

Game over

En kvantitativ innehållsanalys över den svenska pressens skildring av data- och tv-spelande under år 1999 och 2013

Interdisciplinärt examensarbete i samhällskunskap

HT 14

Kalle Gustafsson - 9006291018

Handledare: Jan Strid

Antalet ord: 11 986

Abstract

Bakgrund: Media har en viktig roll som opinionsbildare och betydelse för vilken inställning man har kring olika sakfrågor. Beroende på hur man formulerar ett problem, vilka attribut man tillskriver ett fenomen eller vilka åsikter som får komma till tals kan man påverka människors uppfattningar om ett ämne. Idag finns data- och tv-spel tillgängligt till mobil, dator, Ipad, konsol etc. Man kan se på dataspelstävlingar på TV eller läsa om det i tidningen. Ungdomars spelande vållar ofta till debatt angående spelandets orsaker och effekter. Hur ungdomarnas omgivning med föräldrar, lärare och bekantskapskrets förhåller sig till spelandet blir betydelsefullt för vilken roll det får i deras liv. Medias bild av spelandet blir viktigt i och med att den har en inverkan på vårt synsätt på det.

Syfte: Syftet med uppsatsen är att undersöka hur data- och tv-spelande skildras i svensk press under 1999 och 2013. Jag valde dessa år för att kunna utläsa tendenser och förändringar i rapporteringen över tid. Uppsatsen utgår från följande frågeställningar:

- Vem får huvudsakligen uttala sig om spelandet?
- Hur beskrivs spelandet utifrån effekter, orsaker, åtgärder och ansvar?
- Hur skiljer sig rapporteringen mellan 1999 och 2013?

Metod: Studien bygger på en kvantitativ innehållsanalys där jag via en mängd analysenheter använder data för att kunna göra kontrollerande jämförelser. Jag har med viss hjälp av tidigare forskning konstruerat relevanta variabler för att kunna svara på ovanstående frågeställningar. Urval har gjorts med tanke på vilka typer av artiklar som skall redovisas, vilka tidningar som studien berör samt tidsperioder.

Resultat: De huvudsakliga resultaten av studien visar att det har skett en förändring i den svenska pressens skildring av data- och tv-spelande. Från att under 1999 rapporterat om spelandet i mer negativa ordalag genom t.ex. brott och våld, så är det en mera positiv skildring under 2013. Resultatet visar att det är främst journalisten som får chans att uttala sig och att spelaren får ett begränsat utrymme. Ansvar kring orsaker och åtgärder kring spelandet läggs på en strukturell nivå där det är andra än just spelaren som bör ta itu med de olika problembeskrivningarna.

Sökord: Data- och tv-spel, spelande, mediaanalys, dagordning, gestaltning, nyhetsurval, kvantitativ innehållsanalys

Innehållsförteckning

	Sidnummer
1. Inledning	1
2. Teoretiska utgångspunkter	4
2.1 Skapandet av mediebilden	4
2.2 Mediebildens möjlighet att påverka publiken	6
3. Tidigare forskning	9
3.1 Definition av spelande	9
3.2 Vem spelar?	9
3.3 Konsekvenser av data- och tv-spelande	10
3.4 Medias innehåll i förhållande till skolan och ungdomar	13
3.5 Förtydligande av syfte och frågeställningar	14
4. Metod, material och urval	15
4.1 Metodval	15
4.2 Material och urval	16
4.3 Definitioner av kodvariabler	17
4.4 Reliabilitet och Validitet	19
5. Analys	23
5.1 Formvariabler	23
5.2 Vem får huvudsakligen uttala sig?	26
5.3 Hur beskrivs spelandet?	30
6. Diskussion och sammanfattning	34
6.1 Betydelse för lärarprofessionen	35
6.2 Vidare forskning	37
7. Referenslista	38
Bilaga 1: Kodbok	41
Bilaga 2: Tabeller	44

Diagram- och tabellförteckning

Sidnummer

Tabell 1: Frekvenstabell över antal artiklar	23
Tabell 2: Frekvenstabell över sakområde	24
Diagram 1: Artiklarnas storlek i spaltcentimeter	25
Tabell 3: Vem som huvudsakligen får uttala sig	26
Tabell 4: Typer av artiklar i relation till huvudsaklig talesperson	27
Tabell 5: Spelarens position	28
Tabell 6: Artiklarnas tendens	28
Tabell 7: Artiklarnas tendens i relation till sakområde	29
Tabell 8: Effekter över spelandet	31
Tabell 9: Effekter i förhållande till orsaker	32
Tabell 10: Ansvar i förhållande till typer av åtgärder	32
Tabell 11: Andelen artiklar som är episodiska eller tematiska	33

1. Inledning

”Många familjer känner nog igen sig i beskrivningen om bråk och osämja när det är dags att stänga av tv-spelet för att i stället sätta sig med matteboken och traggla multiplikationstabellen. Det är jobbigt och emellanåt tryter tålamodet, men det är helt avgörande för att barnen ska lyckas i skolan.[...] TV-spel är naturligtvis inte skadligt, men samtidigt blir vi bekymrade när så många barn och ungdomar lägger så mycket tid på detta och så lite tid på läsläsning”¹

Ovannämnda citat är skrivet av den moderata riksdagsmannen Tomas Tobé i en argumentation till ett skolförslag som syftar till att minska data- och tv-spelandet. Artikeln möttes av kritik från flera debattörer som menar att sämre skolresultat inte är en konsekvens av ökat dataspelning och att eleverna genom spelen utvecklar sin sociala delaktighet, ledarskapsförmågor och sitt språk.² Data- och tv-spelande har stundtals varit ett kontroversiellt ämne som berör många människor, allt från föräldrar och lärare till politiker och journalister.

Tisdagen den tjugonde april 1999 gick Eric Harris och hans vän Dylan Klebold in på sin skola i Littleton och genomförde ett massmord där tolv elever och en lärare miste livet. Händelsen kom att kallas för Columbinemassakern. I anslutning till denna händelse eftersträvade delar av svensk- men framförallt amerikansk press att koppla samman det inträffade med en ökad exponering av våld i medier såsom film, dataspel och musik. Våldsamma tv-spel som t.ex. *Doom* blev kritiserade.³

Idag är spelandet återigen under luppen när skolresultaten sjunker och ungdomar ägnar mycket tid framför datorn och tv-spelet. Fenomenet skildras i media ofta som problematiskt där det beskrivs som beroendeframkallande, ohälsosamt och att det bidrar till ett våldsamt beteende. Samtidigt höjs det röster som anser att data- och tv-spel är något positivt som gynnar språkliga färdigheter och kreativt tänkande. Media har oavsett en viktig funktion som opinionsbildare och betydelse för vilken syn man har på data- och tv-spelandet.

¹ Tobé, Tomas 2014

² Kardefelt Winther, Daniel m. fl., 2014 & Nylander, Johanna, 2014

³ McAllister, Ken, 2005, s. 6-7 & Persson, Ann, 1999

Spelandet är likväl en stor del av många ungdomars och elevers vardag. Enligt en undersökning från Statens medieråd gjord 2010 spelar 92% av alla barn mellan 9-16 år data- och tv-spel, 31% av pojkar mellan 12-16 år spelade över tre timmar per dag.⁴ Hur föräldrar, ungdomar, lärare och samhället förhåller sig till spelandet är betydelsefullt för vilken attityd man har och vilken roll det får i unga människors liv. Därför är det viktigt i min framtida yrkesroll som lärare att ha kunskap om spelandet i sig och hur det utmålas i media. Vilken sida av myntet som kommer fram från media har möjlighet att påverka både beslutsfattare som medborgare.

Hur media har skildrat data- och tv-spelande har diskuterats kort i forskningen. Enligt professorn James Newman har frekvensen av artiklar som kopplar spelande med minskad läskunnighet, utbildningsnivå och en kulturell nedgång ökat i takt med att spelandet har fått en större plats i populärkultur.⁵ Det saknas dock fokuserade studier angående hur spelandet beskrivs i svensk media. Vilka aspekter lyfts fram? Vem får flitigt uttala sig om spelandet? Vilka konsekvenser framkommer? Om bilden av spelandet är något som skapas av medierna, och som sin tur kan påverka opinionen, är det nödvändigt att få en bättre översikt av hur den bilden ser ut.

I relation till relevansen för lärarprofessionen finns det forskning som visar på att lärare, föräldrar och beslutsfattare påverkas av innehållet i media. Angående skolvåld finner exempelvis Aaron Kupchik och Nicole L. Bracy att media har en roll i uppbyggandet av sociala problem i skolor, beroende på den bild och vilket innehåll som media skildrar av skolvåldet sätter den ramar för hur det diskuteras samt förstärker allmänhetens och beslutsfattarens farhågor.⁶ När det gäller data- och tv-spelande kan det ses på samma sätt, beroende på vilket innehåll som media redovisar påverkas skolan och även lärare.

Förhoppningen av denna studies resultat är att visa på vilket innehåll som media ger oss av data- och tv-spelande. Det inomvetenskapliga bidraget är att det inte gjorts någon liknande mediaanalys av data- och tv-spelandes skildring i svensk media samt att det bidrar till att sätta det i relation till annan forskning angående data- och tv-spelande. Data- och tv-spel som industri har genomgått en stor förändring under de senaste decenniet till att idag vara en gigantisk industri. Denna uppsats har

⁴ Statens medieråd, 2010

⁵ Newman, James, 2008, s. 4

⁶ Bracy, Nicole L & Kupchik, Aaron, 2009, s. 152

ambitionen att bidra med en större insikt i hur skildringen av spelandet har förändrats i en svensk kontext. Liknande studier om data- och tv-spels förändring i medias rapportering har gjorts i USA.⁷

Min problemformulering blir således att beroende på vilket innehåll som media väljer att skildra data- och tv-spelande utifrån kan det påverka vår attityd och förhållningssätt till det. För att komma närmare ovanstående problem ämnar studien att redogöra för hur data- och tv-spelande skildras i svensk media.

⁷ McKernan, Brian, 2013

2. Teoretiska utgångspunkter

För att komma närmare ovannämnda problem är det nödvändigt att se på teorier som berör medias roll i samhället. I det här avsnittet kommer jag beskriva de teorier som ligger till grund för uppsatsen. Jag kommer främst utgå från två olika perspektiv där det första behandlar hur medias bild av verkligheten skapas och det andra fokuserar mer på vilken möjlighet denna bild har att påverka mediekonsumenterna.

2.1 Skapandet av mediebilden

2.1.1 Nyhetsurval

När en journalist skriver en nyhetsartikel finns det en mängd frågor som hen måste ta ställning till. Frågor som berör nyhetens intressevärde, vilka man riktar sig till, vilket medium man arbetar med, samt vilka som skall komma till tals. Journalistens uppgift att försöka spegla verkligheten objektivt blir omöjlig eftersom nyhetsvalet styrs av andra faktorer. Verkligheten går inte att återskapa fullständigt och journalistik handlar därför mycket om att välja och framförallt om vad man väljer bort.⁸

Rapporteringen påverkas av medias egna behov som t.ex. teknologiska förutsättningar, konsumenternas behov, konkurrens, politik, ekonomi och interna arbetsvillkor. Att ett mediums innehåll orsakas av dess format, organisation, normer och behov av uppmärksamhet snarare än verkligheten kopplas samman med teorin om en särskild form av *medielogik*. Hur man fångar publikens uppmärksamhet är en viktig del i detta eftersom man på ett begränsat utrymme tävlar om deras intresse. För att lösa detta använder sig journalisten av berättartekniker som tillspetsning, förenkling, polarisering, konkretion, intensifiering, personifiering och stereotypisering.⁹

Data- och tv-spelande passar väl in på detta där många journalister använder sig av exempelvis tillspetsning, stereotypiseringar och förenklingar. Angående kritiken mot data- och tv-spelande finner Newman att ”the voracity of the criticism is considerable and the continued currency of the stereotypes in the popular media means a corrective is still required[...] the research agenda in the

⁸ Strömbäck, Jesper, 2009, s. 166, 169-170

⁹ Strömbäck, 2009, s. 171-173 & Johansson, Bengt, 2004, s. 229-230, 237-238

field is largely set by the popular discourse.”¹⁰ Media skapar enligt Newman stereotyper av spelandet samtidigt som det påverkar forskningen och allmänhetens förhållningssätt till ämnet.

