

EXAMENSARBETE

Hösten 2008

Lärarytbildningen

Våldsamma spel – våldsamma tankar?

Författare

Julia Englund
Christine Jansson

Handledare

Agneta Ljung-Djärf

www.hkr.se

Våldsamma spel – våldsamma tankar?

Abstract

Uppsatsen syftar till att undersöka hur barn i skolår 3-5 som uppger sig spela våldsamma datorspel, respektive barn som uppger att de inte spelar våldsamma datorspel, resonerar kring våld. Den forskning som finns inom området visar på motstridiga resultat; en del studier visar att våldsamma datorspel påverkar spelaren på ett sådant sätt att spelaren blir mer våldsbenägen, eller ser på världen på ett mer aggressivt sätt. Andra visar att en sådan påverkan inte finns. Undersökningsgruppen består av 20 barn, varav hälften uppgett att de spelar våldsamma datorspel och den andra hälften uppgett att de inte gör det. Metoden för undersökningen är semistrukturerade gruppintervjuer kring våld. Resultatet visar att de barn som uppgett att de spelar våldsamma datorspel och de barn som uppgett att de inte spelar våldsamma datorspel överlag resonerar likadant kring våld. Arbetets slutsats är att det går att se en tendens till att spelandet av våldsamma datorspel inte har något samband med värderingar om och attityder till våld i övriga sammanhang.

Ämnesord:

Datorspel, TV-spel, spel, interaktiva medier, våld.

Innehåll

1. Inledning	5
1.1. Bakgrund	5
1.2. Syfte	6
1.3. Klargörande av begrepp	6
1.4. Teoretiska utgångspunkter	7
1.5. Uppsatsens disposition	8
2. Litteraturgenomgång	9
2.1. Datorspelet – ett interaktivt medium	9
2.2. Datorspel – leksak eller medium?	9
2.3. Datorspelens ökning och utbredning	10
2.4. Tjusningen med datorspel	12
2.5. Datorspelsforskande	13
2.6. Bättre teknik – våldet förändras	13
2.7. Debatten om våldsinslag	14
2.8. Våldets dragningskraft	15
2.9. Forskares teorier	17
2.10. Barnens egna tankar	18
2.11. Allmänna aspekter på effektforskning	19
2.12. Resultat av effektforskningen	20
2.13. Sammanfattning av litteratur	21
2.14. Frågeställningar	22
3. Metoddel	23
3.1. Metodval.....	23
3.2. Urval.....	24
3.3. Beskrivning av undersökningsgrupp	26
3.4. Genomförande	26
3.5. Etiska överväganden	27
4. Resultat	29
4.1. Barn som uppger att de spelar våldspel.....	29
4.1.1. Att slå	29
4.1.2. Att döda	30
4.1.3. Att använda vapen	31
4.1.4. Att använda hot	32
4.2. Barn som uppger att de inte spelar våldspel.....	32
4.2.1. Att slå	33
4.2.2. Att döda	33
4.2.3. Att använda vapen	34
4.2.4. Att använda hot	35
4.3. Sammanfattning och analys	35
5. Diskussion	37
5.1. Vad påverkar vad?.....	37
5.2. Återkoppling till litteraturen.....	37
5.2.1. Undersökningen ställd mot andra undersökningar.....	38
5.2.2. Datorspel som leksak	39
5.3. Metodkritik.....	39
5.4. Undersökningen ur ett sociokulturellt perspektiv	42
5.5. Gräns mellan spel och verklighet	42
5.5. Slutsatser	43

6. Sammanfattning	45
Referenser	46
Bilagor	

1. Inledning

Detta arbete handlar om barns värderingar och resonemang kring våld. Detta sätts i förhållande till ett fritidsintresse som har blivit allt vanligare bland barn och ungdomar; tv- och datorspel.

1.1. Bakgrund

TV- och datorspelande är en aktivitet som har ökat stort i popularitet. Tillsammans med film och musik är TV- och datorspelsindustrin en av de mest inkomstbringande underhållningsindustrierna i Sverige. Det är en bransch som utvecklas i högt tempo och varje år ger upphov till cirka 1400 nya speltitlar i Sverige (Egenfeldt-Nilsen & Heide Smith, 2004). Medierådet (2008) menar att det till och med går att tala om ett ”paradigmskifte” eftersom datorn har tagit över TV:ns plats i flera barns rum. TV- och filmtittandet har minskat, medan datorspelandet har ökat. När barnen själva får komma till tals säger de att datorspel är roligt och ett bra sätt att fördriva tiden på (Johansson, 2000).

Datorspel ses ofta som en del i kulturutbudet och jämförs i vissa fall med böcker. Samtidigt finns det mycket negativa attityder till datorspel, vilket rimligen har sin grund i den negativa bild av datorspel som visas upp i media (Falkner, 2007). Ofta är det spelens våldsamma inslag som är föremål för debatt. Oroliga föräldrar fruktar att deras barn ska ta efter våldet i spelen, och en del kritiker har till och med gått så långt att de kallar de mest våldsamma spelen för ”mordsimulatorer” (Fjellman & Sjögren, 2004).

En genomgång av forskning i ämnet visar att frågan om datorspelens eventuella påverkan på barn är komplex och svårbesvarad. I uppsatsen fördjupar vi oss i forskningen kring våldsamma datorspel och dess eventuella negativa effekter.

Att vara lärare är ett mångfacetterat yrke. Det innebär långt ifrån att bara jobba med kunskap och lärande, utan innehåller flera sociala aspekter. En stor del av en lärares jobb går ut på att förhindra mobbing och att hjälpa till vid konfliktlösning. Skolan har fått ett allt större fostringsansvar. I *Läroplan för det obligatoriska skolväsendet, förskoleklassen och fritidshemmet* (Lpo 94) står det under *grundläggande värden* att ”skolan har en viktig uppgift när det gäller att förmedla och hos eleven förankra de grundläggande värden som vårt

samhällsliv vilar på” (Läraryboken, 2005, s. 12) och under *skolans uppdrag* att ”skolan ska därvid vara ett stöd för familjerna i deras ansvar för barnens fostran och utveckling” (s.14). För att kunna ta sig an ett sådant fostringsansvar på ett bra sätt behöver läraren ha vetskap om hur eleven fungerar ur ett vidare perspektiv. Lärarna behöver ha kännedom om elevernas fritid och hur eleverna fungerar där, och de behöver ha en viss inblick i hur deras tankar, resonemang och värderingar i olika frågor ser ut.

Mellan 2000 och 2006 ökade anmälningarna om hot och våld i skolan till arbetsmiljöverket avsevärt (Arbetsmiljöverket, 2007). Under tidigare verksamhets förlagda utbildningsperioder (VFU) har vi fått uppfattningen att flera lärare upplever ett ökat våld i skolan, exempelvis i form av slagsmål på rasterna. För att komma tillrätta med detta problem är det viktigt att känna till orsaken bakom de våldsamma elevernas beteende.

1.2. Syfte

Syftet är att undersöka hur barn i skolår 3-5 som uppger sig spela våldsamma TV- och datorspel, respektive barn som uppger att de inte spelar våldsamma TV- och datorspel, resonerar kring några aspekter av våld.

Uppsatsen avser inte att göra något försök till att kartlägga barnens eventuella egna våldsbenägenhet, utan fokus kommer att ligga på att utforska deras tankar och resonemang.

1.3. Klargörande av begrepp

Elektroniska spel kan både spelas på persondator, och på konsol till TV:n. För enkelhetens skull kommer vi att använda begreppet *datorspel* både när vi refererar till sådana spel som spelas på persondator och sådana som spelas på konsol.

När det gäller våld i datorspel är det framför allt två genrer som pekas ut; *first-person-shooterspel* och *beat`em-up-spel*, som båda är exempel på actionspel. Kännetecknande för actionspel är att de är händelserika och att det ofta krävs bra reaktionsförmåga för att klara sig igenom spelet. I first-person-shooterspel ser man spelvärlden ur sin karaktärs ögon, och ofta

går spelet ut på att skada och döda fiender. Beat`em up-spel går ut på att skada eller döda sina motståndare i slagsmål, ibland med hjälp av vapen (Fjellman & Sjögren, 2004).

I samband med att det talas om våldsamma spel är det relevant att redogöra för hur åldersmärkning på datorspel fungerar. Följande information är hämtad från Pan-European Game Informations (PEGI) hemsida (<http://www.pegi.info/sv/index/id/972>). PEGI är ett åldersmärkningssystem för datorspel som har funnits sedan 2003. Syftet är att datorspelen ska ha en åldersmärkning som talar om från och med vilken ålder det är lämpligt att spela spelet. Vilken åldersgrupp ett spel lämpar sig för avgörs av om och i vilken grad det innehåller våld, sex eller droger. Åldersmärkningen säger ingenting om svårighetsgraden i spelet.

1.4. Teoretiska utgångspunkter

Som teoretisk utgångspunkt att knyta arbetet till har Säljö (2000) och det sociokulturella perspektivet valts. Enligt Säljö är det centrala i det sociokulturella perspektivet att det som människor säger och gör utgår från och beror av den kontext de befinner sig i. Begreppet *kontext* är inte konstant, utan kan innebära olika saker. Det kan vara den fysiska miljö man är i, det kan vara ett socialt sammanhang och det kan vara ett historiskt sammanhang.

