritiken utan den samhällliga kontext vari förövaren existerar.⁸⁶ Men att skylla på konkreta, och helst oaccepterade, kulturyttringar är bra mycket bekvämare än att försöka förklara komplexa sociala faktorer om man vill skapa opinion.

⁸⁴ Se Spelvåldsdebatten: Säfström. Sid. 44

⁸⁵ Se Videovåldsdebatten. Sid. 35

⁸⁶ Se Gauntlett. Sid. 14f

Slutdiskussion

Studiens syfte var att jämföra videovåldsdebatten på 1980-talet och spelvåldsdebatten på 2000-talet vilket härmed är utfört. Sammanfattningsvis kan sägas att resultatet då visade på att videovåldsdebatten innehöll tydliga drag av moralpanik enligt den definition av Goode & Ben-Yehuda medan spelvåldsdebatten inte gjorde det – dock fanns det enskilda röster som visade tydliga drag på detta. Jag har även lyft fram några framträdande drag i debatterna för att förtydliga dessa och förklara dem med återknytning till referensramen. Jag ämnar nu i avslutande stycke att kortfattat diskutera studien och arbetet kring denna.

För det första kan nämnas att utgångspunkten för studien var något svårforcerad då videovåldsdebatten är något av en institutionaliserat begrepp medan spelvåldsdebatten mer eller mindre är ett, för studien, konstruerat begrepp. Diskussioner kring denna studie handlade om att *"det är som att jämföra äpplen och päron"*, vilket stämde väl överens med arbetet. Något som även blev tydligt under studiens gång var det egentliga omfånget på debatterna och de mångfacetterade grenar som växte ur dem – för att fullt ut kunna ha med alla förklaringsvariabler krävs en studie av större dignitet än denna. Den omfångsmässiga och tidslimiterade gränsen kan i vissa avseenden sägas vara för snäv för att fullt ut besvara studiens syfte. Alternativa upplägg kan ha varit motiverade så som att endast se djupare på en av dessa debatter istället för att göra en komparativ undersökning. Men summa summarum har studien varit oerhört intressant att utföra, både rent praktiskt och teoretiskt då jag tidigare aldrig har använt mig av mikrofilmsläsare eller utfört en kvalitativ textanalys. Rent teoretiskt var studien intressant att utföra då jag tidigare endast hört talas om moralpanik i samband med videovåldsdebatten men aldrig satt mig in i begreppet. Likaså var det att undersöka begreppet i en samtida kontext gällande dataspelen, ett debattämne som jag aldrig satt mig in i tidigare.

Jag vill med härmed avsluta med att ge några förslag på alternativa studier som berör ämnet där jag har förhoppningar om att denna uppsats kan ge inspiration till vidare forskning. Dock vill jag innan detta bara förtälja vem jag är; mitt namn är Christer Andersson, jag har sedan jag var liten spelat en hel del dator- och tv-spel, sett på otaliga "våldsfilmerna", jag lyssnar på hårdrock och har bokhyllan full av Stephen King-böcker. Idag studerar jag på universitet, jag har en väl fungerande social tillvaro och jag förekommer inte i brottsregistret.

Förslag på vidare forskning

Då studien öppnar upp för alternativa och fortsatta undersökningar vill jag i följande avsnitt lista några tänkbara alternativ för vidare forskning.

- En studie som jämför dessa två debatter vore intressant att se i en undersökning av större omfattning för på så sätt kunna få med alla viktiga aspekter av dessa debatter.
- Studier av videovåldsdebatten finns det en hel del om, bland annat Ulf Dalqvisits *Större våld än nöden kräver*, ur vilken jag hämtad inspiration och information i för denna studie. Men liknande studier över dataspelen är ett svart hål inom medieforskningen vilket förvisso är förvånande men öppnar upp för många studier att utföras inom området.
- Att se på debatterna med andra ögon än med Goode & Ben-Yehudas moralpanikbegrepp.
- En jämförelse av debatterna mellan olika länder. Sätta en svensk kontext i relation till en brittisk eller amerikansk hade varit ett mycket intressant upplägg.