En annan aspekt som styr nyhetsurvalet har att göra med intressevärde och betydelse. Det finns nyheter som medierna betraktar som viktiga alternativt intressanta för medborgarna att ta del av. Där brukar man göra en åtskillnad mellan *mjuka nyheter* och *hårda nyheter* där det representerar nyheter som antingen har valts p.g.a. att de förmodas vara intressanta respektive viktiga. Morgontidningar tenderar att hålla sig till mer hårda nyheter medan det är tvärtom i kvällstidningarna.¹¹

Något som journalister stundtals anklagas för är att vara partiska där man gynnar vissa åsikter framför andra. Men enligt professorn Jesper Strömbäck är inte media systematiskt partiskt. Han finner att det mesta av rapporteringen sker där det finns legitima konflikter där man låter olika röster få komma till tals. Under perioder kan vissa åsikter framhävas framför andra men detta sker inte konsekvent. Som privatperson har man även en tendens i att tycka att medierna är partiskt när de är fientliga mot ens egna åsikt.¹² När det gäller data- och tv-spelandet vore det intressant att se om det finns en tendens i rapporteringen och om det har blivit en förändring över tid.

2.1.2 Aktörskap

Ett val som journalisten står inför är vem det är som får uttala sig angående ett fenomen vilket har en stor betydelse för hur rapporteringens form ser ut och vilka åsikter som lyfts fram. Medieanalytikern Peter Malmsten konstruerar tre aktörstyper vilket han menar framkommer i media. Dessa är huvudaktör, biaktör och omaktör. Den förstnämnda är den personen som får mest plats i innehållet och har störst utrymme att yttra sig. Biaktören har inte lika stort spelrum men får ändå chansen att uttala sig om skeendet, fenomenet eller händelsen. Den aktör som har minst makt och endast är omtalad och dömd av andra är omaktören. Denna aktör får inte alls uttala sig i innehållet.¹³ I fallet data- och tv-spelande är det intressant att studera i vilken aktörsform som

¹⁰ Newman, 2008, s. 7

¹¹ Strömbäck, 2009, s. 169-171, 174-175

¹² Strömbäck, 2009, s. 187-193

¹³ Malmsten, Peter, 2002, s. 108-109

spelaren befinner sig i, om spelaren själv får komma till tals är det mer sannolikt att hen kan påverka mediebildens.

2.2 Mediebildens möjlighet att påverka publiken

2.2.1 Dagordningsteorin

Av allt som händer här i världen har media inte möjlighet att berätta om precis allting. Man väljer att uppmärksamma vissa frågor framför andra och bestämmer hur stort utrymme ett ämne får. Det är detta som dagordningsteorin tar avstamp i. Teorin utvecklades av professor Maxwell McCombs som i sin bok *Setting the Agenda* menar att vilka frågor och aspekter som får mest uppmärksamhet i media brukar vara de områden som människor anser vara viktiga. Han påpekar att detta inte är något som medierna medvetet gör utan det är snarare en nödvändig selektion av en stor verklighet.¹⁴

En del av denna teori är att det inte bara är vad som media uppmärksammar som är betydelsefullt utan också hur man uppmärksammar ett ämne. I denna så kallade dagordningens andra nivå finner man att vilka attribut (egenskaper och kännetecken) media ger ett ämne, en person eller en fråga bidrar till att påverka människors attityder och åsikter kring dem.¹⁵ Denna aspekt är värdefull för denna studie eftersom vilka attribut media förser oss med av data- och tv-spelande har möjlighet att ha inflytande över människors förhållningssätt till området.

Ett exempel på en dagordning som berör data- och tv-spelande är den kopplat till våldsamma handlingar. Enligt professorn Ken McAllister skrevs det mycket om aggressivitet kopplat till våldsamma medier såsom till vissa tv-spel som i sin tur bestämde mediebildens. Den allmänna opinionen påverkades och det skapades uppfattningar om vad ett omfattande spelande av dessa spel innebar. Detta påverkade hur man såg på spelandet i allmänhet.¹⁶

Under det senaste decenniet har medielandskapet drastiskt ändrats. Idag får man information via internet, sociala medier och i mer individualiserade mediekanaler. Kan man då verkligen prata om att traditionell media har en dagordningsmakt? Denna fråga ställer sig forskarna Lance W. Bennet och Shanto Iyengar där de menar att vi kan vara på väg mot en ny era av svaga effekter av

¹⁴ McCombs, Maxwell, 2014, s. 1-2 & Strömbäck, 2009, s. 90, 105-106

¹⁵ McCombs, 2014, s. 110

¹⁶ McAllister, 2005, s. 6-7

traditionell media.¹⁷ För att bemöta detta påstående skriver forskarna Adam Shehata och Jesper Strömbäck att vi mycket väl kan vara på väg dit, men i Sverige har fortfarande traditionell media en stor dagordningsmakt. De finner visserligen att många använder sig av mer alternativa informationskällor och att de som gör det påverkas mindre av traditionell medias dagordning, men konstaterar ändå att deras effekter på opinionen fortfarande är stor.¹⁸

2.2.2 Gestaltningsteorin

Gestaltningsteorin har fått mycket uppmärksamhet i forskningen på senare år och kan närmast beskrivas som en slags utveckling från dagordningsteorins andra nivå. Strömbäck framställer gestaltningsteorin utifrån skilda perspektiv. I en första del handlar den om hur medias gestaltningar av verkligheten har inflytande på människors uppfattningar av samma verklighet. I en andra del bidrar gestaltningen till att (re)producera vissa aspekter av verkligheten då man väljer vissa värderingar och åsikter framför andra. De ideologier och normer som är rådande i samhället kan på så vis förstärkas och få mer luft under vingarna eller omkullkastas. Gestaltningsteorin finner att nyhetsförmedling bör ses som konstruktioner av verkligheten istället för rena spegelbilder av densamma.¹⁹

Huvudsakliga grunddrag i gestaltningsteorin är att genom val av fakta, aspekter, källor och betoningar blir gestaltningarna uttryck för särskilda sätt att formera information. Vissa personer, problemformuleringar, förslag på lösningar, omdömen etc. blir mer framträdande än andra.²⁰ Vilka problemformuleringar, lösningar och orsaksförklaringar som media skildrar av data- och tv-spelande blir användbart för denna studie.

Man kan urskilja två olika typer av gestaltningar; episodiska eller tematiska. Den förstnämnda menas med nyheter som skildrar ett fenomen genom konkreta händelser och personer som t.ex. intervjuer på plats eller en beskrivning av ett händelseförlopp. Den senare typen är nyheter på ett mera abstrakt plan där ämnet diskuteras på en samhällelig nivå, som i debatter och åsiktsmaterial. Beroende på om man gestaltar en nyhet antingen episodiskt eller tematiskt har det betydelse för hur

¹⁷ Bennet, Lance W., & Iyengar, Shanto, 2008, s. 707, 724-725

¹⁸ Shehata, Adam & Strömbäck, Jesper, 2013, s. 250-251

¹⁹ Nilsson, 2004, s. 354 & Strömbäck, 2009, s. 118-120

²⁰ Strömbäck, 2009, s. 121, 126-127

publiken uppfattar den. Om man använder sig av en episodisk skildring av ett fenomen har publiken benägenhet att lägga ansvaret på individen istället för på en samhällsnivå och vice versa när det gäller tematiska artiklar.²¹

Shanto Iyengar använder gestaltningsteorin i sin studie *Is anyone responsible?* där han analyserar hur TV som medium kan påverka opinionen i politiska frågor beroende på hur man framställer ämnet. I samband med att han studerar hur fattigdom, arbetslöshet och rasism framställs använder han en modell som beskriver vem som hålls ansvarig för problemet. Dessa består av:

- 1) Social modell: Ansvar och åtgärder läggs på en strukturell nivå.
- 2) Individuell modell: Ansvar och åtgärder läggs på individen.
- 3) Förmyndarmodell: Individen ses som ansvarig men det är samhället skall stå för åtgärderna.
- 4) Kompensationsmodell: Ansvar ligger på samhället men åtgärder ligger på individen.²²

²¹ Nilsson, 2004, s. 355 & Strömbäck, 2009, s. 127

²² Iyengar, Shanto, 1991, s. 2, 12-13, 52

3. Tidigare forskning

Det har gjorts en hel del studier om dataanvändning och tv-spelande i stort men angående mediebevakningen av fenomenet saknas till stor del i forskningen. Därför kommer forskningsläget utgå ifrån främst spelandet i sig. I följande avsnitt kommer jag redovisa hur tidigare forskning har behandlat data- och tv-spelandet utifrån en definition av begreppet spelande, vem det är som spelar, vilka konsekvenser spelandet kan ge och medias innehåll i förhållande till skola och ungdomar. Till sist förtydligats uppsatsens syfte och frågeställningar.

3.1 Definition av spelande

I denna uppsats tänker jag att till viss del utgå ifrån Chris Crawford's definition av data- och tv-spel där han menar att ett spel är ett data- eller tv-baserat semi-realistiskt scenario där spelaren hanterar konflikter som är skapade av designers och samtidigt lär sig saker på vägen.²³ Spel är med andra ord något där spelaren själv får delta, göra val och sätta sig in i en värld skapat av designers.

En vidare definition som McAllister använder sig av betonar mer interaktionen mellan spelaren och designern. Att spel är skapade genom teknik (kontroller, tangentbord, musik etc.) i ett underhållningssyfte vilket gör att spelaren svarar på vissa stimuli. Det är det sistnämnda som är själva utmaningen för spelaren och på så sätt kan spelaren lära sig regler, gränser och konsekvenser av sina val.²⁴

3.2 Vem spelar?

Spel är idag en del av vår vardag och finns i många olika former i mobilen, på Ipaden, datorn eller till konsolen. Men vilka är det egentligen som spelar och hur mycket tid spenderar man framför dator-, tv- eller mobilskärmen? I en statistisk undersökning gjord av Nordicom 2013 menar man att 31% av den svenska befolkningen mellan 9 till 79 år spelar dataspel, samt att 22% använder sig av onlinespel dagligen. Samma undersökning finner att ungdomar spelar mer än genomsnittet, där i genomsnitt 74% av 9 till 14-åringar samt 55% av 15 till 24-åringar spelar dataspel. En liknande undersökning som gjordes 2011 av professor Olle Findahl visar att spelandet är relativt utbrett bland ungdomar. Den klargör att 40% av unga människor mellan 12 till 15 år spelar dagligen och detta fortsätter i lite minskande omfång fram till 25 års ålder. Han konstaterar att angående ungdomar

²³ McAllister, 2005, s. 39

²⁴ McAllister, 2005, s. 40-41

mellan 12 till 15 år är det främst pojkar, 52%, som ägnar sig åt spel, där motsvarande siffra bland flickor är 15%.²⁵

Det är alltså unga människor som främst sysslar med data- och tv-spel. Detta kanske inte är förvånande då många äldre ser på spel med viss tveksamhet och har ibland svårt att förstå varför man spelar. Lektorn Elza Dunkels menar samma sak och skriver att det finns en kunskapsklyfta mellan vuxna och ungdomar när det gäller teknik och hur man tar till sig den. Hon utvecklar tre stadier som hon menar att man genomgår när man skall ta till sig ny teknik. Det första är att man ser på den nya tekniken med viss skepsis och hittar mest nackdelar istället för möjligheter. Man har svårt att skilja på innehåll och mediet i sig där det sistnämnda kopplas samman med en viss innebörd, t.ex. tv-spel och våld. I nästa steg introduceras tekniken in i de flesta hushåll. Alla skaffar sig mediet och blir användare men man har fortfarande svårt att hantera det. Det uppstår en del missförstånd och man vänder sig till experter för att få råd och tips i användandet. Till sist når man stadiet där mediet genomsyrar ens vardag. Den blir en del av ens liv vilket gör att man slutar benämna det som teknik utan bara ser det utifrån dess användningsfunktion.²⁶

Enligt Dunkels har många vuxna gått hela vägen genom alla tre stadier medan dagens ungdomar föds rätt in i det sista vilket bidrar till att man har skilda erfarenheter och ingångar till mediet.²⁷ Det som blir intressant för denna uppsats är framförallt i vilket stadie som media skildrar spelandet i de olika tidsperioderna. Kopplar man samman det med något visst innehåll, ger man mycket råd angående spelandet eller är det främst användandet som är i fokus?