Människor vill se en mening med det de gör. Denna mening skapar de själva utifrån den kontext de befinner sig i på så sätt att de gör en tolkning av vad som förväntas av dem i den aktuella kontexten. Människor känner av vilka sociala regler som gäller i en viss situation; hur de bör tänka, prata, handla. Genom erfarenheter har de tillgodogjort sig en vetskap om vad olika sammanhang kräver av dem. Detta är ingenting som människor alltid gör avsiktligt, utan kan ske omedvetet. Människor är olika och har olika erfarenheter, vilket gör att de kan tolka en kontext olika. Olika människor kan därför handla olika i samma situation.

Denna koppling mellan människans handlingar och det sammanhang hon befinner sig i gör att ett och samma agerande eller uttalande får olika betydelse beroende på vilket sammanhang det görs i.

När jag möter min granne – som är läkare och som jag inte känner särskilt väl – i hissen och han frågar "hur är det?", är det förväntade svaret från min sida någon allmän kommentar om hur dagen varit, om vädret eller något liknande. Frågan tolkas som en vänlig inbjudan till en allmän konversation medan hissen rör sig. Om han däremot skulle ställa samma fråga i sin mottagning till mig i sin egenskap som läkare, och som en del av en konsultation, skulle det förväntade svaret vara

annorlunda och direkt inriktat mot information som är relevant i den situationen (Säljö, 2000, s. 128).

Detta exempel visar tydligt hur situationen avgör vad en utsaga betyder och vilket svar som förväntas.

1.5. Uppsatsens disposition

I detta inledande kapitel 1 har en kort bakgrund till ämnet givits, syftet har presenterats, relevansen för läraryrket har diskuterats, några begrepp har klargjorts och den teoretiska utgångspunkten har lagts fram. I kapitel 2 ges en översikt av den litteratur och forskning som berör ämnet. Kapitel 3 är arbetets metoddel, där beskrivs metodval, urval, undersökningsgrupp, genomförande och etiska överväganden. I kapitel 4 redovisas, sammanfattas och analyseras undersökningens resultat. Kapitel 5 är uppsatsens diskussionsdel. Där diskuteras undersökningens resultat i förhållande till litteraturen och den teoretiska utgångspunkten, och kritik av metoden tas upp.

2. Litteraturgenomgång

I följande kapitel ges en bild av den forskning som berör barn och ungdomars datorspelande och vilken effekt våldsamma datorspel kan antas ha på användaren.

2.1. Datorspelet – ett interaktivt medium

”INTERAKTIV. I databehandlingssammanhang kallas program interaktiva då människa och dator på ett dialogliknande sätt växelvis bidrar till att den önskade uppgiften utförs.” (www.ne.se) Interaktiv underhållning handlar i stor utsträckning om problemlösning, hinder spelaren måste överkomma för att ta sig vidare. Då människor överlag söker utmaningar och sätt att hävda sig och sin kunskap är interaktiva medium något som eftersöks. Tävlingsinriktade människor söker utöver tillfredställelsen i att klara en utmaning även äran i att vinna. I det interaktiva mediet finns möjligheten till att fly från vardagen och stiga in i en ny verklighet där spelaren själv kan vara med och påverka vad som händer (Fjellman & Sjögren, 2004).

I det interaktiva mediet är det inte alltid bara maskinen som spelaren interagerar med utan det är även vanligt att spelaren med hjälp av spelen interagerar med andra människor, antingen över Internet eller genom LAN-träffar. LAN (Lokal Area Network) innebär att flera personer samlas och kopplar ihop sina datorer med varandra för att på så sätt kunna spela tillsammans. (Ungdomsstyrelsen, 2006)

2.2. Datorspel – leksak eller medium?

Det råder delade meningar om hur man kan se på datorspel, då en del författare väljer att betrakta dem som medier, medan andra betraktar dem som leksaker. Linderoth (2004) skriver att flera forskare har eftersträvat att i sin forskning behandla datorspel på liknande sätt som andra medier såsom böcker och film behandlas, vilket har lett till debatter om huruvida detta är möjligt eller ej. Andra forskare har valt att se på datorspel som leksaker snarare än medier. Falkner (2007) refererar till Jenkins som menar att även om datorspel inte är fysiska leksaker så har de ändå så pass mycket gemensamt med leksaker att det går att prata om datorspel som en slags ”virtuell lekplats” där spelaren hamnar i en annan värld än den vardagliga. Hangaard Rasmussen (2002) framhåller däremot bestämt att datorspel *inte* är leksaker, och som

anledning pekar han just på det faktum att de inte är fysiska ting på samma sätt som egentliga leksaker är. Han framhåller även skillnaden i hastighet – att datorspelande är en aktivitet med högre tempo jämfört med aktiviteter där barn leker med leksaker. Linderoth (2004) väljer att förhålla sig på ett sådant sätt att han betonar likheterna mellan datorspelande och lek på bekostnad av likheterna mellan datorspelande och användande av andra medier.

2.3. Datorspelens ökning och utbredning

Medan dagens föräldrar och lärare har fått lära sig att använda datorer i tonåren eller i vuxen ålder har dagens barn växt upp med dem. Vi får allt fler och fler datorer i hemmet och skolan vilket ger barnen en helt annan tillgång och möjlighet till att lära sig från början och därför på ett helt annat sätt kan behärska mediet i vuxen ålder (Johansson, 2000).

En skrift publicerad av Ungdomsstyrelsen (2006) visar på att datorspelsbranschen är en lika stor industri som musik- eller filmbranschen. Enligt en undersökning ligger de nordiska länderna högt på listan över antal köpta spel per person. För fyra år sedan var svenskarnas konsumtion av datorspel, musik och film jämnt fördelade i avseende av antal kronor.

Datorspelandet har för ungdomar idag blivit en sorts kulturyttring på samma sätt som hip-hop, skateboardåkning eller rollspel där man tillsammans skapar och interagerar för att lära sig och få fram nya låtar, trick eller historier. På samma sätt kan ungdomar inom datorspelens värld skapa nya världar och scenarier tillsammans med spelet eller med varandra. I slutet av förra decenniet blev onlinespelande (spel där man interagerar med andra spelare över Internet) allt mer populärt, en av anledningarna var lanseringen av Counterstrike. Counterstrike är ett first-person-shooterspel där spelarna online på nätet samarbetar i klaner (grupperingar av spelare) bestående av antingen terrorister eller terroristbekämpare som strider mot varandra (Ungdomsstyrelsen, 2006).

När studierna gjorda av Medierådet 2005 och 2008 jämförs syns en svag men ändå tydlig förändring. Ca 2000 barn deltog i varje undersökning. I rapporterna delar författarna upp undersökningsgrupperna i barn, 9-12 år och unga 12-16 år, 1000 barn ur varje urvalsgrupp svarade på enkäten. Vid undersökningen 2005 hade en knapp tredjedel av barnen dator på rummet och ungefär lika många hade någon form av TV-spel. Dessa siffror är relativt

oförändrade 2008. Vid frågan vad de oftast gör på fritiden där de hade möjlighet att kryssa för ett flertal alternativ skiljer sig siffrorna mellan åren inte nämnvärt åt.

Det är först vid en jämförelse av hur ofta barnen använder sig av de olika medierna som det syns en skillnad. Genom att jämföra svaren ser man att fler spelar datorspel 2008 medan allt färre spelar TV-spel, förändringen är tydligast hos de som spelar dagligen. Gällande hur undersökningsgruppen använder Internet är detta till stor del liknande mellan åren med undantag för att det 2008 är färre som aldrig använder Internet och fler som använder det dagligen och 3-4 ggr per vecka. Det som är mest slående med svaren på undersökningen är minskningen av TV-spelsspelande och ökningen av datorspelsspelande (se Tabell A.1 & Tabell A.2) (Medierådet, 2005; Medierådet, 2008).

Tabell A.1 I vilken utsträckning barn använder sig av olika medier, presenterat i procent. Undersökning gjort 2005.

	Dagligen	3-4 ggr/vecka	1 g/vecka	Aldrig
Internet; chattar, surfar	17	21	13	23
Spelar TV-spel	12	21	12	28
Spelar datorspel	13	28	17	7

Källa: Medierådet, 2005, utdrag ur tabell.

Tabell A.2 I vilken utsträckning barn använder sig av olika medier, presenterat i procent. Undersökning gjord 2008.

	Dagligen	3-4 ggr/vecka	1 g/vecka	Aldrig
Internet; chattar, surfar	30	33	13	6
Spelar TV-spel	10	21	17	20
Spelar datorspel	19	30	16	6

Källa: Medierådet, 2008, utdrag ur tabell.

I undersökningen gjord 2008 uppger de flesta barnen att de spelar TV- och datorspel hemma eller hos kompisar. Nio av tio av de tillfrågade barnen uppger att de spelar TV- eller dataspel, medan knappt var femte uppger att de spelar datorspel och att de spelar TV-spel dagligen (Medierådet, 2008).

Barnen fick även svara på hur många timmar per dag som de lade ner på de olika medierna. De som svarade 3 timmar och uppåt per dag omnämns i rapporten som högkonsumenter. År 2005 var det 7% av de tillfrågade som ansågs vara högkonsumenter av Internet, 5% var högkonsumenter av datorspel och 4% var högkonsumenter av TV-spel. 2008 var siffrorna snarlika, lika många av de tillfrågade uppgav sig vara högkonsumenter av Internet medan datorspelandet höjts med en procent och TV-spelandet sjunkit med två procent. Som ovan nämnt har antalet som spelar TV-spel minskat medan datorspelarna har ökat, man ser även att det finns fler högkonsumenter bland datorspelarna (Medierådet, 2005; Medierådet, 2008).