Referenser

Litteratur

Agebäck, Ann Katrin, *Jakten på videovåldet – om tillsyn och kontrollörer*, Våldsskildringsrådet, Regeringskansliets offsetcentral, 1996

Barker, Martin, Petley, Julian, *Ill effects – the media/violence debate*, 2nd Ed, Routledge, 1997, 1998

Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation – Understanding new media*, The MIT Press, 2000

Cohen, Stanley, *Folk devils and moral panics*, Third Edition, Routledge, 2002

Dalquist, Ulf, *Större våld än nöden kräver: Medievåldsdebatten i Sverige 1980-1995*, Boréa, 1998

Esiasson, Peter, m.fl., *Metodpraktikan*, Norstedts Juridik, 2007, sid. 223

Goode, Erich & Nachman Ben-Yehuda, *Moral panics: The Social Construction of Deviance*, Oxford: Blackwell, 1994

Gripsrud, Jostein, *Mediekultur, mediesamhälle*, Daidalos, 2000

McLuhan, Marshall, *Media*, Norstedts Förlag, 2001

McQuail, Denis, *McQuail's Masscommunication theory, Fifth Edition*, SAGE Publications, 2005

Sonesson, Inga, *Vem fostrar våra barn – videon eller vi? TV, video och emotionell och social anpassning*, Esselte Studium, 1989

von Feilitzen, Cecilia, *Våld från alla håll: Forskningsperspektiv på våld i rörliga bilder*, Stockholm Symposium, 1993

Internet

<http://svtopinion.wordpress.com/2009/03/17/kvallens-debatt/>

<http://www.bbc.co.uk/music/sevenages/events/heavy-metal/judas-priest-subliminal-message-suicide-trial/>

<http://www.idg.se/2.1085/1.272726/svt-sander-live-fran-dreamhack>

<http://www.medieradet.se/Om-Medieradet/Historik/>

http://www.medieradet.se/upload/Rapporter_pdf/datorspel_och_skadlighet.pdf

<http://www.pegi.info/sv/index/id/448/>

http://www.svd.se/nyheter/inrikes/salingers-bok-inspiration-till-flera-valdsdad_3470645.svd

<http://www.theory.org.uk/david/effects.htm>

<http://www.nordicom.gu.se/mr/iceland/papers/twelve/UJohnsson-Smaragdi.doc>

<http://www.press2play.tv/category/spel/dataspelsgalan>

<http://www.presstext.se>

<http://www.retriever.se>

http://www.svd.se/kulturnoje/nyheter/valdsamma-tv-spel-orsakar-moralpanik-igen_135213.svd

http://www.svd.se/naringsliv/it/datorspel-gar-hem-hos-vuxna_2164995.svd

TV-program

Skräckministeriet. (2009). *Barn – extra kusligt*. SVT2 8 oktober

Studio S. (1980). *Vem behöver video?* SVT1 2 december.

Övrigt

För mer information gällande filmerna och spelen som omnämns i denna studie rekommenderar jag följande sidor:

www.imd.com

www.gamespot.com

Bilagor

Bilaga 1: Artiklar

Analyserade artiklar sorterade efter tidning och kronologisk ordning.

Artiklar 1980-12-01 – 1989-12-31

Aftonbladet

1980-12-02, Motorsågsmassakern: Ikväll visar TV dem – på barnförbjuden tid,
1980-12-03, Videogrammen: Vems frihet?
1980-12-03, Vi brukar slå ner folk på gatan
1980-12-03, Vad ska ni göra?
1980-12-04, Hur många barn ...
1980-12-04, De får se barnförbjudet på lektionstid
1980-12-04, Tomt i hyllan
1980-12-05, 15000 barn har hyrt videofilm – men det mesta är Musse Pigg & Kalle Anka
1980-12-05, Massmedia på skolschemat!
1980-12-10, Video-jättarna – ska de få köpa vår yttrandefrihet?
1983-07-16, Vuxna borde skämmas!
1988-09-16, Rambobarnen

Expressen

1980-12-02, Bilden som alla föräldrar borde se
1980-12-02, Fruktansvärt
1980-12-03, Videovåld
1980-12-03, TV:s växel kollapsade
1980-12-03, Miljonaffärer
1980-12-03, Filmerna måste stoppas
1980-12-03, Åtal kan komma snabbt
1980-12-04, Razzia mot videovåldet
1980-12-04, Ligger filmerna bakom överfallen?
1980-12-04, Videovåld på fritidsgård
1980-12-07, Debatten om videovåldet har stärkt demokratin
1980-12-09, Jag gillar videovåldet
1980-12-09, Nu är det bråttom Wikström

Dagens Nyheter

1980-12-04, Videovåldet
1980-12-06, De ser våldsfilm på skoltid
1980-12-06, Videovåldet: "Wikströms uttalande hyckleri"
1980-12-10, Våra barn får inte utnyttjas
1980-12-10, Vi behöver speciell lag som skydd
1980-12-10, Påträngande bilder man aldrig glömmer
1980-12-10, Ministern bör avgå