3.3 Konsekvenser av data- och tv-spelande

I forskningen på data- och tv-spelande har flertalet konsekvenser diskuterats. Det finns dem som menar att spelande är ett viktigt bidrag till specifika lärande aspekter såsom kognitiv utveckling, motoriska kunskaper och social interaktion. Dessutom har det testats om spel kan användas för att hjälpa människor att hantera vissa sjukdomar. Forskningen på spel har även studerat negativa aspekter där fokus främst har legat på om spelarens aggression, acceptans- och okänsliggörande av

²⁵ Findahl, Olle, 2012, s. 15 & Nordicom, 2013, s. 6, 26

²⁶ Dunkels, Elza, 2012, s. 25-27

²⁷ Dunkels, 2012, s. 28-29

våld påverkas av vissa spel. Ett fåtal studier har studerat spel i förhållande till könsstereotyper, rasism, politisk- och religiös propaganda samt hälsa (isolering, spelberoende, övervikt).²⁸

Professor Mats Wiklund studerar dataspel i relation till miljöer där spel inte tillhör kontexten, där skolan och lärande ingår. I en diskussion med tidigare forskning menar han att spel är utmanande, roliga, varierande samt bidrar till reflektion. "...it becomes clear that computer games fit in very well as an educational tool, especially if one also takes into account that many games span across subject boundaries, being able to offer learning in several areas at once."²⁹ Han menar att finns många spelgenrer som ger skilda möjligheter till lärande och genom spelens dragningskraft och behov av koncentration kan man utveckla neuroplastiska förändringar (förändringar i hjärnan) vilket kan vara användbart i lärandet. Spelen tillför även en ny form av kommunikation. Man kan prata, umgås och träffa vänner över hela världen som delar samma intresse. Det är genom spelen som man upplever saker tillsammans och skapar egna historier och berättelser.³⁰

Trots att data- och tv-spel för många är roliga och utmanande kan det lätt gå över till ett ohälsosamt beroende. Många ungdomar upplever att de tillbringar för mycket tid framför dataskärmen och att det går ut över sociala relationer och hälsan. I de flesta fall utgörs det inte av ett verkligt beroende utan snarare beror på sociala problem där användarna känner sig isolerade och försummande.³¹

Dunkels är inne på samma spår när hon anser att det är beroende på vilken kontext som man kallar ett överdrivet användande för ett missbruk eller inte. Hon finner att man kan bli beroende av precis vad som helst men när det gäller dataspel, till skillnad från t.ex. bokläsning, så är det mer lockande att kalla det för ett missbruk. Vissa forskare har föreslagit att man istället bör kalla det för problematisk användning eftersom det blir mer tydligt att användningen kan vara ett uttryck för något annat som ligger bakom.³²

²⁸ Von Feilitzen, Cecilia, 2009, s. 27-28

²⁹ Wiklund, Mats, 2010, s. 32

³⁰ Wiklund, 2010, s. 28-30, 35-36

³¹ Findahl, 2012, s. 24-25

³² Dunkels, 2012, s. 45-46

Den vanligaste kritiken gentemot dataspel i forskningen hänger samman med spelens våldsamma inslag. Mycket av forskningen på data- och tv-spel har försökt att hitta ett positivt samband mellan ett högt konsumerande av våldsamma spel och en mer aggressiv attityd och beteende. I en amerikansk studie finner man att ett upprepat spelande av våldsamma dataspel kan leda till aggressiva tankar, känslor och beteenden. De menar att spelarna skapar våldsamma ideal vilket leder till en mer aggressiv personlighet som i sin tur förändrar hans sociala miljö.³³ Författarna anser att "... it appears that no matter how many risk and protective factors the child already has, playing violent video games still adds *additional risk* for future increased aggressive behavior."³⁴

En del forskare menar att barn och ungdomar är de målgrupper som riskerar att påverkas mest av spelens våldsamma inslag. Det är de som spelar mest och är mer mottagliga för spelens budskap vilket gör att de hamnar i riskzonen. En del studier visar att små barn har en tendens att härma våldsamma handlingar som förekommer i spel.³⁵

Andra forskare som har tagit spelarens perspektiv finner att spel tilltalar barnens fantasi och tillfredställer deras behov. Fiktivt våld är just på låtsas och de deltar bara för skoj skull och har inte några intentioner för att skada någon. Dessutom anser andra forskare att det snarare är andra faktorer än våldsamma spel som bidrar till ett aggressivt beteende. Det är ett samband mellan många orsaker där man inte kan urskilja spelandet som en enskild faktor.³⁶

Till sist vill jag avsluta den här delen med att påpeka vikten av synen på data- och tv-spel i förhållande till min framtida profession som lärare. Med allt ovan nämnt kan man dra slutsatsen att det är många skolelever som sysslar med data- och tv-spel och att forskningen har skilda åsikter på vilka konsekvenser det kan ge. Därför blir medias bild av fenomenet betydelsefull eftersom det är den bilden vi främst får ta del av. Den här uppsatsen handlar inte om hur vi bör använda spel i skolan, utan ämnar endast i att ge oss förståelse över vilken syn vi har på det. Att man skall tänka på att något nytt inte nödvändigtvis behöver betyda att det är bra eller dåligt. "För en pedagog är det

³³ Anderson, Craig A. & Buckley, Katherine E. & Gentile, Douglas A., 2007, s. 135, 138-141

³⁴ Anderson & Buckley & Gentile, 2007, s. 141

³⁵ Anderson, Craig A. et. al, 2008, s. 1068, 1070-1071 & Griffiths, Mark, 2000, s. 31-33

³⁶ Holm Sörensen, Birgitte & Jessen, Carsten, 2000, s. 119-122 & Von Feilitzen, 2009, s. 30-31

viktigt att skilja på sina reaktioner inför ett nytt fenomen som privatperson och som yrkesmänniska”³⁷

3.4 Medias innehåll i förhållande till skolan och ungdomar

Mycket av forskningen har berört data- och tv-spelande i förhållande till våldsamt beteende och när det gäller skolan håller en hel del ungdomar och elever med om att våldsamma spel har en reell påverkan i det verkliga livet. I en undersökning gjord på ungdomar mellan 12-15 år i Storbritannien håller de med om det ovannämnda samt att data- och tv-spel har en större påverkan än andra medier som film och tv. Forskarna i studien menar dock att detta kan vara en effekt av den allmänna opinionen och beror till stor del på hur media framställer problemet.³⁸

Genom att kolla på frekvens samt mediebilderna av skolvåld mellan 1990 till 2006 kommer professorerna Kupchick och Bracy fram till att media bidrar till att konstruera och bekräfta sociala problem i skolmiljön. Beroende på hur mycket utrymme ämnet får och hur man förmedlar skeendet påverkas allmänhetens attityd kring det. Skolan uppfattas som en osäker miljö av allmänheten fast det egentligen är en väldigt trygg dito. I sin tur utövar detta inflytande på politiken eftersom medias rapportering förstärker allmänhetens oro som sedan sätter press på politiker att agera.³⁹

I sin studie *The morality of Play* har Brian McKernan studerat hur New York Times rapportering av data- och tv-spel har förändrats sedan 1980-talet fram till och med 2000-talet. Han kommer bland annat fram till att eftersom tidningen i huvudsak beskriver spelandet som en aktivitet för barn och ungdomar skildras spelandet som ett socialt hot, framförallt i relation till våld och fetma. Man tenderar att i rapporteringen främst fokusera på att bestämma om spelandet är ett hot eller till nytta för barnen samt att barnen ses som en grupp som behöver skydd och vuxen vägledning.⁴⁰

Det gäller att förhålla sig kritisk till vad som skrivs om ett medie. Detta menar Dunkels som ger råd till lärare i förhållande om vad som skrivs i media om ny teknik som är främmande för en själv. Det

³⁷ Dunkels, 2012, s. 107

³⁸ Von Feilitzen, 2009, s. 31

³⁹ Kupchik & Bracy, 2009, 140, 152-153

⁴⁰ McKernan, 2013, s. 309, 324-325

gäller enligt henne att man skall förhålla sig kritisk till vad som skrivs om mediet för att det ofta kan framkomma exotiserande och upprörd litteratur.⁴¹

3.5 Förtydligande av syfte och frågeställningar

Utifrån ovannämnda teorier och den tidigare forskningen blir därmed uppsatsen syfte att undersöka *hur data- och tv-spelande skildras i svensk press under 1999 och 2013*. Detta kommer jag att göra utifrån följande frågeställningar:

- Vem uttalar sig huvudsakligen om spelandet?
- Hur beskrivs spelandet utifrån effekter, orsaker, åtgärder och ansvar?
- Hur skiljer sig rapporteringen mellan 1999 och 2013?

Jag tänker jämföra 2013 års rapportering med den som förekom vid 1999 för att på så vis kunna se tendenser och förändringar i rapporteringen. Idag spelar majoriteten av ungdomar och flertalet vuxna något slags data- eller tv-spel och därför vore det intressant att se om det skett en förändring av medias skildring.

⁴¹ Dunkels, 2012, s.108

4. Metod, material och urval

Här nedan kommer jag att föra en diskussion kring mitt val av metod, material, variabler samt studiens reliabilitet och validitet.

4.1 Metodval

Ambitionen i denna studie är att genomföra en övergripande analys av hur data- och tv-spelandet skildras i svensk press över tid. Eftersom jag söker efter olika trender och förekomster i medierapporteringen kommer jag att utgå från en kvantitativ innehållsanalys där jag använder information ifrån många analysenheter för att göra kontrollerade jämförelser. Detta kan ge fördelar i att jag undviker risken att jag endast fokuserar på fall som passar in, ökar chansen att få tillförlitlig variation i mina variabler och blir mindre beroende av tillfälliga egenskaper hos mina analysenheter. En risk som finns med kvantitativ innehållsanalys är dock att jag kan missa att studera bakomliggande variabler som påverkar resultatet.⁴²

En alternativ metod hade varit att använda sig av en jämförande studie där jag mer på djupet kunnat analysera få fall mer kvalitativt. Att jag strategiskt hade valt material, satt upp en teori och sedan gjort en mest-lika design för att kunna utläsa medias skildring av spelandet.⁴³ På så sätt hade jag kunnat mer detaljerat studerat nyanser och skillnader i rapporteringen men p.g.a att det saknas en mer övergripande kvantitativ undersökning av hur spelandet skildras i svensk press kan man motivera den här studien.

En kvantitativ innehållsanalys är en metod som lämpar sig väl om man vill kolla på frekvensen av skilda kategorier, jämföra vissa element och utrymmet som olika kategorier får. Det gäller att vara noggrann och ha tydliga analyskriterier för sina variabler. Slagkraften i innehållsanalysen är att ge en överblick i ett större material som sedan används för att göra jämförelser. Denna studie är främst beskrivande där jag undersöker innehållet i materialet. Tidigare studier av massmedier har använt sig av innehållsanalys som metod vilket stärker metodvalet för denna undersökning.⁴⁴

⁴² Esaiasson, Peter et. al., 2012, s. 96-100

⁴³ Esaiasson et. al, 2012, s. 101-104

⁴⁴ Bergström & Boréus, 2012, s. 24, 86-87 & Esaiasson, et. al., 2012, s. 197, 199

4.2 Material och urval

Jag har studerat artiklar som berör data- och tv-spelande under 1999 och 2013. Urvalet av artiklar har jag gjort utifrån kriterier som redovisas i följande avsnitt. Det rör sig om totalt 168 stycken artiklar.