2.4. Tjusningen med datorspel

Forskare pekar på en rad olika orsaker till varför datorspel har blivit en så populär sysselsättning. Fjellman och Sjögren (2004) menar att en styrka hos datorspel är deras underhållningsvärde, eftersom underhållning är någonting som människan vill ha. Detta resonemang stödjer de på att tidigare medier snart efter att de utvecklats använts i olika former av underhållningssyften. De framhåller även tävlingsmomentet som en tilldragande faktor, då många lockas av chansen att vinna. Dessutom visar författarna på det faktum att många tycker om den mentala utmaning som många datorspel innebär. Ungdomsstyrelsen (2006) fokuserar på den sociala aspekten av datorspel; att datorspel kan fungera som en aktivitet barn och ungdomar utövar tillsammans, över Internet eller på LAN-partyn.

Det som framhävs mest av flera författare är dock datorspelens roll som medel att fly undan verkligheten. Spelaren får en chans att försvinna från vardagen och i stället upptäcka nya, spännande miljöer. (Fjellman & Sjögren, 2004; Falkner, 2007). Fjellman och Sjögren menar att verklighetsflykt inte är någon ny företeelse som är unik för datorspel, utan att det länge har funnits möjligheter att fly från verkligheten med exempelvis filmer eller böcker. Falkner anser att det är på grund av interaktiviteten i datorspelet som spelaren kan leva sig in i spelet och få en faktisk kick av det som händer där. Falkner påpekar också att den virtuella världen är en

ofarlig värld på så sätt att man där inte riskerar att göra några misstag som får konsekvenser i den verkliga världen, vilket kan fungera avkopplande.

I Johanssons (2000) studie om barns datorvanor framkommer det att underhållningsaspekten är det som barn framhåller som den främsta fördelen med datorspel. Barnen beskriver med stor inlevelse datorspel som spännande och engagerande, och menar att de är bra som tidsfördriv. Det barnen nämner som anledning till att de blir så engagerade i sina spel är de faktorer som följer av interaktiviteten; att de själva får vara verksamma och göra egna val.

2.5. Datorspelsforskande

När det gäller medieforskning i allmänhet finns det enligt Egenfeldt-Nilsen och Heide Smith (2004) två olika infallsvinklar. Dels *Active user perspective* där forskningen fokuseras kring användaren och hur denne skapar en mening med sitt spelande, dels *Active media perspective* där man förutsätter att det går att säga någonting allmängiltigt om medias effekt på användaren, och forskar kring sådana effekter.

Först på 90-talet började datorspelsforskningen ses som ett eget forskningsområde (Linderoth, 2004). I Sverige förekommer det inte datorspelsforskning i någon större utsträckning, men den forskning vi har kan delas in i tre olika grupper: *game studies*, där det främst fokuseras på själva datorspelen och hur de är utformade, *interaktionsdesign*, där forskarna försöker ta reda på vilka faktorer som gör ett spel attraktivt och lättanvänt. Dessutom kan forskning bedrivas utifrån perspektivet att datorspel är ett *barn- och ungdomskulturfenomen* (Falkner, 2007).

2.6. Bättre teknik – våldet förändras

Enligt Christofferson (1999) innebär First-person-shooterspel att det går undan för spelaren, det gäller att ha snabba reflexer och att hålla huvudet kallt. Strategidelen i spelet går ut på att hitta rätt och ta sig vidare samt att se till att man har rätt vapen och tillräckligt med ammunition. Den grafiska utformningen i first-person-shooterspel har alltid varit viktig, det var dock i de tidigare spelen inte särskilt trovärdig utan blodet bestod av röda pixelaktiga fläckar. Spelskaparna har under åren utvecklat spelens grafiska utformning, både inom miljön och inom våldet. Våldet, miljöerna och vapnen blir mer och mer "realistiska". Här vill Christofferson dock påpeka att det inte handlar om filmrealism utan att det fortfarande är en

animerad realism. Spelens realism skall inte på något sätt jämföras med filmers realism. Spelskaparna lägger energi på olika saker. I vissa spel är våldet mycket utstuderat, när spelaren skjuter låter det realistiskt och blodet sprutar vid en lyckad träff. I andra spel är miljön minst lika viktig som våldskildringarna där ljudet från ens fotsteg förändras när man springer på olika underlag. Målet är att spelaren inte skall finna spelet för monotomt och på så sätt tröttna, det måste komma nya detaljer och finesser för att locka spelarna. Enligt Christoffersons expertis inom ämnet datorspel menar han att även om många spel har lanserats med våldet och blodsspillet som dragkraft är det sällan detta som får spelaren att spela vidare. Målet är att klara sig igenom spelet på ett så ”snyggt” sätt som möjligt, efter att spelaren dödat sin första fiende och sett massakern hamnar våldet i andra hand mot handlingen.

2.7. Debatten om våldsinslag

Falkner (2007) tar i sin avhandling upp att ”moralpaniken” inte på något sätt är något nytt som kommit i samband med datorspel utan är något som alltid funnits i samband med ungdomskultur och populärkultur. Detta menar Falkner ofta beror på att vuxenvärlden inte har insyn eller möjlighet till att kontrollera det som barnen/ungdomarna gör på sin fritid och att de av denna anledning dömer ut aktiviteten.

Redan under antiken och romartiden ifrågasattes ungdomars nöjesliv och under 1500-1600-talet dömdes karnevaler, folkvisor och ”lättfärdig” litteratur ut som omoralisk av kyrkan och aristokratin. Gemensamt för det som kritiserades var att det kan definieras som folkligt. Under 1800-talet blev massmedierna viktigare och viktigare som arena för den här typen av angrepp. (Falkner, 2007 s. 31)

Andra fenomen som Falkner tar upp är dansbanor, veckotidningar och videon som när de kom sågs som något skadligt för unga.

Fair Play är ett projekt som enligt sin hemsida arbetar för att sprida kunskap kring vilka hälso- och beteendeffekter barn och ungdomar kan få av datorspel. De strävar efter att få igång en diskussion samt öka föräldrars och samhället i stort förståelse och insyn i detta problem. Enligt Fair Play har deras arbete ”en tydlig vetenskaplig förankring” (<http://www.fair-play.se/omfairplay/>).

Syftet med projektet redovisas i punktform, i dessa punkter trycker man på att upplysa föräldrar, samhälle, barn och ungdomar och de negativa effekterna av spelandet. Påverka beslutsfattare för att få dem att lyfta problemet samt påverka producenterna av spelen så att de ska ta ansvar för effekterna av sina produkter (<http://www.fair-play.se/omfairplay/projektet.php>).

Även då Fair Play främst lyfter riskerna och det negativa med datorspelandet är de inte främmande för det faktum att det kan finnas positiva effekter och kunskaper. De lyfter bland annat hur spelandet kan ge barn och ungdomar datorvana, hur de kan utveckla sina engelskkunskaper, hur vissa spel kan utveckla koncentrationen, finmotoriken, reflexer och koordination. Ett utvecklande av det strategiska tänkandet och problemlösningsförmågan är också något som tas upp som eventuella positiva effekter (http://www.fair-play.se/fordjupning/positiva_effekter.php).

I en artikel skriven av Sundberg i Svenska Dagbladet rörande en av Fair Plays presentationer av en studie där man lyfter nackdelar med våldsamma spel uttalar Christofferson, dataspelsexpert på Medierådet, sig att man inte ska lägga för mycket tillit i deras undersökningar då han anser att de saknar vetenskaplig förankring. Fair Play har beskyllts för att leta efter undersökningar som stödjer deras antagande och ignorera de rapporter som talar emot dem. I artikeln tas även upp hur en gammal undersökning utförd av Fair Play som utlyste en moralpanik saknar vetenskapligt underlag och att Fair Play tar för lätt på de regler och riktlinjer som finns för empiriska forskningsundersökningar (http://www.svd.se/kulturnoje/nyheter/artikel_2071845.svd).

Den första datorspeldebatten kom i samband med arkadspelet *Death Race* 1976. Målet med spelet är att med sin bil köra över streckgubbar som man möter under banans gång. Den bakomliggande våldstanken skiljer sig inte särskilt mycket från många av dagens våldspel men rent grafiskt framstår våldet som mildt (Fjellman & Sjögren, 2004).

2.8. Våldets dragningskraft

Det är naturligt att barn, särskilt pojkar, visar ett visst intresse för våld, menar en del författare. Enligt Hangaard Rasmussen (1993) har pojkar ofta ett behov av att tävla mot varandra i våldsamma lekar för att hävda sin styrka gentemot varandra. Föräldrar som

Johansson (2000) intervjuat jämför dagens pojkar med hur de själva var när de var barn och säger att intresset för våld var lika vanligt då, och drar slutsatsen att det är någonting som är naturligt för pojkar i en viss ålder. Falkner (2007) refererar till Jenkins, som även han framhåller pojkars behov att försvara sin styrka och sitt mod. Han menar dock att det görs på ett annat sätt nu än vad det gjordes förr. Förr hävdade pojkarna sig genom fysiska övningar och riskfyllda utmaningar, oftast utomhus. Idag finns inte samma möjlighet till utomhusaktiviteter på grund av urbanisering och otryggare omgivningar, varför pojkarnas aktivitet i större utsträckning sker inomhus. Behovet att hävda sig finns fortfarande kvar, och den nya arenan att göra detta på är i datorspelen. Pojkarna väljer gärna spännande och våldsamma spel för att få tillfälle att visa upp så mycket som möjligt av sin tuffa sida.

von Feilitzen (2001) diskuterar orsaker till att ungdomar dras till medieivåld. Hon menar att det framförallt är spänningen som lockar. "Våld, hat och död – och makt ära och pengar – är, liksom kärlek, väsentliga fenomen för människor och därför ofta spännande" (s. 11). Att konsumera medieivåld kan dessutom ha lugnande effekt, då det kan hjälpa människor att koppla bort tankarna på det egna livet. Vidare anlägger von Feilitzen en social aspekt på medieivåld när hon säger att det kan stärka grupptillhörigheter, bland annat genom att ungdomar gärna träffas och tittar på skräckfilm tillsammans.