1981-06-03, Videovåld värnas
1981-06-05, Stoppa videovåldet nu!
1981-06-10, Friat videovåld
1982-04-03, Skydda barn från videovåld!
1982-07-27, Barn och videovåld: "Generation utan språk ett hot mot demokratin"
1982-07-27, Filmvåldet undersökt: "Fasansfull lista"
1984-10-30, Videolagen gynnar filmvåldet
1987-03-25, Bojkotta Kalle Anka!
1987-06-28, Blundar vi för videovåld?
1987-06-29, Efter tio års forskning: Bråkiga barn ser mer TV och video
1987-07-22, Aktionsgrupp mot videovåld: Föräldrarnas tystnad skadar barnen mest
1987-10-15, Han ser våldet med barnaögon

Svenska Dagbladet

1980-12-04, Våld att hyra
1980-12-04, Videovåldet snabbutreds. Polisrazzia mot butiker
1980-12-04, "Våld avtrubbar"
1980-12-06, Lås upp källaren!
1980-12-07, 'Sadism i video bör totalförbjudas'
1980-12-17, Självsanering av videofilm
1980-12-31, 'Samhället måste skydda sig': Lag mot videovåld
1980-12-31, Våldet i video
1988-04-11, "Man kan nästan bli rädd för livet"

Artiklar 2000-01-01 – 2009-12-31

Aftonbladet

2000-05-20, Dataspel föder våld
2001-08-06, Dataspel gör ditt barn smart som en astronaut
2002-12-14, Snart våldtar vi kvinnor i dataspelen
2002-12-22, Tv-spel om våld är inte för barn
2006-03-27, Barn leker hallick på nätet
2006-11-14, "Har datorspelsberoende ett samband med uppfostran?"
2007-04-20, Är tv-spel farliga?
2008-05-02, För mycket dataspel? Börja spela själv
2008-12-02, Bör vi oroa oss för dataspelandet?

Expressen

2007-02-27, Se upp – snart möter du morsan i WoW
2008-05-14, "Förbjud våldsspel som GTA IV"
2008-05-15, Rädslan för spelvåld är överdriven
2008-05-21, Lagstiftning behövs inte

Dagens Nyheter

2000-12-12, Rött ljus för moralisk tveksamhet

2004-04-20, Rasistiskt datorspel granskas
2004-12-05, Tv-spel gör barn beroende
2004-12-06, Kontrakt motverkar tv-spelande
2005-04-19, Datorspel nyttigt för barnen
2006-01-29, Man lär så länge man leker
2006-02-27, Spelimportör är ansvarig för våldsamt datorspel
2006-08-11, Skämtar ni med mig?
2006-09-01, Spelrecensioner: Reservoir dogs
2006-11-17, Samma regler för all kultur
2006-11-23, Enkelt att jaga kontroversen
2006-12-12, Importör av våldsamt datorspel friades
2006-12-14, Spelglädjen och teknikpaniken
2008-06-14, Ny studie visar att tv-spelande kan minska våldet
2009-03-13, Inte förvånande att vansinnesdåd begås

Svenska Dagbladet

2002-01-10, Datorspel – vår tids demoner i barnkammaren
2004-03-03, Våldsamma tv-spel orsakar moralpanik igen
2004-03-05, "Datorspelen är en ny drog"
2004-08-26, Döden – en realitet som får ny form i datorspel
2005-01-11, Spel påverkar vårt sätt att vara i världen
2006-01-10, Bibliotek stoppas våldsamma tv-spel
2009-11-29, Att skjuta på allt som rör sig är inte farligt

Bilaga 2: Kodschema

Kodschema som utformats och använts vid den kvalitativa textanalysen.

Tema 1: Oro

Claims-makers: Vem eller vilka är det som debatterar eller förekommer i debatten?

Tema 2: Fientlighet

Vilka är "brottslingarna" (Folk devils)

Vilka är "offren"?

Tema 3: Konsensus

Vad sägs vara hotet, vilka är konsekvenserna av konsumtionen?

Vem eller vad riktas hotet mot, samhälle/individ?

Vad är "räddningen"?

Vad är inte "räddningen"?

Vilka ska ansvara för åtgärderna?

Finns det några positiva röster och hur yttrar de sig?

Tema 4: Oproportionalitet

Förekommer det hänvisningar till "faktiska" konsekvenser?

Tema 5: Flyktighet

Hur ser intensiteten ut på artikelfördelningen?

Tema 6: Övrigt

Förekommer det "laddade" ord?

Förekommer det "faktiskt" video- och spelinnehåll i debatten?