4.2.1 Mediarkivet och artikelurval

För att få tag på artiklar som är relevanta för studien nyttjade jag mig av det svenska digitala mediarkivet Retriever. Jag använde mig av sökorden dataspel*, datorspel*, tv-spel* och tvspel* för att få fram de artiklar som berörde ämnet. Utifrån studiens syfte har jag endast studerat de artiklar som berör spelandet i sak, alltså inte artiklar där bara data- och tv-spel förekommer. Därför studeras inte artiklar som spelrecensioner, nyheter angående spelens försäljningssiffror, nya spelsläpp eller där spelandet bara nämns som hastigast. Detta p.g.a att materialet i så fall skulle bli väldigt omfattande och att jag vill komma åt spelandet i sig. Artikeln som helhet eller delar av den skall handla om spelande i allmänhet eller i samband med en händelse, sakfråga eller ett område.

En problematik med digitala databaser som Retriever är att man aldrig kan vara säker på att allt material redovisas. T.ex. artiklar som är upphovsrättsskyddade finns eventuellt inte med i databasen och det finns en risk att jag inte har studerat alla artiklar rörande spelandet. Alternativet hade varit att gå igenom tidningarna fysiskt och det tidsutrymme finns inte i en c-uppsats. Men p.g.a omfattningen av mitt material upplever jag att studien är relevant.

4.2.2 Tidningsurval

Ett annat urval är att jag endast utgår ifrån tidningsartiklar och har på så vis valt bort andra medier såsom TV, radio och diverse internetforum (t.ex. sociala medier, bloggar). Strömbäck finner att tidningar har en större makt på dagordningen än t.ex. TV. Tidningsläsning kräver en större ansträngning än tv-tittande eftersom genom TV får man många skilda intryck på en gång (ljud, bild och text) vilket gör att man får det svårare att behandla informationen. Läsning däremot kräver en viss mått av arbete och ger mer utrymme för reflektion.⁴⁵

För att materialet inte skulle bli för omfattande krävdes det en avgränsning i urvalet av tidningar. Därför har jag valt att endast studera artiklar som kommer från Aftonbladet, Dagens Nyheter,

⁴⁵ Strömbäck, 2009, s. 109

Expressen och Göteborgs Posten. Enligt siffror från medievärlden och TS (tidningsstatistik) har ovannämnda tidningar störst räckvidd i Sverige 2013.⁴⁶ De är två stycken morgontidningar (Dagens Nyheter & Göteborgsposten) och två kvällstidningar (Aftonbladet & Expressen) vilket kan vara bra att använda i ett jämförande syfte. I förhållande till de teoretiska utgångspunkterna i studien ingår det att undersöka medias effekt, därför har jag valt att studera dessa tidningar eftersom de når flest andel av befolkningen och har störst möjlighet att påverka opinionen.

4.2.3 Tidsperioder

Angående valet av tidsperioderna är den främsta anledningen att jag vill kunna jämföra respektive års rapportering för att se om det har skett någon förändring över tid. Under 1999 inträffade dödsjutningen i Littleton vilket kan tänkas ha påverkat rapporteringen, men det är ändå intressant att se hur svensk media förhöll sig till händelsen. Beslutet att studera artiklar från 2013 beror främst på att jag vill ha ett komplett år i närtid att studera.

4.3 Definitioner av kodvariabler

Här nedan presenteras kriterier och tolkningsregler för de variabler som kräver en närmare förklaring. För samtliga variabler se bilaga 1. I kodningen av analysenheterna har jag valt att använda mig av huvudandelsprincipen vilket betyder att när det är flera möjliga resultat av en variabel redovisar jag det som huvuddelen av texten handlar om.⁴⁷ Om det t.ex. är flera effekter av spelandet som diskuteras i en artikel är det den effekt som huvuddelen av artikeln handlar om som kommer med i resultatet. Detta kommer jag att göra genom att mäta störst andel textmassa.

V5. Spaltcentimeter

Genom att studera hur stor en artikel är kan man säga något om vilken genomslagskraft den har. Därför har jag valt att mäta artiklarnas spaltcentimeter. Detta genomfördes på datorn eftersom artiklarna i databasen finns i tidningarnas format och kan därmed jämföras. Artiklar från 1999 fanns inte i tidningens egna format utan redovisades endast som textmassa, dessa har inte tagits med i undersökningen.

⁴⁶ Tidningsstatistik, 2013 & Andén, Axel, 2013

⁴⁷ Esaiasson, 2012, s. 207

V18. Är artikeln episodisk eller tematisk?

Här vill jag studera om artiklarna antingen är episodisk eller tematiskt skildrad. Denna variabel hade jag vissa problem med att studera då det många gånger inte var självklart om det var tematiskt eller episodisk. Jag har i uppsatsen valt att endast redovisa de som är klart det ena eller andra, resten tolkade jag som okodbara.

4.3.1 Vem talar om spelandet?

V10. Vem är det som huvudsakligen uttalar sig i artikeln?

Denna variabel redogör för vem som främst får komma i tals i artikeln, det kan vara textförfattaren, en expert (forskare, sakkunniga), föräldrar, politiker osv. När det är mer än en person som uttalar sig används huvudandelsprincipen.

V11. Spelarens position

Denna variabel beskriver i vilken position spelaren befinner sig i artikeln utifrån Malmstens begrepp huvudaktör, biaktör och omaktör.

V12. Vilken tendens har artikeln?

Beträffande indelningen i tendens är det problematiskt att ge säkra föreställningar om vad som är menat som positiv eller negativt. Professor Jörgen Westerståhl menar angående tendens i sin studie av svensk medias rapporteringen av Vietnam kriget att man får göra enkla antaganden om vad som var de tänkta reaktionerna.⁴⁸ I studien har artiklar bedömts som positiva när artikeln ger stöd för spelandet, när spelandet beskrivs som underhållande, när man vill införa av spel i skilda sammanhang, när spelandet ger positiva effekter etc. När spelandet leder till negativa effekter, är en del av större problem eller beskrivs som ett problem i sig bedöms artiklarna som negativa. I de neutrala artiklarna vägs för och nackdelar emot varandra och man har ingen tydlig ståndpunkt eller när det är svårt att urskilja någon tydlig tendens.

4.3.2 Vilka effekter, orsaker och åtgärder diskuteras?

V14. Diskuteras någon huvudsaklig effekt av spelandet?

Genom denna variabel vill jag kolla på vilka effekter av spelandet som diskuteras i media. Exempel kan vara sämre skolresultat, försvagad hälsa, ett mer aggressivt beteende, socialt- samt språkligt

⁴⁸ Westerståhl, Jörgen, 1972, s. 60-61

utvecklande. I analysen sammanfogade jag negativa effekter som sämre prestationer och hälsa, aggressivt beteende, skapar dåliga normer, socialt hämmande och att det är tidskrävande till en variabel. Samma sak gjordes av de positiva effekterna när spelandet ger bättre prestationer och hälsa och är tillfredsställande, kulturfrämjande, socialt-, språkligt- och ledarskapsutvecklande.

V15. Uttrycks det i artikeln någon väsentlig orsak till spelandet?

Här vill jag studera i vilken omfattning det uttrycks några huvudsakliga orsaker till varför människor spelar. Det kan vara orsaker som exempelvis att spel är beroendeframkallande, socialt eller är underhållande.

V17. Diskuteras möjliga åtgärder kring spelandet?

I denna variabel vill jag se om det diskuteras kring åtgärder angående spelandet och jag har valt att dela upp den i tre delar. Den första handlar om det diskuteras kring en juridisk åtgärd där man vill införa lagar, åldersgränser eller spelförbud av något slag. Det andra inriktar sig på åtgärder eller uppmaningar *mot* spelarna och spelandet. Det kan vara policys, hårdare tag mot spelandet, disciplinära åtgärder eller andra restriktioner. Den sista riktar sig mer på åtgärder *för* spelarna samt spelandet och det kan exempelvis vara social hjälp, bidrag till att sprida spelandet, att använda det mer i skolarbetet eller andra incitament för att hjälpa spelarna. I analysen satte jag samman juridiska åtgärder och åtgärder mot spelarna till en variabel. Detta för att båda variabelerna handlade om att begränsa spelandet på något sätt och genom detta fick jag ett mer tillförlitligt resultat.

V16. Beskrivs det något ansvar beträffande orsaker eller åtgärder?

Här vill jag studera om det beskrivs något i artiklar om på vilken nivå som ansvar kring åtgärder eller orsaker ligger på. Det kan vara på en institutionell nivå (skola), social nivå (hemmet, närstående), individnivå (livsval), näringslivet (företag, spelbranschen, spelutvecklare), statlig nivå (lagar och förordningar) eller forskningsnivå. I analysen sammanfogade jag den institutionella-, statliga-, näringslivs- och forskningsnivån till en gemensam variabel för att få ett mer säkert resultat och att de alla ligger på en samhällelig nivå.

4.4 Reliabilitet och Validitet

Det är viktigt att en studie skall vara intersubjektiv och oberoende. Vem som helst skall kunna genomföra undersökningen och så långt som möjligt komma fram till samma resultat. Därför är det

betydelsefullt att man tydliggör sina begrepp, beskriver sina verktyg och precisera sin undersökning.⁴⁹ Genom att jag redovisar mina sökord, mitt urval och definierar vad jag menar med mina kodvariabler anser jag att det stärker uppsatsens intersubjektivitet.

För att en uppsats skall anses vara av en god kvalité krävs det att man har en bra resultatsvaliditet, vilket inkluderar reliabilitet och begreppvaliditet. Angående det förstnämnda innefattar det frånvaron av slumpmässiga fel och att utförandet av resultatinsamlingen har skett på ett korrekt och noggrant sätt.⁵⁰ Under databearbetningen har jag varit noggrann med att både föra in resultatet i statistikprogrammet SPSS samt fört korta skriftliga anteckningar för varje variabel, vilket stärker reliabiliteten. Jag har gått igenom datan en extra gång för att undvika slarvfel. Det man kan anmärka på är i variabeln om artikelns storlek där jag använde en linjal för att mäta spaltcentimeter direkt från datorn. Resultatet anser jag dock är godtagbart p.g.a att det är samma format på tidningen i databasen som i fysisk form.

För att höja studiens värde har jag genomfört ett reliabilitetstest vilket innebär att jag själv har gått igenom en liten del av materialet i efterhand och testat mina variabler. Vilken andel överensstämmande resultat som anses vara godtagbart varierar från variabel till variabel men när det gäller variabler med en hög grad av bedömning, som t.ex. artikelns tendens, kan man många gånger acceptera mindre överensstämmelse.⁵¹ Jag gick igenom 20st artiklar i mitt test och där fann jag att majoriteten av mina variabler hade en mycket bra överensstämmelse (90% eller mer). De variabler som överensstämde i mindre grad var angående artikelns effekter (85%), sakområde(85%) och åtgärder(75%). Jag har försökt lösa detta genom att slå ihop vissa av variabelvärden för att få ett mer tillförlitligt resultat. Av ovannämnda skäl anser jag att studien är av hög reliabilitet.

När det gäller studiens begreppvaliditet innebär det att det finns en god koppling mellan uppsatsens teoretiska utgångspunkter och de operationella verktyg som används. För att tillförsäkra mig detta har jag för det första använt mig av tidigare forskning för att utveckla en del av mina variabler vilket anses vara ett bra sätt att för att höja begreppvaliditeten. Jag har konstruerat egna variabler

⁴⁹ Esaiasson, 2012, s. 25

⁵⁰ Esaiasson, 2012, s. 57

⁵¹ Esaiasson, 2012, s. 207-208

för att kunna fånga in hur spelet gestaltas i media och har utgått från att ju fler variabler desto bättre eftersom de går att slå ihop i efterhand.⁵²

Innehållsanalysen som metod kan ha vissa validitetsproblem. När man räknar frekvensen av exempelvis ord i en text finns det en risk att de dras ur sitt sammanhang och att ord ibland kan vara mångtydiga och vaga. Man kan diskutera om en argumentationsanalys hade varit en bättre metod på grund av att se hur man argumenterar för respektive ståndpunkt. På så sätt hade jag mer kvalitativt kunnat analysera hur man stärker sina argument och komma åt det som är uttalat.⁵³ Utifrån studiens syfte anser jag att för att få en övergripande bild av hur spelet skildras i svensk press är innehållsanalysen, trots sina brister, en god metod.