När det gäller filmvåld och våld i datorspel finns det vissa skillnader. Den främsta är att det i datorspelen finns en interaktivitet som låter användaren vara aktiv och delta i våldet, medan filmpubliken endast tar emot våldsskildringarna passivt (Falkner, 2007; Fjellman & Sjögren, 2004) En annan skillnad är att våldet i vissa datorspel oftast är snabbt övergående jämfört med våldet i filmer eftersom den som spelar har en vilja att komma framåt i spelet så fort som möjligt, medan den som tittar på film tillåter längre scener utan att bli uttråkad (Christofferson, 1999).

I en rapport som Medierådet (2008) har gjort om barn och ungas medievanor framkommer det att det som barn främst tycker är otäckt att se på Internet är autentiska bilder på människor som är döda och skadade. Fiktivt våld upplevs inte som lika otäckt.

2.9. Forskares teorier

De flesta som forskar inom ämnet datorer har någon åsikt om hur användaren påverkas av våldsamma datorspel. Gee (2003) avfärdar debatten om våldsspel som överdriven, och menar att våldet i datorspelen är oansenligt i förhållande till övrigt medieviolens i form av exempelvis riktiga krigsbilder i nyhetsrapporteringar. Han finner det dessutom rimligt att tro att våldet i spelen kommer att få en allt mindre betydelse efterhand som teknikens utvecklande möjliggör andra sätt att kommunicera i spelet, ett utvecklingsresultat han påstår sig till viss del ha sett redan.

Flera författare som diskuterar datorspelens eventuella påverkan har sitt utgångsläge i att se datorspelen som lek, och resonerar utifrån det: Det avgörande är om barnen klarar av att skilja mellan påhittat våld och verkligt våld. Risken är att detta blir svårare ju mer verklighetstroget våldet är (Johansson, 2000). Mouritsen (1996) menar att den oron som vuxenvärlden har när det gäller huruvida barn kan skilja på medievärlden och verkligheten är ogrundad, det är snarare de vuxna som lägger in verkligheten i det fiktiva medan det för barnen endast är lek. Våldet behövs i leken för att det ska få starkare effekter men Mouritsen menar att barnen är medvetna om att det är lek och att det finns saker som man gör i leken och saker som man gör i verkligheten samt att de är fullt kapabla till att hålla dessa världar skilda.

När barn spelar datorspel kan den mening som de själva skapar med sitt spelande förklaras utifrån tre olika ramverk som kan appliceras på spelandet; *regelorienterat ramverk*, där spelaren fokuserar på hur man tar sig fram och vinner, *temaorienterat ramverk*, där spelaren är koncentrerad på spelets representationer, det vill säga vad olika saker i spelet föreställer, *estetiskt ramverk*, där spelaren eftersträvar det som upplevs som estetiskt tilltalande. Vilket ramverk spelaren befinner sig inom styr hur denne väljer att agera i spelet. När barn spelar datorspel växlar de mellan olika ramverk, det vill säga de växlar mellan olika fokus på vad som är viktigt i spelet. Barn som har spelat mycket datorspel utgår från det regelorienterade ramverket i större utsträckning än från de andra två ramverken (Linderöth, 2004).

Christofferson (1999) är inne på samma tankebanor när han säger att våldsskildringarna i ett datorspel kan hamna i skymundan till förmån för utmaningen att på ett skickligt sätt ta sig fram genom spelet. Ett exempel som stödjer detta resonande är när en tolvårig flicka som

Johansson (2000) intervjuar säger att ”Jag tänker inte på att döda, jag tänker på att vinna”, (s 160).

När barn interagerar med varandra under det att de spelar datorspel är det vanligt att de skapar nya betydelser till redan existerande ord. Ett tydligt exempel är ordet ”död”, som har fått den utökade betydelsen att gälla alla former av misslyckade försök i spelet. Även när misslyckandet inte innebär att karaktären dör, utan till exempel att barnet misslyckas i ett pusselspel som Tetris. När barn pratar om död i samband med att de spelar datorspel behöver ordet ”död” därför inte ha någon koppling till den verkliga döden (Johansson, 2000). Enligt Johansson är ”jag” ett annat ord som får skiftande betydelser. När barnet yttrar ordet ”jag” under datorspelande kan det dels syfta på barnet självt, dels på den karaktär barnet styr. Johansson anser inte att det går att dra en parallell mellan en sådan betydelseväxling och identitetsproblem av det slaget att barnet skulle kunna tro att de är karaktären de styr.

2.10. Barnens egna tankar

I de intervjuer Johansson (2000) för med barnen kring deras tankar om medievåld framkommer det att barnen tror att medievåldet kan vara skadligt, men att de själva inte påverkas av det. De har hört att det finns fall där barn har skadat andra barn då de varit påverkade av våldet från olika medier, men är själva klara över skillnaden. De menar att de aldrig skulle använda samma våld som de gör i spel på sina kompisar och är helt klara över skillnaden mellan medievåld och verkligt våld. De intervjuade barnen har lite olika uppfattning om vem det är som påverkas av våldet och missar att se skillnaden mellan det som är på låtsas och det som är verkligt. Många säger att barn i utsatta situationer, från trasiga familjer löper högre risk att bli bråkstakar. Flickorna tror att det i större utsträckning är pojkar som påverkas. Vissa av barnen tror att tonåringar är de som påverkas mest medan andra menar att det är småbarn som ännu inte lärt sig skillnaden. En pojke motiverar detta med att han själv var likadan när han var liten. De intervjuade barnen är i åldrarna 9-12 år och med småbarn menar de barn i förskoleåldern, cirka 5 år. Ett par av barnen uttrycker sig om ämnet på följande sätt.

Femårsåldern dom ska ju verkligen inte titta på nåt sånt där action för dem blir ju helhysteriska. Man kan inte prata med dom. /./ Jag tycker inte femåringar ska sitta så. För liksom dom tror dom är värsta coola samurajerna sen efteråt (Emerenzia, 11). (Johansson, 2000 s. 180)

[Småbarn] dom gör så här: 'Nu leker vi *Duke Nukem*. Jag är Duke Nukem och du är Svarta Änkan.' Så kommer dom med värsta pinnen och slår i huvet bara: bam bam! Så gjorde jag i alla fall när jag var liten (Ludvig B, 10). (Johansson, 2000 s. 180)

Johansson menar dock att man inte kan göra det så enkelt som ovanstående visar på. Även om barnen har en förståelse för gränsen mellan fiktivt och verkligt våld är det inte alltid de kan hantera det. Flera av de intervjuade barnen beskriver att de av medieviolens våld kan bli rädda eller till och med bråkiga eller aggressiva då de spelar. En av de intervjuade pojkarna delger sin syn på saken med att han tror att alla påverkas även om det är omedvetet.

2.11. Allmänna aspekter på effektforskning

Med effektforskning avses sådan forskning som syftar till att utröna vilka eventuella effekter datorspel har på användaren (Egenfeldt-Nilsen & Heide Smith, 2004). Vilka effekter som avses varierar. Till exempel forskas det om huruvida användaren får förbättrad reaktionsförmåga och spatial förmåga, om användaren blir mer våldsbenägen eller lättare blir överviktig (Lager & Bremberg, 2005).

Det finns olika sätt att gå tillväga när man bedriver effektforskning. När forskarna vill ta reda på om datorspel leder till en viss egenskap går det i vissa fall att göra det genom experiment. När forskarna utför sådana experiment delar de upp deltagarna i två grupper; en experimentgrupp och en kontrollgrupp. Experimentgruppen utsätts för det forskaren vill utreda effekten av. Mätning av egenskapen sker hos båda grupperna både före och efter exponeringen. Om forskaren ska kunna dra slutsatsen att exponeringen har påverkat experimentgruppen krävs det att grupperna visar olika resultat i mätningen efter exponeringen, men inte gjorde det i mätningen före. Ett annat sätt att bedriva effektforskning är att forskaren på en grupp deltagare mäter både den aktuella egenskapen, och den faktor som antas orsaka egenskapen. Det går då inte att säga någonting om orsaksriktningen, utan endast konstatera om det finns ett samband mellan faktorn och egenskapen eller inte (Lager & Bremberg, 2005).

Största delen av den effektforskning som rör datorspelens negativa effekter är fokuserad på att reda ut sambandet mellan våldsamma datorspel och våldsbenägenhet eller våldstankar hos användaren (Egenfeldt-Nilsen & Heide Smith, 2004). Det har inte förekommit effektforskning

i någon större utsträckning i Sverige, varken på positiva eller negativa effekter. Däremot har till exempel Folkhälsoinstitutet gjort en sammanställning av effektforskning som gjorts i andra länder (Ungdomsstyrelsen, 2006).

Johansson (2000) sätter fingret på en av de svårigheter som finns med effektforskning: ”Inte sällan efterfrågas entydiga besked om skilda mediers eller produkters effekter, något som visat sig svårt att åstadkomma, eftersom människor alltid befinner sig i sammanhang som består av så mycket mer än att de använder ett visst medium eller konsumerar en viss produkt” (s 174). Hon har dessutom själv stött på en del problem när hon har intervjuat barn om våld och datorspel, nämligen att när barn intervjuas av en vuxen person i skolmiljö tenderar de att ge sådana svar som de tror att intervjuaren vill ha. Barnen talar inte utifrån egna tankar och reflektioner, utan utifrån vad de tror passar att säga i sammanhanget.

2.12. Resultat av effektforskningen

Som nämnts tidigare har det inte gjorts så mycket effektforskning i Sverige, utan det som finns är främst sammanställningar av studier som gjorts utomlands. Ett exempel på en sådan sammanställning är rapporten *Hälsoeffekter av tv- och datorspelande*, som är skriven av Lager och Bremberg och utgiven av Statens folkhälsoinstitut (2005). Syftet med rapporten är att reda ut de hälsoeffekter, både positiva och negativa, som datorspelande har på användaren.

Nitton av de granskade studierna berör olika former av aggressivitet. I fyra olika studier har forskarna undersökt sambandet mellan våldsamma datorspel och aggressiva inslag i barns lek. Studierna innebar att barn, efter att ha spelat datorspel, fick välja leksaker att leka med under det att de observerades av forskare. Syftet var att se om de barn som spelat våldsamma datorspel valde våldsamma leksaker i högre grad än de som spelat ickevåldsamma. Ett sådant samband konstaterades i tre av de fyra studierna. Dessa studier uppfyllde dock inte författarnas krav på kvalitet fullt ut då inga förmätningar hade gjorts. Även aggressiva känslor i samband med datorspel har studerats i fyra olika experiment. Endast ett av dessa visar på effekt. Där uppvisar barnen aggressiva känslor efter att ha spelat ett våldsamt datorspel. I fem experiment studeras aggressiva tankar som effekt av datorspelande. Ett av dem visar att en sådan effekt finns, två visar ingen effekt, och ett visar på motsatt effekt, det vill säga att den grupp som spelade aggressiva spel visade mindre aggressiva tankar. Slutligen har även

datorspelans effekt på aggressivt beteende studerats i sex olika experiment. Fyra av dessa visade ingen effekt. Ett visade effekt, och ett visade effekt på pojkar, endast.

De studier som rör aggressiva tankar, känslor och beteenden har vanligen gått till så att barnen, efter att ha spelat datorspel, fått besvara frågor eller observerats i hur de agerar i en given situation. Sammanfattningsvis går det att säga att studierna i viss mån pekar på att spelandet av våldsspel leder till att barn väljer aggressiva leksaker. Däremot visar studierna inget betydande samband mellan datorspel och aggressiva känslor, tankar eller beteenden (Lager & Bremberg, 2005).

I en undersökning som Gentile, Lynch, Ruh Linder och Walsh (2004) har gjort lät de drygt 600 ungdomar i 14-årsåldern svara på ett anonymt frågeformulär med frågor om deras datorspelande, medievanor och attityder till omvärlden. Det kunde konstateras att de som spelade mycket våldsamma spel hade en mer fientlig bild av omvärlden, och att de som hade spelat datorspel i flera år i högre grad var inblandade i slagsmål.

Robinson, Wilde, Navracruz, Haydel och Varady (2001) gjorde en undersökning som syftade till att se hur barn påverkas av ett minskat TV-tittande och datorspelsanvändande. En klass med barn i åtta- till nioårsåldern fick minska sitt TV-tittande, filmtittande och datorspelande under en sexmånadersperiod, bland annat ingick en helt TV-fri tiodagarsperiod. En annan klass fortsatte precis som vanligt och fungerade som kontrollgrupp. Resultatet visade att de elever som hade minskat sin medieanvändning ansågs mindre aggressiva av sina kompisar, och visade mindre verbal och fysisk aggression. Den gruppen visade också en tendens till att se världen som mindre hotande.

2.13. Sammanfattning av litteratur

I litteraturgenomgången har det presenterats att datorspel är ett interaktivt medium som gör den spelande interagerande, inte bara med tekniken utan ofta även med andra spelare. Det interaktiva mediet utgör sin dragningskraft genom att ge en mental utmaning samt att underhålla, ett sätt att fly undan vardagen. Forskningen inom området är begränsad och nästintill obefintlig i Sverige. Däremot finns det en mediedebatt om de negativa effekter som spelandet har på barn och ungdomar, något som de undersökningar som väl gjorts till stor del bestrider. Större delen av den forskning som gjorts framhåller att det inte går att påstå att det

finns en parallell mellan spelande och negativt beteende även om det finns vissa undersökningar som visar på en tendens till negativa effekter.

2.14. Frågeställningar

Med hänvisning till uppsatsens syfte vill vi här igen presentera de frågeställningar som arbetet utgår från.

- Hur resonerar en grupp barn i skolår 3-5 som uppger att de spelar våldsamma datorspel kring några aspekter av våld?
- Hur resonerar en grupp barn i skolår 3-5 som uppger att de inte spelar våldsamma datorspel kring några aspekter av våld?

3. Metoddel

I följande avsnitt redovisas hur undersökningen har gått till; vilken metod som har använts, hur urvalsgruppen valts ut och hur undersökningen har genomförts.

3.1. Metodval

En kvantitativ undersökning innebär enligt Patel och Davidsson (2003) att mätbar data samlas in och presenteras i form av statistik. Med mätbar data menas konkreta svar så som ja/nej mycket/lite, eller siffror; svar som inte kräver någon tolkning av forskaren. En kvalitativ undersökning, däremot, bygger på tolkningskrävande data. Data fås oftast genom intervjuer. Eftersom syftet med undersökningen är att ta reda på en grupp barns attityder, tankar och reflektioner i en viss fråga är en kvalitativ undersökning att föredra.

Om syftet med en undersökning är att utforska tankar och känslor snarare än allmän data om människor är valet av en kvalitativ intervju att föredra som undersökningsmetod (Denscombe, 2000).

Denscombe (2000) menar att en intervju går att likna vid ett samtal, men skiljer sig från ett vanligt samtal på så sätt att en intervju planeras och genomförs på ett kontrollerat sätt av en forskare. För att en intervju ska bli lyckad krävs mycket planering och förberedelse.

Intervjuer kan genomföras antingen enskilt eller i grupp. Fördelen med gruppintervjuer är att intervjudeltagarna kan känna sig mindre utsatta och våga prata mer. Gruppintervjuer ger dessutom större utrymme för diskussioner och resonemang än vad enskilda intervjuer gör. En risk med gruppintervjuer är att det skapas ett gruppsytryck som gör att alla inte vågar uttrycka sig ärligt. Fördelarna ansågs överväga nackdelarna, därför föll valet på gruppintervjuer.

För att barnen ska kunna uttrycka sig fritt, samtidigt som en viss kontroll upprätthålls valdes semistrukturerade intervjuer, vilket innebär att en färdig lista med ämnen finns att utgå från, men att samtalet anpassas efter intervjudeltagarna på så sätt att ordningen ämnena behandlas i kan skifta, och att intervjudeltagarna tillåts utveckla sina tankar och resonemang med hjälp av följdfrågor (Denscombe, 2000).

När det gäller vilken typ av frågor som skulle förberedas till intervjuerna valdes frågor av påståendekaraktär, eftersom påståenden framkallar starkare reaktioner än frågor, vilket gör intervjudeltagarna mer motiverade till att diskutera. Intervjuerna kommer att utgöras av påståenden som barnen får ta ställning till och resonera kring (se bilaga 1).

Bandade intervjuer kommer att användas, vilket enligt Denscombe (2000) har både nackdelar och fördelar. Fördelarna är att intervjuaren är fri från att anteckna, och därmed kan ge intervjudeltagarna hela sin uppmärksamhet, samt att det går att gå tillbaka och lyssna på banden i efterhand för att höra vad någon verkligen sade. En nackdel är att det endast är rösterna som hörs och att eventuellt kroppsspråk går förlorat. Även Patel och Davidsson (2003) ger sin syn på registrering av intervjuer. De menar att nackdelen med att anteckna är att det kräver stor erfarenhet då det är lätt att missa något. Nackdelen med bandinspelning är att det finns en risk att intervjudeltagarna känner sig hämmade av bandspelaren och inte pratar lika fritt.

Det bandade materialet kommer att transkriberas så att intervjuerna går att läsa som text. Intervjuerna kommer att studeras och sammanfattas, och det som är relevant utifrån uppsatsens syfte kommer att lyftas fram och analyseras.

3.2. Urval

Vi har valt att söka oss till skolor där vi tidigare har gjort verksamhetsförlagd del av utbildning (VFU), eftersom det med dem redan finns en etablerad kontakt, såväl med personal som med barn, vilket kan höja klassens motivation till att vilja delta i undersökningen.