Det framkom under insamlandet av datan att det stundtals var svårt att tolka om vissa åtgärder var för eller emot spelet. I t.ex. de fall där sexism diskuteras kan man fundera över om det bör ses som en uppmaning mot spelare där man begränsar vissa spel eller en åtgärd som gynnar spelarna eftersom man får fram bättre spel till en bredare målgrupp. Där har jag utgått från att man försöker gynna spelet i stort och därför analyserat det som att det är en åtgärd för spelarna. Jag hade problem med att få ett säkert samband när det gäller variablerna om ansvar och åtgärder. Därför lade jag ihop vissa av variabelvärdena.

En åtskillnad som man gör när det gäller en studiens validitet är att man delar upp den i intern- och extern validitet.⁵⁴ Angående den interna validiteten, som innebär välgrundade slutsatser, i den här uppsatsen är det en fördel att detta är till stor del en beskrivande uppsats där mina teoretiska begrepp ligger relativt när min operationalisering. Det är inte alltid lätt att bevisa att uppsatsen håller en god intern validitet eftersom jag som har gjort undersökningen anser att den kan utföras på ett acceptabelt sätt. Angående studiens externa validitet (generaliserbarhet) kan jag endast uttala mig om de artiklar som kommer från de tidningar jag har undersökt under ovannämnda tidsperiod. Men på grund av att de tidningar som studien berör har ett stort inflytande på den allmänna opinionen anser jag att man kan dra generella slutsatser utifrån studiens resultat. Genom min

⁵² Esaiasson, 2012, s. 57-58, 60-61, 206-207

⁵³ Bergström & Boréus, 2012, s. 81-84, 88, 93, 135-136

⁵⁴ Esaiasson, 2012, s. 57-58

diskussion angående validitet, reliabilitet samt intersubjektivitet här ovan och redovisningen av urval, kodvariabler samt metod anser jag att detta är en fullt acceptabel studie.

5. Analys

I denna del redovisas mina resultat uppdelat utifrån mina frågeställningar. Jag kommer att först att gå igenom vissa formvariabler för att sedan redogöra för vem som uttalar sig om spelandet och till sist belysa mer hur spelandet beskrivs. Jämförelsen mellan tidsperioderna sker kontinuerligt under resultatredovisningen.

5.1 Formvariabler

För att få fram vilka av tidningarna som skrev mest om data - och tv-spelande och i vilket omfång man skrev angående det under respektive år redovisas här nedan en frekvenstabell över antalet artiklar från var och en av tidningarna.

Tabell 1: Frekvenstabell över antal artiklar

Tidning	År	1999	2013	Totalt
Aftonbladet		30	28	58
Expressen		31	13	44
Göteborgs-Posten		19	23	42
Dagens Nyheter		2	22	24
Total		82	86	168

Kommentar: Resultatet är hämtat från mediearkivet retriever och handlar om spelande utifrån tidigare nämnda kriterier.

Av tabellen kan man dra slutsatsen att det skrevs något mer artiklar under 2013 än 1999 men att den skillnaden inte är särskild stor. Aftonbladet är den tidning som skriver mest om spelandet under både tidsperioderna, totalt 34,5 %, medan Expressen och GP är relativt jämt fördelade. Ett intressant resultat är att DN's rapportering ökade markant mellan de båda åren, från 2 stycken artiklar 1999 till 22 år 2013. Att DN knappt berörde spelandet under 1999 skulle kunna förklaras med morgontidningars föreställningar om en mer fördjupad karaktär. Eftersom data- och tv-spelande ofta framkommer i mjuka nyheter såsom i brott och underhållning under 1999 (se tabell 2) rapporterar inte morgontidningar i lika hög grad om det.⁵⁵ Att kvällstidningen Expressen mer än halverar sin rapportering mellan åren stärker det påståendet

⁵⁵ Strömbäck, 2012, s. 174

En annan betydelsefull aspekt är i vilket sammanhang man skrev angående spelandet under studiens tidsperioder. Genom att se vilket sakområde som fenomenet kopplas samman med kan man utläsa tendenser av respektive år när det gäller attityder kring data- och tv-spel.

Tabell 2: Frekvenstabell över sakområde i procent (antal artiklar)

År	Sakområde	Skola	Teknik	Hälsa	Kultur	Brott	Jämnst.	Övrigt
1999		11	29	21	4	28	6	1
2013		15	17	26	14	9	11	8
Totalt		13(22)	23(39)	23(39)	9(15)	19(31)	8(14)	5(8)

Chi-square: 0,001

Kommentar: Området skola innefattar både artiklar om skola, utbildning samt ungdomar. Området spel innefattar artiklar om teknik, spel-event, spelbransch, medan brott berör kriminalitet och aggressivt beteende. Kultur innefattar artiklar om konst, mötesformer, kultur etc. I kolumnen övrigt är det artiklar om sport och miljö.

Hälsa och teknik är de klart vanligaste områdena där spel ingår men en tendens som man kan utläsa av tabellen är att artiklar som berör teknik som t.ex. spel-event och spelfenomen (ex. Pewdiepie, LAN) var klart vanligare under 1999 än 2013. Detta kan man koppla samman med Dunkels teori om en ny tekniks olika stadier. Man kan tolka det som att spelandet under 2013 var mer en del av vår vardag och diskuteras i andra områden än just teknik.

Resultaten visar att artiklar som kopplar samman spelandet med brott och aggressivt beteende minskar kraftigt mellan tidsperioderna. Även här kan man se till Dunkels teori angående hennes första stadie som enligt henne kännetecknas av att ”olika medier kan också sägas främja olika typer av innehåll.[...]Att vi blir uppmärksammade på ett visst innehåll samtidigt som vi introduceras för en ny teknik...”⁵⁶ Under 1999 var data- och tv-spelande inte lika utbrett och det kan förklara varför många var skeptiska till det. Då var det lätt att koppla spelandet med ett visst innehåll, i detta fall brott och aggressivt beteende.⁵⁷

Två områden som ökar i omfattning är spelandet i anslutning till kultur och jämställdhet. I artiklarna angående jämställdhet diskuterar man mycket kring sexismen i spel och vilka signaler det skickar

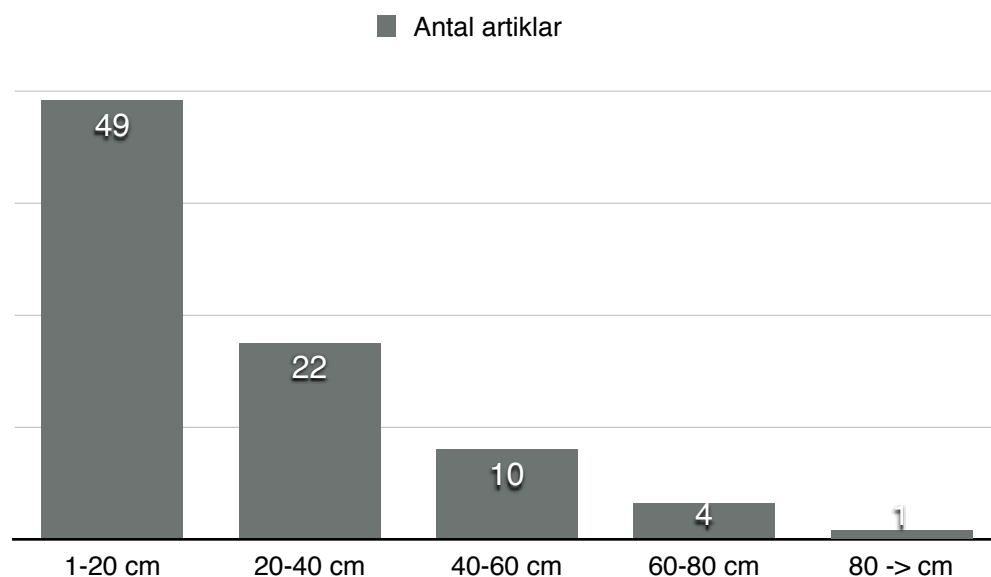
⁵⁶ Dunkels, 2012, s. 26

⁵⁷ McAllister, 2005, s. 6-7

till dem som spelar. En förklaring kan vara att det idag är ett mer debatterat ämne och berörs mer i media och samhället. Det är fler kulturartiklar under 2013 där man tar upp spelandet och spel som en ny kulturform i allt från konst och berättande till gemenskap. En slutsats som man kan dra är att spelandet har blivit mer än bara underhållning och att det är ett medium som berör flera aspekter än tidigare.

Artiklarnas storlek kan ha betydelse för hur mycket genomslag de får. Som man kan se av diagrammet här nedan var majoriteten av artiklarna som handlade om data- och tv-spelande under 2013 till mesta dels korta. Detta kan botten i att majoriteten av artiklarna bestod av nyhetsartiklar inkluderat notiser (se tabell 4) som tenderar att vara mindre utdragna till skillnad från krönikor, debattartiklar och reportage.⁵⁸

Diagram 1: Artiklarnas storlek i spaltcentimeter



Kommentar: Visar på artikelstorleken under 2013. Data saknas från 1999.

⁵⁸ Malmsten, 2002, s. 100

5.2 Vem får huvudsakligen uttala sig?

I nästkommande del redogörs för vem som huvudsakligen får yttra sig, artiklarnas tendens och i vilken position som spelaren får i artiklarna. Hur ett fenomen formuleras i media påverkas i huvudsak av vem som får komma till tals och av de aktörer som tydligt kommer fram i rapporteringen.⁵⁹

Tabell 3: Vem som huvudsakligen får uttala sig i procent (antal artiklar)

Agent	År	1999	2013	Totalt
Politiker		1	0	1(1)
Textförfattare		56	62	59(99)
Expert		16	12	14(23)
Förälder		5	1	3(5)
Spelare		20	11	15(25)
Näringsliv		2	7	5(8)
Lärare		0	4	2(3)
Övrigt		0	5	2(4)

Chi-square: 0,042

Kommentar: I kategorin näringsliv ingår representanter för spelorganisationer, spelutvecklare och företag. I kategorin övrigt är det artiklar när flera personer får lika stort mycket utrymme.

Av ovanstående tabell kan man utläsa att det är övervägande stor del textförfattaren, i många fall journalisten själv, som tar plats i artiklarna. Detta kan hänga samman med att många av artiklarna som sagt är notiser där det bara finns utrymme för textförfattaren att komma till tals. I samtliga krönikor, ledare och annat åsiktsmaterial är det textförfattaren som uttalar sig (se tabell 4). Det är flertalet spelare som får huvudutrymmet i artiklarna vilket kan tyda på att de har haft en viss påverkan över innehållet. I en del av artiklarna är det experter (forskare, professorer och sakkunniga) som får ge sin expertis. Politiker, lärare och föräldrar lyser med sin frånvaro. Mellan tidsperioderna kan man utläsa att spelarna får i mindre utsträckning uttala sig och att både lärare och näringslivets representanter ökar sin närvaro marginellt.