Från början var tanken att undersökningen skulle utföras i två klasser på två olika skolor, varav den ena klassen är en årskurs 3-5 på en Montessoriskola, och den andra klassen en årskurs 5 på en kommunal skola. I den sistnämnda klassen fick dock majoriteten av eleverna inte tillstånd av sina föräldrar att delta i undersökningen, vilket gjorde att urvalet krympte avsevärt. Ytterligare en årskurs 3-5 på samma Montessoriskola valdes därför ut att delta i undersökningen för att utöka urvalet och således få ett större material att bearbeta.

I varje klass inleddes undersökningen med en enkätundersökning som innebar att barnen blev ombedda att på ett tomt papper som delades ut, skriva ner namnen på de datorspel som de

spelar. Enkäterna samlades sedan in. Vid detta tillfälle delades även de lappar ut, där föräldrarna ombads ge ett utlåtande om huruvida deras barn fick intervjuas eller inte. (se bilaga 2 och bilaga 3)

När tillståndslapparna hade samlats in sorterades de enkäter gjorda av barn som inte hade tillåtelse att intervjuas bort och lades åt sidan. Resterande enkäter ordnades i två grupper; de som innehöll våldsspel och de som inte gjorde det.

För att kunna avgöra om en enkät innehåller våldsspel behövs en definition av vad våldsspel är. Följande definition av våldsspel har utformats av oss.

Med våld avses i detta arbete slag, sparkar och användandet av vapen på andra karaktärer i spelet.

Följande kriterium ska vara uppfyllt för att spelet ska klassas som ett våldsspel:

- Våldet har en central roll i spelet på så sätt att spelaren tar sig framåt eller förvärvar andra fördelar genom att använda våld.

Dessutom ska minst ett av följande kriterier vara uppfyllt:

- Skadorna som våldet orsakar ser realistiska ut
- Det finns flera olika sätt att skada eller döda motståndaren, det kan exempelvis finnas flera olika vapen att välja mellan.

I första hand grundar sig bedömningen av spelen på eget spelande. I andra hand har vi läst om spelen på dess hemsidor, samt tittat på trailers för spelen på youtube.com.

I de fall där spelen har varit svårbedömda har vi tittat hur PEGI har bedömt dem, med avseende på vilken åldersgräns och vilka eventuella varningar de tilldelats.

Varje barn som hade minst ett våldsspel sin lista över vilka spel de spelar hamnade i gruppen med barn som spelar våldsspel, oberoende av hur många icke våldsamma spel som fanns med på samma lista. Det togs således ingen hänsyn till mängden spel.

Strävan var att intervjua ungefär lika många barn ur varje grupp. För att undvika att flickor ställdes mot pojkar på ett sådant sätt att en genusfråga skapas var intentionen att de flickor som intervjuades skulle vara jämnt fördelade över de båda grupperna, och att de pojkar som intervjuades även de skulle vara jämnt fördelade över grupperna. Detta försvårades av att gruppen med barn som spelar våldsspel var överrepresenterad av pojkar, medan gruppen med barn som inte spelar våldsspel var överrepresenterad av flickor, vilket ledde till att flera pojkar som spelar våldsspel och flera flickor som inte spelar våldsspel fick uteslutas från intervjuundersökningen. Vid de tillfällen då det fanns flera möjliga intervjupersoner användes lottning för att bestämma vilka som skulle intervjuas.

3.3. Beskrivning av undersökningsgrupp

Undersökningsgruppen kom att bestå av 20 barn från tre olika klasser (se Tabell A.3).

Tabell A.3 Redovisning av uppdelningen mellan antalet som spelar samt inte spelar våldsspel, uppdelat efter kön.

	Spelar våldsspel	Spelar inte våldsspel
Pojkar	6	5
Flickor	4	5

Målet att barnen skulle vara jämnt könsfördelade över grupperna uppnåddes således inte riktigt, men nästan. Barnen fördelades i åtta mindre intervjugrupper med två till tre barn i varje. Grupperna var homogena med avseende på om barnen i gruppen uppgett att de spelade våldsspel eller inte, men var däremot könsblandade i flera fall.

3.4. Genomförande

Intervjuerna utförs under barnens lektionstid; en intervjugrupp i taget plockas ut från undervisningen till ett mindre grupprum angränsande till klassrummet. Eftersom intervjufrågorna utgörs av påståenden som barnen ska ta ställning till inleds samtalen med att begreppet påstående förklaras och exemplifieras.

Intervjuerna genomförs sedan på så sätt att påståendena ett i taget läses upp och läggs fram på bordet så att alla kan läsa dem (se bilaga 1). Varje påstående får ligga kvar på bordet även när det har behandlats färdigt och samtalet gått vidare till nästa, så att barnen kan gå tillbaka till tidigare påståenden när som helst under intervjun. Efter att ett påstående har lästs upp och lagts fram får barnen säga om de håller med eller inte och motivera varför. De tillåts diskutera och resonera med varandra och blir hjälpta av följdfrågor för att utmanas ytterligare i sina tankar. Efter att alla påståenden gått igenom tillfrågas barnen om det har uppkommit ytterligare tankar under intervjuens gång som de vill dela med sig av. Intervjuerna avslutas när samtliga barn uttrycker att de inte har någonting mer att tillägga.

Det bandade materialet lyssnas sedan igenom och transkriberas. De transkriberade intervjuerna studeras och sammanfattas sedan, och det som är relevant utifrån uppsatsens syfte plockas ut och analyseras.

3.5. Etiska överväganden

Vetenskapsrådet (2002) har satt upp fyra grundkrav som all forskning inom humanism och samhällsvetenskap ska uppfylla. Grundkraven syftar alla till att skydda individen från att utnyttjas eller tillfogas fysisk eller psykisk skada.

Det första av de fyra grundkraven är informationskravet, som innebär att de personer som ingår i undersökningen ska informeras om vilken roll de spelar i undersökningen, och vad undersökningens syfte är. De barn som ingick i undersökningsgruppen informerades om att vi höll på att skriva en uppsats om våld och datorspel, och att barnen skulle intervjuas om sin syn på våld. Barnen informerades inte om det exakta syftet med undersökningen, eftersom det hade medfört en risk att det hade påverkat deras intervju svar.

Det andra kravet är samtyckeskravet. Det säger att all medverknin g i en forskningsundersökning ska vara frivillig. Om deltagarna är under femton år eller om undersökningen rör ett känsligt ämne måste dessutom målsmans tillstånd inhämtas. Eftersom barnen i undersökningen är under femton år, och intervjuerna skulle bandas skickades lappar hem till föräldrarna, där de ombads att uppge om de tillät sina barn att delta i intervjuerna eller inte. Lappen utfördes i två olika versioner, en allmän version (se bilaga 2), och en förenklad version som skickades ut till vårdnadshavarna till barn med invandrarbakgrund (se

bilaga 3). Detta för att även de vårdnadshavarna som bara bott i Sverige i några få år, och därmed inte tillgodogjort sig det svenska språket till fullo, skulle kunna ta del av informationen. Både föräldrarna och barnen informerades om att intervjuerna var frivilliga och att det var tillåtet att när som helst avbryta påbörjad intervju. Vidare informerades både barn och föräldrar om att banden inte skulle avlyssnas av någon annan än av oss, och att de omgående efter uppsatsens färdigställande skulle förstöras.

Det tredje kravet är konfidentialitetskravet. Enligt det ska resultatet av undersökningen redovisas på ett sådant sätt att det inte är möjligt för utomstående personer att identifiera enskilda individer i materialet. Detta efterlevs genom att fingerade namn används i uppsatsens resultatdel. Dessutom har intervjusvar där barnen talat så pass detaljerat om sig själva att de skulle kunna identifieras trots fingerade namn uteslutits. Banden har under arbetets gång förvarats på ett sådant sätt att ingen obehörig har kunnat komma åt dem.

Det fjärde och sista grundkravet är nyttjandekravet. Det säger att de uppgifter som deltagarna i en undersökning lämnar endast får användas för det aktuella forskningssyftet. De svar som framkommit under intervjuerna kommer endast att användas i uppsatsen, och inte utnyttjas för något annat ändamål.

4. Resultat

I detta avsnitt presenteras en sammanfattning av resultatet. De intervjusekvenser som på ett tydligt sätt illustrerar vanligt förekommande tankegångar och åsikter hos barnen lyfts fram och presenteras i form av korta excerpter.

4.1. Barn som uppger att de spelar våldspel

Detta avsnitt presenterar resultatet av de intervjuer genomförda med barn som uppgett att de spelar våldspel.

4.1.1. Att slå

När barnen börjar resonera kring våld säger närapå alla rent impulsivt att det alltid är fel att slåss. Som anledningar nämner de att det kan göra ont och att det kan skada. De menar att det är bättre att lösa konflikter genom att prata, och eventuellt be vuxna om hjälp. Endast två barn av tjugo ger förslag på en situation där våld kan vara en rimlig lösning.

Excerpt 1:

Niclas: Men det kan ju också vara ett nödläge.

Sebastian: Mm, jag tänkte också på det med nödläge. Då kan man slå tillbaka.

Intervjuare: Vad kan det vara för ett nödläge?

Niclas: Kan vara en rånare eller nåt sånt.

Intervjuare: Så man försöker skydda sig själv då?

Niclas: De kan ju vara beväpnade. Då kan man ju knocka dem och ta vapnet.