⁵⁹ Malmsten, 2002, s. 108

Tabell 4: Typer av artiklar i relation till huvudsaklig talesperson i procent (antal artiklar)

Agent	Artikel	Nyhetsart.	Reportage	Ledare	Debatt/ insändare	Krönika	Opinions- undersök.
Politiker		1	0	0	0	0	0
Textförf.		58	4	100	78	100	100
Expert		16	25	0	0	0	0
Förälder		2	8	0	11	0	0
Spelare		14	38	0	11	0	0
Näringsliv		5	13	0	0	0	0
Lärare		1	8	0	0	0	0
Övrigt		3	4	0	0	0	0
Totalt		100(104)	100(24)	100(3)	100(9)	100(27)	100(1)

Chi-square: 0,003

Kommentar: Nyhetsartiklar innefattar såväl vanliga artiklar såsom korta notiser. Reportage är större artiklar med ett särskilt fokus på en händelse. Ledare innebär tidningens ståndpunkt i samhällsfrågor och krönikor handlar om diverse åsiktsmaterial.⁶⁰

Att det är främst textförfattaren som framkommer i debattartiklarna beror på att de flesta av dem var insändare, där det är naturligt att det är textförfattaren som får utrymme. Avsaknaden av artikeltypen ledare och politiker som uttalar sig kan tyda på att området inte är i hög grad politiserat. Om man sammanbinder detta med att majoriteten av artiklarna från 2013 var relativt korta kan man ställa sig frågan om media verkligen har haft en dagordningsmakt inom området. Men att det de facto skrivs en mängd artiklar om spelandet, vilket ger ledtrådar till vilka åsikter som kommer fram, tyder ändå på att media har en viss makt över vårt förhållningssätt. Detta kopplas framförallt till dagordningens andra nivå där beroende på hur media skildrar ett område kan påverka medborgarnas syn på det.⁶¹

För att kunna sätta mediebilderna är det enligt Malmsten betydelsefullt vilken andel aktörsskap man har och då framförallt i hur stor del man har rollen som huvudaktör. I fördelningen av aktörsrollerna är det klart vanligast att endast vara omnämnd eller omtalad av andra. Malmsten finner att i en genomsnittlig mediebild är det bra om man kan vara huvudaktör i ungefär 20 % av rapporteringen.⁶²

⁶⁰ Malmsten, 2002, s. 98-100, 103-106

⁶¹ Strömbäck, 2012, s. 103, 111-114

⁶² Malmsten, 2002, s. 110-112

Tabell 5: Spelarens position i procent (antal artiklar)

År	Spelarens position	Huvudaktör	Biaktör	Omaktör
1999		20(16)	7(6)	73(60)
2013		11(9)	8(7)	81(70)
Totalt		15(25)	8(13)	77(130)

Kommentar: Uppdelning utifrån Malmstens olika aktörstyper.

Tabellen ovan visar att spelaren får agera huvudaktör i 15 % av fallen vilket får anses vara en godkänd andel utifrån Malmstens kriterier. Man kan dra slutsatsen att spelarna själva får en viss möjlighet att utöva inflytande över mediebildens. Ett intressant resultat är att andelen huvudaktörsskap minskar med nästan hälften mellan de båda tidsperioderna. Trots att spelande är mera utbrett idag minskar alltså andelen artiklar där spelaren agerar som huvudaktör.

5.2.1 Tendens

I vilken grad som media väljer att skildra något i positiva, negativa eller neutrala ordalag har betydelse för vår verklighetsuppfattning och kan utöva påverkan på den allmänna opinionen. I anslutning till tidigare forskning på data- och tv-spelande har det diskuterats kring spelens roll i lärande aspekter, hälsa men framförallt kopplat till våld. Vilken utgångspunkt som svensk dagspress har valt att ta och vilken värderingen man lägger i spelandet redogörs för här nedan.

Tabell 6: Artiklarnas tendens i procent (antal artiklar)

År	Tendens	Positiv	Negativ	Neutral	Totalt
1999		42	42	17	100(82)
2013		49	30	21	100(86)
Totalt		45	36	19	100(168)

Chi-square: 0,314

Kommentar: Sambandet mellan årtal och tendens har en svag signifikans.

Ovanstående tabell visar att det totalt är övervägande del positiva artiklar angående spelandet men att det har skett en marginell förändring över tid. Under 1999 skildrades spelandet i lika hög grad negativt som positivt för att sedan beskrivas i mer positiva formuleringar. Detta kan man återigen förena med Dunkels teori om ny tekniks olika stadier. När ett medie inte är lika utbrett tenderar man

att vara mer kritiskt och misstänksam gentemot det. Man bör ha i åtanke att skillnaden inte är ofantligt stor och att sambandet är svagt.

Tabell 7: Artiklarnas tendens i relation till sakområde i procent (antal artiklar)

Tendens	Sakomr.	Skola	Teknik	Hälsa	Kultur	Brott	Jämnst.	Övrigt
Positiv		46	64	51	40	16	29	75
Negativ		41	3	39	0	81	64	13
Neutral		14	33	10	60	3	7	13
Totalt		100(22)	100(39)	100(39)	100(15)	100(31)	100(14)	100(8)

Chi-square: 0,000

Kommentar: Se tabell 2 och 6 för beskrivning av variablerna.

Artiklar som berör skolan tenderar att både beskriva spelandet som positivt och negativt i stort sett samma utsträckning vilket är något förvånande då tidigare forskning ofta betonar de pedagogiska vinsterna med spelandet. Men av resultatet kan man utläsa att i många fall ses spelandet som något negativt. Angående hälsa har den tidigare forskningen tagit upp konsekvenser som att spelandet skapar isolering och övervikt men kan användas för att motverka sjukdomar. Resultatet visar dock att hälsa kopplat till spelandet skildras i överlag positiva formuleringar. Vissa av artiklarna tog t.ex. upp nyheter om att spelandet kan motverka vissa sjukdomar.⁶³

Att spelandet i anslutning till brott, kriminalitet och aggressivt beteende skildras negativt är kanske föga förvånande. Med tanke på att mycket av forskningen som har bedrivits har försökt att finna ett samband mellan spelande och aggressivitet är det inte konstigt att mycket av den svenska pressen också drar den kopplingen. En slutsats man kan dra är majoriteten av artiklarna som skildrar spelandet som negativt handlar om brott eller aggressivt beteende vilket förklarar varför det är en större andel negativa artiklar under 1999 i jämförelse med 2013.

Som sagt ökade andelen kulturartiklar som berörde spelandet mellan tidsperioderna och de skildrar spelandet överlag som positivt. Att det är fler kulturartiklar som skrivs och framställs som positiva eller neutrala kan vara ett tecken på att spelandet har fått en annan status som aktivitet. Det har blivit en större del av vår kultur. Diskussionen kring spelande och jämställdhet är något som kommit fram mer under 2013 och det beskrivs i de flesta fall som negativt. Det diskuteras bland

⁶³ Se t.ex. Eriksson, Viktor, 2013

annat kring sexismen i spel där kvinnorna ”...framställs som varelser utan förmåga att tänka och försvara sig. Och skulle de göra något hjältemodigt i något spel så är hela scenen så full av sexuella undertoner att man nästan gråter.”⁶⁴

I jämförelsen mellan studiens tidsperioder har det gått från att handlat främst om spel i samband med teknik, brott och aggressivt beteende till att mera gälla jämställdhet, kultur, hälsa och skola. Nedgången i artiklar som berör brott påverkar även tendensen då det inte är lika stor andel negativa artiklar som skrivs angående spelandet under 2013. Om man ser till Dunkels teori kopplas heller inte spelandet ofta samman med ett specifikt innehåll under 2013. Resultatet visar att det har skett en förändring.

5.3 Hur beskrivs spelandet?

I det här avsnittet redogörs för hur spelandet har skildrats utifrån vilka effekter som har diskuterats, vilka åtgärder som kommer fram och vem som bär ansvaret. Gestaltningsteorin samt dagordningsteorins andra nivå har här framträdande roller i att jag studerar vilka aspekter som kommer fram om spelandet. Jag kommer studera vilka attribut, effekter, lösningar, och problem som är framträdande i resultatet. De egenskaper och kännetecken som media uppmärksammar spelandet med kan påverka medborgarnas dagordning.⁶⁵

5.3.1 Effekter och orsaker

I diskussionen kring effekter av spelandet kan man utläsa av nedanstående tabell att det är en knapp majoritet av artiklar som gestaltar spelandet i att det ger negativa effekter men att det har jämnats ut mellan perioderna. Man kan konstatera att det är vanligt att diskutera effekter då det endast är 18 artiklar som inte tar upp det.

⁶⁴ Gröning, Tharos, 2013

⁶⁵ Strömbäck, 2012, s. 112-113

Tabell 8: Effekter över spelandet i procent (antal artiklar)

Effekter	År	1999	2013	Totalt
Positiva		36	45	41
Negativa		60	43	51
Övriga		4	12	8
Totalt		100(75)	100(75)	100(150)

Chi-Square: 0,05

Saknat värde: 18 artiklar

Kommentar: I positiva effekter ingår bättre prestationer, socialt utvecklande, förbättrad hälsa, kulturfrämjande och tillfredställande. I negativa effekter ingår sämre prestationer, tidskrävande, aggressivt beteende, sämre hälsa samt normskapande. I kategorin övrigt ingår det artiklar som diskuterar olika effekter lika mycket och få artiklar som berör spelande i forskningssammanhang. (se bilaga 1 & 2)

I inledningen av uppsatsen tog jag upp hur Newman menade att i och med att spelande fått en större plats i populärkultur har det kopplats samman med mer negativa effekter. I det här fallet stämmer inte detta utan andelen negativa effekter minskar i förhållande till positiva. Den stora skillnaden mellan tidsperioderna är att spelandet inte längre kopplas samman med aggressivt beteende vilket stärker tesen att spelandet inte förknippas lika mycket med ett specifikt innehåll som tidigare.

Orsaken till varför man spelar framkommer sällan i artiklarna men av vad man kan se utav nedanstående tabell är det i huvudsak underhållningsvärdet som framställs som den vanligaste orsaken till att man spelar. Att det skapar ett beroende skildras som en annan stark faktor. Man kan konstatera att när positiva effekter diskuteras sammanbinds det ofta med orsaker som intresse och umgänge medan orsaker som att spel är beroendeframkallande och kan ge en verklighetsflykt kopplas till negativa effekter.

Tabell 9: Effekter i förhållande till orsak till spelandet i procent (antal artiklar)

Effekt	Orsak	Beroende	Intresse	Umgänge	Uppfostran	Verklighet -flykt	Övrigt	Totalt
Positiva		7	68	14	0	4	7	100(28)
Negativa		54	27	0	4	15	0	100(26)
Övrigt		0	67	0	0	0	33	100(3)
Totalt		28	50	7	2	9	5	100(57)

Chi-square: 0,001

Saknat värde: 111 artiklar

Kommentar: Det saknade värdet innebär de artiklar där inte effekter och orsaker diskuteras i anslutning till varandra. Kategorin övrigt innefattar artiklar där flertalet orsaker diskuteras i samma omfång.

5.3.2 Ansvar och åtgärder

Vem som bär ansvar för orsaker eller åtgärder kring spelandet sammanbinds här med vilka slags åtgärder som diskuteras i media. Detta för att få fram om åtgärderna skildras som att de är till för att hjälpa spelarna eller om det är främst restriktioner som skall till för att begränsa spelandet.

Tabell 10: Ansvar i förhållande till typer av åtgärder i procent (antal artiklar)

Ansvar	Åtgärder	Mot spelare	För spelare	Övrigt	Totalt
Social nivå		64	22	50	43
Individnivå		4	11	25	9
Samhällsnivå		32	68	25	48
Totalt		100(25)	100(27)	100(4)	100(56)

Chi-square: 0,026

Saknat värde: 112 artiklar

Kommentar: I kategorin samhällsnivå ingår skola, näringsliv, stat och forskning. I kategorin övrigt så är det artiklar som berör åtgärder både för och mot spelare i samma omfång. Saknat värde är de artiklar där ansvar och åtgärder inte diskuteras i anslutning till varandra.

Precis som i resultatet angående effekter och orsaker så är det många av artiklarna som saknas vilket gör att resultatet inte är lika pålitligt. En anledning kan vara att det är många kortare artiklar som inte går in på djupet angående spelandet. Resultatet visar att när ansvaret läggs på social nivå såsom i hemmet eller närmiljön så tenderar man att uppmana till åtgärder mot spelarna, t.ex. tidsbegränsningar eller att aktivt begränsa spelandet. När det gäller samhällsnivå så är det tvärtom,

där skall åtgärderna vara för spelandet såsom att ge aktivt hjälp om man har ett problem, använda det mer i skolmiljön eller uppmaningar mot spelbranschen att konstruera spel för alla. De åtgärder som var mot spelandet och när ansvaret lades på en samhällsnivå är främst artiklar som uppmanar spelbranschen att sätta åldersbegränsningar på spel eller införa förordningar som begränsar spelandet.

En intressant aspekt är att ansvaret väldigt sällan läggs på individen varken när det gäller ansvar för orsaker eller åtgärder. I relation till Iyengars ansvarsmodell så är det främst samhället och närmiljön som anses bära ansvaret vilket kan kopplas samman med den sociala modell som han konstruerar. Att det är samhällets ansvar kring spelandet kan man ansluta till Dunkels resonemang i sin bok *Vad gör unga på nätet?* där hon skriver om åtgärder angående ungas nätanvändning att ”för att motarbeta negativa effekter av kommersiella och kriminella krafter bör regeringen utfärda direktiv och tilldela resurser till någon myndighet[...] Detta arbete kan innefatta en diskussion om skolan och hemmen som arenor för samtal om säkerhet på nätet.”⁶⁶ Man kan tolka det ovannämnda som att när det är aktiviteter som unga människor sysslar med så är det på en strukturell nivå orsaks- och åtgärdsansvar läggs på.

När man skriver om spelandet så tas det upp mer i generella sammanhang snarare än utifrån enstaka händelser och personer, skildringen är mer tematiskt än episodiskt. I en tematisk skildring fräntas ofta individens ansvar och detta ger stöd till påståendet att i den svenska pressen beskriver man spelandet mer som en sak där det är samhället och den sociala miljön som bär ansvaret kring orsaker och åtgärder.

Tabell 11: Andelen artiklar som är episodiska eller tematiska (antal artiklar)

År	Skildring	Episodisk	Tematisk	Totalt
1999		43	57	100(81)
2013		39	61	100(75)
Totalt		41(64)	59(92)	100(156)

Chi-square: 0,564

Saknat värde: 12 artiklar

Kommentar: Det saknade värdet innebär de artiklar som är svårtolkade.

⁶⁶ Dunkels, 2012, s. 119

6. Diskussion och sammanfattning

Minecraft, Candy Crush, Super Mario och andra data- och tv-spel finns i åtskilliga genrer, former, kvalité och typer. Du kan ha det till konsolen i vardagsrummet, till datorn i arbetsrummet eller till mobilen konstant tillgängligt i din ficka. Du kan titta på Starcraft-, League of Legends- eller Counter strike-tävlingar i direktsänd TV. Du kan njuta, störas eller förundras av det. Poängen är att spelandet idag knappt går att undvika. Det skrivs om det, pratas om det, studeras och framförallt spelas det dagligen. För den oinvigde blir medias vinkling väldigt viktig och det är detta som denna studie har haft för avsikt att undersöka. Beroende på hur media vinklar spelandet så har den möjligheten att påverka vår syn och förhållningssätt till det.

Studiens resultat visar att det har skett en förändring i hur svensk press (reserverat till tidningarna som studien behandlar) skildrar spelandet mellan studiens tidsperioder. Från att under 1999 ha handlat mer om spelande i samband med våld och kriminalitet samt teknik till att i 2013 års rapportering behandlat det i anknytning till hälsa, kultur, skola och jämställdhet. Det kan man koppla till den tidigare forskningen som främst har behandlat spelandet i relation till våldsamt beteende men under senare år har berört andra aspekter. Man kan tänka sig att när spelandet blir mer utbrett och skrivs om i flera olika sammanhang så anpassas forskningen efter det. Det kan vara som Newman menar när han skriver att mycket av forskningen på området influeras av medias rapportering.⁶⁷

Ur ett journalistiskt perspektiv så är det främst hen som kommer till tals i artiklarna. Det är många gånger journalisten själv som uttalar sig och agerar som textförfattare vilket gör att man dra slutsatsen att rapporteringen påverkas i hög grad av de nyhetsurval som berör journalistkåren. Vilka normer som finns på arbetsplatsen, mediavinkel, dramaturgi, behov av sensation osv. Men journalister är människor som delar de kulturella, sociala normer som råder och är en del av de förändringar som sker i samhället. Därför kan man anta att det bidrar till att befästa redan existerande normer och sätter gränser om vad som anses vara normalt. Vilka frågor och åsikter som är legitima.⁶⁸

⁶⁷ Newman, 2008, s. 7

⁶⁸ Strömbäck, 2012, s. 171-173, 191

Tendensen i rapporteringen har förändrats till att mer beskriva spelandet i positiva samband. Man kan anta att en anledning till denna förändring skulle kunna vara att man i mindre utsträckning skriver om spelandet i anslutning till brott. Samma trend ser man när det gäller spelandets effekter. I förhållande till Dunkels teori om en ny tekniks olika stadier kan studiens resultat visa att spelandet idag inte lika mycket förknippas med ett specifikt innehåll.

Det går dock inte att undgå tanken att dödsjutning i Littleton kan ha påverkat rapporteringen. När en såpass tragisk händelse inträffar krävs det ofta en förklaring, i det här fallet var data- och tv-spel en del av den vilket också visar sig i rapporteringen. Men man kan ändå dra slutsatsen att medias dagordning kring spelandet har förändrats eftersom sådana skjutningar fortfarande sker med jämna mellanrum där rapporteringen inte sammanbinder det med spelande. Jag tror att genom att spelandet har blivit mera utbrett har också dagordningen förändrats i takt med det.

Orsaken till varför man spelar hänger tätt ihop med vilka effekter som det redogörs för. När det är positiva effekter som rapporteras spelar man för att det är roligt och underhållande, medan när det är negativa skildringar är det orsaker som att det framkallar beroende eller att det är en flykt från verkligheten. Detta hör ihop med hur man gestaltar fenomenet och vilka attribut som tillägnar spelandet, vilket budskap som man vill förmedla.

Av resultatet kan man se att mycket av ansvaret för orsaker och åtgärder kring spelandet läggs på en strukturell nivå där samhälle, hemmet, närmiljö, näringsliv och skolan ingår. Föräldrar uppmanas att sätta gränser för sina barns spelande, spelbranschen bör införa åldersgränser på dataspel eller utveckla spel som passa fler målgrupper och skolan uppmanas att både införa och samtidigt begränsa spelandet. Men spelarens egna ansvar diskuterar man sällan vilket jag tror kan förklaras med att det är främst ungdomar som spelar. När det handlar om dem verkar man vilja ta en skyddande roll och leta efter andra ansvariga än just spelarna själva. Att majoriteten av artiklarna är tematiskt gestaltade tyder också på att det enligt rapporteringen är samhället som bör ta mera ansvar.

6.1 Betydelse för lärarprofessionen

Idag har flertalet elever och lärare egna datorer som man har fått från sin skola och flertalet av dem har säkerligen använt sig av dessa för att spela något form av spel. Ibland beklagar sig lärare som

ser det som ett störningsmoment i undervisningen medan andra inte störs alls av det. Ungdomar och elever är som sagt de som främst spelar och spelandet har därmed en direkt påverkan på skolans vardag. Att en elev t.ex. kommer sent till lektionen p.g.a att hen har spelat dataspel hela natten eller att en elev har stor kunskap om andra världskriget tack vare ett spel. Vad som sedan sägs i lärarrummet och vilka åsikter som yttras där influeras av vad man har läst i tidningen. Därför är medias bild av spelandet viktigt för alla inblandade i skolans värld och har betydelse för hur vi som lärare ser på data- och tv-spel.

Resultatets betydelse är till att börja med att det visar på en förändring mellan studiens tidsperioder. Från att spel först var förknippat med aggressivt beteende till att senare behandla mer hälsa, kultur och jämställdhet. Detta ger indikationer på att medias rapportering av spelandet inte är statisk och att diskussionen förändras. Man kan koppla detta till Kupchicks och Bracys påstående att media ofta förstärker och bekräftar de farhågor vi har kring sociala problem i skolmiljön. Genom att många människor till en början var oroliga för data- och tv-spels påverkan skildrade även media det oftare som ett problem. Resultatet visar att debatten har skiftats och i skolan är det till nytta att man är medveten om detta.

Genom att man som lärare får reda på vilket innehåll som media rapporterar angående data- och tv-spelande i skilda tidsperioder kan man skapa sig en bild av i vilka sammanhang det beskrivs och har beskrivits i tidigare. Då får man en bättre uppfattning om de teman, problem, vinster, effekter, orsaker etc. som allmänheten (inklusive lärare, föräldrar, rektorer) får ta del av och på så vis få en större förståelse för spelandet som aktivitet. Det är enligt mig bra om man som lärare har en större kunskap om vad ens elever sysslar med på sin fritid och jag menar att man genom studiens resultat kan utveckla en större förståelse kring data- och tv-spelande. Framförallt tror jag att det kan ha betydelse för dem som har lite kunskap om data- och tv-spelande, att man inte drar förhastade slutsatser om spelandet som aktivitet. Genom denna studie vet man vilka effekter, orsaker och sammanhang som spelandet har beskrivits i media och detta kan man ta med sig in i sin yrkesroll när det kommer upp för diskussion, vilket det med all säkerhet kommer att göra.

Den här studien har till viss del bekräftat den bild av Dunkels teori om hur man förhåller sig till ny teknik som är främmande för en själv. I förhållande till lärarprofessionen så kan det vara användbart att få det bekräftat, att man vet hur media och allmänhet till en början förhåller sig till ny teknik. Enligt henne är det också värdefullt att elevers föräldrar har någon att bolla med när det gäller unga

och deras vanor, där är skolan enligt henne en perfekt aktör med resurser och personer med olika bakgrund.⁶⁹ Då krävs det kunskap om vad skrivs i media om t.ex. spelandet.

I resultatet kan man se att mycket ansvar ligger på samhället angående spelandet. För att jämföra med Mckernan studie där han menar att New York Times skildrar spelandet som en ungdomlig aktivitet där de behöver skydd och vuxen vägledning kan man utläsa att denna studies resultat stärker den bilden. Studiens resultat visar att svensk press och allmänhetens syn är att spelandet till vis del är skolans ansvar eftersom skolan skall bidra med just skydd och vägledning. Eftersom den mediala bilden är ibland den enda källa till information som föräldrar har angående data- och tv-spel blir skolans uppgift ännu viktigare till att informera samt uppdatera sig om ämnet. Detta inkluderar vad media skriver om det.

Hur media framställer spelandet kan påverka skolan indirekt av den orsaken att det påverkar beslutsfattares åsikter och åtgärder. Det är ingen slump att Tomas Tobé går ut med ett sådant uttalande som redovisas i inledningen av uppsatsen. Hans intentioner är svåra att säga något om, men att hans uttalande väcker debatt är något som är säkert. Därför är medias rapportering betydelsefull för skolan i stort när det gäller policys, regler och påverkan utifrån. Lärare kan använda studiens resultat för att se vad som är och har varit på dagordningen när det gäller data- och tv-spelande, vilket kan påverka såväl makthavare som allmänheten.

6.2 Vidare forskning

Avslutningsvis tycker jag som förslag på vidare forskning att det vore intressant att studera hur lärare eller eleverna själva förhåller sig till data- och tv-spelande. Man kan kolla på om eller hur de används i skolan, hur mycket tid man spelar, varför man spelar etc. Genom att göra intervjuer eller konstruera enkäter skulle man kunna göra jämförelser mellan skolor eller områden. På så vis jämföra resultaten med denna studie och se om skildringar överensstämmer och utläsa vilken påverkan medias dagordningsmakt har på lärarna. Denna studie skulle man även kunna använda i jämförande syfte med andra medier som tex. film och TV. Där bör man kunna hitta likheter och skillnader mellan medierna.