Övriga barn har svårt att själva komma på någon situation där det är befogat att slå på en annan person. Det är först när diskussionerna kommit igång och vi ger barnen exempel på olika besvärliga situationer man kan hamna i som barnen medger att det ibland kan vara okej eller till och med oundvikligt att slåss. Framförallt gäller det just sådana situationer där man befinner sig i ett nödläge och använder våld endast för att rädda sitt eget liv, om man till exempel blir slagen av flera personer samtidigt är det befogat att slå tillbaka för att lyckas ta sig loss.

Det finns liknande situationer där barnen är mer restriktiva till rätten till att använda våld. Det är situationer som inte innebär ett direkt nödläge, utan snarare en vedergällning för någonting som redan har inträffat. Till exempel diskuteras det huruvida det är rätt eller inte rätt att slå tillbaka på någon som har slagit en själv eller någon man tycker om. Två barn är tveksamma och pendlar mellan att påstå att det inte är okej och att det är okej om man blir riktigt arg. Övriga barn är överens om att det inte är okej att slå, även om man blir riktigt arg. Barnen framhåller skillnaden mellan att *vilja* slå och att verkligen *göra* det, och uppvisar insikt i problematiken att man inte alltid kan agera ut sin ilska på det sätt man instinktivt skulle vilja. Flera barn poängterar att om man slår tillbaka på någon som har slagit en själv eller någon man tycker om gör man själv lika fel. Ett barn påpekar dessutom att det kan vara till nackdel för en själv att slå tillbaka, eftersom det kan användas mot en i en eventuell rättsprocess.

Att det är fel att provocerat slå någon så att det gör ont är alla barnen överens om. När barnen leds in i en diskussion om huruvida det är befogat eller ej att slå på en person som stöter på ens flickvän eller pojkvän säger alla barnen att det inte är okej. Två barn ändrar sig dock under diskussionens gång och säger att de nog skulle slå till personen i fråga.

Det förs även en diskussion om att slåss på skoj. Flera barn säger spontant att det inte är okej att slå på en kompis för att skoja, men de flesta ändrar sig och menar att det är okej om man bara slår väldigt nått. De säger dock att det innebär en viss risk, eftersom kompiserna kan missförstå och tro att det är på riktigt och därför slår tillbaka, vilket kan leda till slagsmål. Flera barn framhåller vikten av att försäkra sig om att kompiserna verkligen förstår att det bara är på skoj.

4.1.2. Att döda

Alla barnen är överens om att det alltid är fel att döda någon. Någon reagerar starkt och säger att ”Ja, det är *riktigt* fel”. Ingen kommer på något tillfälle där de själva tycker att det är befogat att ta någon annans liv. En av grupperna kan dock dra paralleller till andra länder, och de berättar om händelser där en människa har dödat en annan som hämnd för mord som begåtts tidigare. Barnen tycker inte själva att det är rätt, men de menar att det verkar vara tillåtet i de länder där det pågår. Ett barn tar även upp Saddam Hussein som exempel, och menar att om man dödar människor under en längre tid så blir man till slut dödad själv.

Barnen leds in i en mer djupgående diskussion om hur man bör agera gentemot en person som har dödat någon i ens familj. Barnen är överens om att de skulle bli mycket arga och antagligen vilja döda den personen, men att det inte skulle vara rätt att verkligen göra det:

Excerpt 2:

Maja: Man kanske vill döda den, men man får ju inte göra det för det.

Intervjuare: Nej, det är fel att göra det, tycker ni?

Maja: Man ska gå till polisen och säga till.

Kajsa: Man känner ju att man vill det, men man ska ju inte det, alltså man hade ju blivit ganska arg om det hade hänt. Så...alltså man känner att man vill döda den, alltså liv för liv. Fast ändå så ska man ju ändå inte göra det.

En flicka spekulerar i vad anledningen till att en del människor dödar kan vara, och kommer fram till att det kan ha sin grund i saker som har hänt under deras uppväxt.

4.1.3. Att använda vapen

Samtliga barn visar upp en restriktiv attityd gentemot användandet av vapen. Även i en hotfull situation där man blir slagen av flera personer samtidigt bör man i så hög grad som möjligt undvika vapen. Om man för att rädda sitt eget liv tvingas använda vapen bör man inte göra mer skada än nödvändigt:

Excerpt 3:

Johanna: Jag skulle inte ha tagit kniven, jag skulle nog ha tagit brännbollsträet.

Linus: Ja.

Intervjuare: Okej, är det någon skillnad mellan dem då?

Linus: Ja

Intervjuare: Vad är det för skillnad?

Linus: Kniven klarar och döda någon, men ett basebollträ gör bara ont.

I diskussionen om huruvida det är lika illa att slåss med pinnar och stenar som med riktiga vapen som knivar eller skjutvapen går åsikterna isär, både mellan grupperna och inom några grupper. Samtliga barn är överens om att det är illa att slåss med vapen, oberoende av vilken sorts vapen som avses, men några barn menar att det är värre med knivar och skjutvapen. De skillnader de pekar på är att knivar och skjutvapen är tillverkade för ändamålet att skada eller döda, medan stenar och pinnar inte är det, och att knivar och skjutvapen kan göra mer skada.

Majoriteten anser dock att det inte är någon större skillnad eftersom man kan göra lika stor skada, och till och med döda en annan människa med pinnar och stenar, beroende på hur de är utformade och var på kroppen de träffar.

4.1.4. Att använda hot

Majoriteten av barnen är negativa till användandet av hotfulla utsagor som ”jag ska slå dig” eller ”jag ska döda dig”. Några av barnen tycker att det är okej att säga ”jag ska slå dig” till en person som har betett sig illa, för att skrämmas eller få personen att sluta, så länge man inte gör verklighet av hotet. De flesta menar dock att det är bättre att säga ”det gillar inte jag”, eller att säga till någon vuxen.

Flera barn pekar på att ett hot som ”jag ska döda dig” kan menas och uppfattas olika beroende på i vilken situation och av vem det sägs:

Excerpt 4:

Daniel: Det beror på. Om man är vuxen så kanske man menar att man ska göra det, men när man är barn så menar man bara att man ska slå den.

Mattias: Inte slåss, men bara säger så att man blir rädd eller sånt.

Intervjuare: Mm

Frida: Men man kan också säga det på skoj så att man inte menar det så typ. Äh, ja.

Daniel: Andra kan tycka att man vill döda på riktigt.

Flertalet barn menar, liksom barnen i exemplet ovan att när ”jag ska döda dig” sägs av ett barn bör det inte tolkas bokstavligt, utan snarare som någonting som sägs på skoj, eller någonting som obetänksamt sägs i vrede.

4.2. Barn som uppger att de inte spelar våldspel

Detta avsnitt presenterar resultatet av de intervjuer genomförda med barn som uppgett att de inte spelar våldspel.

4.2.1. Att slå

Barnen hade delade meningar om huruvida det kan vara tillåtet att slå någon annan. Hälften av barnen sa redan från början att även om det inte är okej så finns det tillfällen då det är acceptabelt men endast vid de tillfällen då de själva eller någon närstående blir behandlad illa. Nästan alla de intervjuade barnen menade att man till viss del får använda sig av våld när det är fråga om självförsvar medan ett antal av barnen uttrycker en åsikt om att man i situationer där man blir provocerad kan bli så arg att man inte kan låta bli utan då slår personen i fråga.

Excerpt 5:

Intervjuare: När kan det vara bra att slå någon då?

Tom: Eem... när någon annan slår dig.

Martin: Eller om man blir irriterad kanske på någon.

Tom: någon kanske retar dig för... ja, dina byxor är fula, du är ful och så. Och så fortsätter man så hela dagen. Så till slut, ja, orkar man inte.

De barn som uttryckte dessa eller liknande åsikter gjorde det dock klart att de inte tycker att det är okej att slå någon annan för att man blir arg men att det ibland ändå är befogat. Genom att slå personen kan man lätta på sin egen ilska och förhoppningsvis få personen att sluta med att slå eller kränka en. Även när det gäller att slå "på skoj" eller "på låtsas" skiljer sig åsikterna mellan grupperna och mellan barnen i grupperna åt. Ett par av barnen menar att all form av våld är fel och att man absolut inte får slå någon oberoende av orsak eller tillfälle. Flera andra menar att det är okej att slå lite på en kompis eller på sina syskon om man inte slår för hårt eller menar det på allvar. Överlag är barnen relativt överrens om att man generellt skall undvika att slå andra medan majoriteten pekar på ett par undantag där våld kan vara tillåtet eller i alla fall förståligt.

4.2.2. Att döda

När diskussionen rör huruvida det är tillåtet att döda någon för att de dödat en anhörig är svaret unisont *nej*. Många av barnen talar dock om en förståelse för hur man kan vilja hämnas när någon tagit en närstående ifrån en men att det är en stor skillnad att ta det steget att verkligen göra det. En liten del av barnen talar med eftertryck om att det alltid är fel att döda någon annan, oavsett situation. Flera av de andra barnen diskuterar däremot kring dödshjälp som något tänkbart. Några av flickorna resonerade som följande:

Excerpt 6:

Sara: Ja men, kolla här. Om den personen är sjuk och liksom känner någon och kan känna att den kan lita på den. Och den verkligen vill det -

Lovisa: Då kan man döda.

Sara: - Då kan den ju döda en om den känner att den inte blir allt för ledsen för det.-

Maria: Så man slipper lida

(- betyder att personen som talar blir avbruten samt fortsätter på sin avbrutna mening)

Några av de andra intervjuade barnen hade liknande tankar. Det kan vara tillåtet att döda någon i de fall då det hjälper personen ifråga, genom att låta dem slippa lida när de redan är döende.