⁶⁹ Dunkels, 2012, s. 104

7. Referenslista

Tryckta källor

- Anderson, Craig A. & Buckley, Katherine E. & Gentile, Douglas A., 2007, *Violent video game effects on children and adolescents*, Oxford
- Bergström, Göran & Boréus, Kristina, 2012, *Textens mening och makt*, Lund studentlitteratur
- Dunkels, Elza, 2012, *Vad gör unga på nätet?*, Malmö
- Esaiasson, Peter et. al., 2012, *Metodpraktikan*, Vällingby
- Findahl, Olle, 2012, *Barn och ungas medieanvändning i medievärlden*, Göteborg
- Griffiths, Mark, 2000, "Video game violence and aggression. A review of research" i Carlsson, Ulla & Von Feilitzen, Cecilia *Children in the new media landscape*, Göteborg
- Holm Sörensen, Birgitte & Jessen, Carsten, 2000, "It Isn't real. Children, Computer games, violence and reality." i Carlsson, Ulla & Von Feilitzen, Cecilia, *Children in the new media landscape*, Göteborg
- Iyengar, Shanto, 1991, *Is anyone responsible?*, Chicago
- Johansson, Bengt, 2004, "Journalistikens nyhetsvärderingar" i Asp, Kent et. al., *Medierna och demokratin*, Lund
- Malmsten, Peter, 2002, *Mediebilden i verkligheten*, Malmö
- McAllister, Ken, 2005, *Game works*, Alabama
- McCombs, Maxwell, 2014, *Setting the agenda*, Cambridge
- Newman, James, 2008, *Playing with videogames*, Rutledge
- Nilsson, Malin, 2004, "Mediernas makt över tanken" i Asp, Kent et. al. *Medierna och demokratin*, Lund
- Nordicom, 2013, *The Media barometer 2013 Special Issue: Young People and the media*, Göteborg
- Strömbäck, Jesper, 2009, *Makt, medier och samhälle*, Kristianstad
- Von Feilitzen, Cecilia, 2009, *Influences of mediated violence*, Göteborg
- Westerståhl, Jörgen, 1972, *Objektiv nyhetsförmedling*, Stockholm
- Wiklund, Mats, 2010, *Perception of computer games in Non-gaming contexts*, Stockholm

Digitala källor

Andén, Axel, 2013, "Dagspressens räckvidd och upplaga 2013", i *Medievärlden* 2013-02-22
<http://www.medievarden.se/nyheter/2013/02/dagspressens-rackvidd-och-upplaga-2013>

Anderson, Craig A. et. al, 2008, "Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United states" i *Pediatrics*, Vol. 122 No. 5
<http://pediatrics.aappublications.org.ezproxy.ub.gu.se/content/122/5/e1067.full.pdf+html>

Bennet, Lance W. & Iyengar, Shanto, 2008, "A new era of minimal effects? The changing foundations of political communication" i *Journal of communication* Vol. 58 No. 4
<http://onlinelibrary.wiley.com.ezproxy.ub.gu.se/store/10.1111/j.1460-2466.2008.00410.x/asset/j.1460-2466.2008.00410.x.pdf?v=1&t=i4bdvh1d&s=9ce1db773dd89af385fa7d49cd97f8100c99bcf9>

Bracy, Nicole L. & Kupchik, Aaron, 2009, "The News Media on School Crime and Violence" i *Youth Violence and Juvenile Justice* Vol. 7 No. 2
<http://yvj.sagepub.com.ezproxy.ub.gu.se/content/7/2/136.full.pdf+html>

Eriksson, Viktor, 2013, "TV-spel gör hjärnan större" i *Göteborgsposten* 2013-11-10
<https://web-retriever-info-com.ezproxy.ub.gu.se/services/archive/displayDocument?documentId=050802201311101364125&serviceId=2>

Gröning, Tharos, 2013, "Spelkultur som stinker sexism" i *Expressen* 2013-11-11
<http://www.expressen.se/debatt/spelkultur-som-stinker-sexism/>

Kardefelt Winther, Daniel m. fl., 2014, "Dataspelande ingen orsak till dåliga skolresultaten" i *Dagens nyheter* 2014-03-01
<http://www.dn.se/debatt/dataspelande-inte-orsak-till-daliga-skolresultaten/>

McKernan, Brian, 2013, "The Morality of Play: Video Game Coverage in The New York Times From 1980 to 2010" i *Games and Culture* Vol. 8 No. 5
<http://gac.sagepub.com.ezproxy.ub.gu.se/content/8/5/307.full.pdf+html>

Mediearkivet Retriwier
<https://web-retriever-info-com.ezproxy.ub.gu.se/services/archive.html>

Nylander, Johanna, 2014, "Det luktar moralpanik, Tomas Tobé" i *SVT* 2014-02-26
<http://www.svt.se/opinion/det-luktar-moralpanik-tomas-tobe>

Persson, Ann, 1999, "Är det okej att leka krig igen?" i *Dagens nyheter* 1999-09-13
<http://www.dn.se/arkiv/kultur/ar-det-okej-att-leka-krig-igen>

Shehata, Adam & Strömbäck, Jesper, 2013, "Not (Yet) a New Era of Minimal Effects: A Study of Agenda Setting at the Aggregate and Individual Levels" i *The international journal of press/politics* Vol. 18 No. 2
<http://hij.sagepub.com.ezproxy.ub.gu.se/content/18/2/234.full.pdf+html>

Statens medieråd, 2010, ”Statistik kring spelande”

<http://www.statensmedierad.se/Kunskap/Datorspel/Spel-spelar-roll-Du-spelar-roll/Statistik-om-spelande/>

Tidningsstatistik, 2013

<http://ts.se/mediefakta-upplagor/dagspress/>

Tobé, Tomas 2014, ”För mycket tid på spel - för lite tid på läxor” i *Aftonbladet* 2014-02-26

<http://www.aftonbladet.se/debatt/debattammen/skola/article18443305.ab>

Bilaga 1: Kodbok

Sökord: (Dataspel* or datorspel* or tvspel* or tv-spel*)

Formvariabler

V1. Tidning

1. Aftonbladet
2. Expressen
3. Göteborgs-Posten
4. Dagens Nyheter

V2. År

V3. Månad

V4. Dag

V5. Volym (spaltcentimeter)

V6. Artikeln är placerad på förstasidan i tidningen

1. Förstasida
2. Övrigt

V7. Typ av artikel

1. Nyhetsartikel
2. Nyhetsreportage (på plats, scener, fall)
3. Ledare
4. Debattartikel/insändare
5. Krönika eller annat åsiktsmaterial
6. Opinionsundersökning (enkäter)
7. -
8. -
9. Övrigt

V8. Sakområde

1. Skola (Skola, utbildning, ungdomar)
2. Teknik (Spel- event, spelfenomen, spelutveckling)
3. Hälsa
4. Kultur (Konst, nya umgängesformer, berättelser)
5. Sport
6. Brott (kriminalitet och våld)
7. Jämställdhet (sexism,
8. -
9. Övrigt

V9. Artikelns Rubrik

Vem får huvudsakligen uttala sig?

V10. Vem får huvudsakligen uttala sig i artikeln?

1. Politiker
2. Textförfattare (journalist, skribent)
3. Expert (forskare, sakkunniga)
4. Förälder
5. Spelare
6. Näringslivet (Spelbranschen, spelutvecklare, företag)
7. Myndighet (Offentlig tjänsteman)
8. Lärare
9. Övrigt

V11. Vilken position har ”spelaren” i artikeln? (utifrån Malmsten kriterier)

1. Huvudaktör
2. Biaktör
3. Omaktör

V12. Vilken tendens har artikeln?

1. Positiv
2. Negativ
3. Neutral

V13. Uttrycker någon som spelar om ansvar eller åtgärder?

0. Okodbart (Förekommer ingen spelare i artikeln)
1. Ja
2. Nej

Hur beskrivs spelet?

V14. Diskuteras någon huvudsaklig effekt av spelet?

1. Nej
2. Tidskrävande
3. Sämre prestationer
4. Socialt hämmande
5. Aggressivt beteende
6. Sämre hälsa
7. Socialt utvecklande
8. Språkligt utvecklande
9. Övrigt
10. Ledarskapsutvecklande
11. Försämrade normer
12. Kulturfrämjande
13. Bättre prestationer
14. Förbättrad hälsa
15. Tillfredsställande

V15. Uttrycks det i artikeln någon väsentlig orsak till spelet?

1. Nej
2. Gruppträck (”alla mina vänner spelar”)
3. Beroendeframkallande
4. Spelindustrin (spelutveckling, PR)
5. Underhållande (intresse, roligt)
6. Socialt (träffa vänner)
7. Uppfostran
8. Verklighetsflykt
9. Övrigt

V16. Framkommer vem som har ansvar beträffande orsak eller åtgärder? (direkt ansvar, indirekt ansvar, individ)

1. Nej
2. Ja, på institutionell nivå (skola)
3. Ja, på social nivå (föräldrar, socialt skydds nät, hemmet, närmiljö)
4. Ja, på individnivå (livsval, ”ta sig i kragen”)
5. Ja, på näringslivet (spelbranschen, företag)
6. Ja, på Statlig nivå
7. -
8. -
9. Övrigt

V17. Diskuteras möjliga åtgärder beträffande spelande?

1. Nej
2. Ja, juridisk åtgärd (Lagar, åldersgräns)
3. Ja, åtgärder/uppmaningar mot personer som spelar (spelförbud, disciplin, policys, ”hårdare tag”, förhållningssätt)
4. Ja, åtgärder/uppmaningar för personer som spelar (socialtjänst, arbete mot spelberoende, incitament för att hjälpa spelare, arbete, spelutveckling)
5. -
6. -
7. -
8. -
9. Övrigt

V18. Är artikeln episodisk eller tematisk?

1. Episodisk (konkreta händelser)
2. Tematisk (abstraktioner, diskussioner)

V19. Svårkodad artikel

1. Ja
2. Nej

Bilaga 2: Tabeller

Tabell 1: Frekvenstabell över effekter av spelandet i procent (antal artiklar)

Effekt	År	1999	2013	Totalt
Tidskrävande		5	1	3
Sämre prestationer		3	1	2
Socialt hämmande		9	5	7
Aggressivt beteende		27	11	19
Sämre hälsa		8	12	10
Normskapande		8	12	10
Socialt utvecklande		9	7	8
Kulturfrämjande		4	9	7
Bättre prestationer		8	15	11
Bättre hälsa		8	13	11
Njutning		7	1	4
Övrigt		4	12	8
Totalt		100(75)	100(75)	100(150)

Saknat värde: 18 artiklar

Kommentar: Det saknade värdet innebär de artiklar där effekter inte diskuteras. Kategorin övrigt innebär de artiklar där flera effekter diskuteras i samma omfång.

Tabell 2: Frekvenstabell över orsaker till spelandet i procent (antal artiklar)

Orsak	
Beroende	24
Underhållande	56
Umgänge	5
Uppfostran	2
Verklighetsflykt	8
Övrigt	5
Totalt	100(66)

Saknat värde: 102 artiklar

Kommentar: Det saknade värdet innebär de artiklar där orsaker inte diskuteras. Kategorin övrigt innebär de artiklar där flera orsaker diskuteras i samma omfång.

Tabell 3: Frekvenstabell över ansvar kring orsaker eller åtgärder i procent (antal artiklar)

Ansvarsnivå	
Institutionell	7
Social	45
Individ	9
Näringsliv	30
Stat	6
Forskning	1
Övrigt	1
Totalt	100(69)

Saknat värde: 99 artiklar

Kommentar: Det saknade värdet innebär de artiklar där orsaks- eller åtgärdsansvar inte diskuteras. Kategorin övrigt innebär de artiklar där flera ansvarsnivåer läggs på orsaker och åtgärder i samma omfång.

Tabell 4: Frekvenstabell över åtgärder i procent (antal artiklar)

Åtgärd	
Juridisk	15
Mot spelare	29
För spelare	49
Övrigt	8
Totalt	100(66)

Saknat värde: 102 artiklar

Kommentar: Det saknade värdet innebär de artiklar där åtgärder inte diskuteras. Kategorin övrigt innebär de artiklar där flera åtgärder diskuteras i samma omfång