4.2.3. Att använda vapen

Ett flertal av barnen lyfter risken med att användandet av tillhyggen kan leda till större och farligare saker när man blir äldre. Även om de anser att vapen så som knivar och skjutvapen är värre än stenar och pinnar drar de ändå slutsatsen att ingetdera är tillåtet. En annan grupp tar diskussionen längre där de även tar upp hur det beror på vilken storlek det är på stenen eller pinnen samt hur och i vilket sammanhang de används. Flickorna resonerar vidare på följande sätt:

Excerpt 7:

Lovisa: Men när man vill slå nån och tänker på krig då har man mest sett såna krigsfilmer och sånt.

Maria: Ja

Lovisa: Det är dom som...

Sara: Eller om man har läst väldigt mycket historia.

Maria: Eller spelar väldigt mycket sånt skjutspel.

Lovisa: Mm, ja eller läst väldigt många såna deckare.

Intervjuare: Hur tänker du Sara? Har läst väldigt mycket historia?

Sara: Jamen alla krigar ju i historian.

(... betyder att den som talar tystnar)

Här drar de en parallell mellan det som man ser på TV, läser i böcker samt spelar och hur man möjligen agerar i verkligheten. De tar dock också upp aspekten att det inte endast är från nya medier som dessa idéer kan uppstå utan att det även finns i det som man läser i skolan.

4.2.4. Att använda hot

Med ett undantag av två av barnen anser samtliga att ”jag ska döda dig” bara är något som man säger samt att det är förekommande. Det är inget som de skulle bli rädda för om de hörde det från någon av sina jämnåriga kamrater då de inte anser att det är något man tar på allvar. Hade någon äldre elev eller någon vuxen sagt det skulle barnen ta det på större allvar. De två barn som inte anser att det är något man säger tycker att uttrycket är hemskt och inte något som skall användas överhuvudtaget och definitivt. De menar vidare att de skulle bli rädda om någon sa detta till dem och hade tagit det som ett hot. Samtliga barn intygar att de aldrig själva skulle säga ”jag ska döda dig”

Gällande hot kring att slå någon annan är åsikterna mer spridda. Det finns fortfarande de barn som säger att de aldrig skulle kunna säga något sådant och som anser att det är helt fel. Majoriteten anser dock att det kan vara ett alternativ till att slåss, att genom att hota någon att slå dem kan man skrämman dem och få dem att sluta med det som man anser är kränkande. Flera av barnen diskuterar dock vidare och vänder på det, även om man uppnår att den andra slutar då man skrämmer den kanske man skrämmer personen så mycket så att de blir rädda för att komma till skolan. De tar upp alternativet att säga något kränkande eller elakt tillbaka istället för att hota dem med att slå dem. Allt framställs dock som något de inte skulle göra utom i extrema fall och något de anser att man skall försöka undvika.

4.3. Sammanfattning och analys

Nedan sammanfattas och analyseras resultatet och de två olika grupperna; barn som uppger att de spelar våldsspel och barn som uppger att de inte spelar våldsspel, ställs mot varandra.

De barn som har uppgett att de spelar våldsspel har en mycket restriktiv inställning till användandet av våld. De enda situationer som de anser att våld får användas i är i självförsvarssituationer. Även då är det dock eftersträvansvärt att använda så lite våld som möjligt. Det allra bästa är att lösa situationen på annat sätt. Som hämnd är våld inte okej. Barnen gör skillnad på att vilja använda våld och att verkligen göra det. Samtliga barn säger att det alltid är fel att döda. Vapen får användas vid självförsvar, men man ska fortfarande göra så lite skada som möjligt på den man försvarar sig mot. Att använda sig av hot rekommenderas inte av barnen, men det anses inte lika allvarligt som övrigt våld.

Hälften av barnen som har uppgett att de inte spelar våldsspel kommer själva på tillfällen där de tycker att det kan vara okej att använda våld. Det handlar om sådana tillfällen då man själv eller någon närstående blir illa behandlad. Nästan alla tycker att det är okej att använda våld i nödsituationer. Att man blir arg är inte tillräcklig anledning till att få slå någon, menar barnen, men påpekar att det kan hända att man gör det ändå. Barnen anser att det är fel att döda som hämnd, men det är förståeligt att man kan *vilja* göra det. Två av grupperna tar upp dödshjälp som exempel på tillfällen då det kan vara befogat att döda någon. Några barn drar en parallell mellan människors agerande och våld i media och datorspel, och ser en möjlig påverkan. Hot är inte rekommenderat att använda, men är inte lika allvarligt som övrigt våld, två barn tycker dock att hot alltid är fel.

De två grupperna tillåter våld i liten utsträckning i ungefär samma situationer. Skillnaden, som vi anser är anmärkningsvärd, är att de som inte spelar våldsspel är lite mer tillåtande när det gäller våld i hämndsituationer eller användande av våld med avsikten att få dåligt beteende att upphöra. En av intervjugrupperna som inte spelar våldsspel tar upp våld i media, däribland våldsspel som en möjlig orsak till våldsamhet. Inget av de barn som uppgett att de spelar våldsspel tog upp någonting om medias påverkan.

Viktigt att poängtera är att skillnaden mellan de två undersökningsgrupperna; de barn som uppgett att de spelar våldsspel och de barn som uppgett att de inte spelar våldsspel, inte är större än skillnaderna inom undersökningsgrupperna; mellan intervjugrupperna, eller barnen inom intervjugrupperna.

5. Diskussion

I detta avsnitt diskuteras undersökningens resultat i förhållande till litteraturen, och kritik mot undersökningen åskådliggörs.

5.1. Vad påverkar vad?

Resultaten av undersökningen visade inget samband mellan spelandet av våldsamma datorspel och tankar och resonering kring våld. Även om ett sådant samband hade påvisats hade det inte gått att besvara frågan om huruvida våldsspelet påverkar barnen eller inte. Vi hade inte kunnat säga någonting om vad som påverkar vad, det vill säga vilket som är orsaksriktningen.

Lager och Bremberg (2005) menar att för att kunna besvara frågan om orsaksriktningen krävs en undersökning som baseras på experiment. Deltagarna delas då upp i två grupper, varav den ena utsätts för det man vill undersöka effekterna av. Mätning av den egenskap som man tror har framkallats mäts sedan hos båda grupperna. Den andra typen av forskning som Lager och Bremberg tar upp är en samtida mätning av både den aktuella egenskapen och den faktor som misstänks påverka den. Utifrån sådan forskning där man har undersöker samtida förekomster av olika fenomen eller egenskaper går det inte att dra några slutsatser om vilken riktning orsakssambandet verkar i.

Vår undersökning utgörs inte av några experiment, utan vi har tittat på en samtida förekomst av datorspel och våldstankar. Barnen har dels fått uppge vilka datorspel de spelar, dels blivit intervjuade om sina tankar och värderingar kring våld. Om ett samband mellan våldsamma datorspel och tankar och resonering kring våld hade påvisats hade det inte gått att säga om sambandet beror på att våldsspel föder våldsamma tankar, eller om barn med våldsamma tankar i högre grad söker sig till våldsspel.

5.2. Återkoppling till litteraturen

Här resonerar vi kring resultatet av undersökningen i förhållande till den litteratur som har tagits upp.

5.2.1. Undersökningen ställd mot andra undersökningar

Eftersom den effektforskning som finns visar på motstridiga resultat är det svårt att ställa vår undersökning mot övrig effektforskning och dra slutsatser om vilka likheter och skillnader som finns.

De undersökningar som Lager och Bremberg (2005) har granskat och sammanfattat visar på en tendens till att barn som spelar våldsspel väljer aggressiva leksaker, men att det inte finns något betydande samband mellan datorspel och aggressiva känslor, tankar eller beteenden. Vår undersökning kan anses överensstämma med dessa studier, eftersom inte heller den ger något stöd för att aggressiva tankar skulle ha något samband med spelandet av våldsamma datorspel.

Den undersökning som Gentile m.fl. (2004) har gjort pekar mot att de ungdomar som spelar mycket våldsamma datorspel har en mer fientlig bild av omvärlden, och att de som har spelat datorspel i flera år oftare är inblandade i slagsmål. Den undersökning som Robinson m.fl. (2001) har gjort tyder på att barn som reducerat sin mediekonsumtion, däribland sitt datorspelande, upplevs som mindre aggressiva, visar mindre verbal och fysisk aggression och ser världen som mindre hotande.

Dessa undersökningar kan inte användas som stöd för vår undersökning, eftersom vår undersökning inte ger några sådana resultat. Det är dock viktigt att poängtera att våra resultat inte heller motsäger Gentiles m.fl. och Robinsons m.fl. resultat helt och hållet utan endast till en viss del. De resultat som säger att barn och ungdomar som spelar våldsamma datorspel har en bild av världen som mer hotfull eller fientlig, motsäger våra resultat, eftersom våra resultat snarare pekar mot att ett sådant samband inte finns. Däremot de resultat som säger att barn och ungdomar som spelar våldsamma datorspel upplevs som mer aggressiva eller oftare är inblandade i slagsmål, kan inte sägas motstrida resultaten av vår undersökning, eftersom de inte behandlar samma sak. Vår undersökning säger ingenting om barnens egen våldsamhet, och kan därför inte jämföras med de undersökningar eller delar av undersökningar som behandlar barn och ungdomars våldsamhet.

5.2.2. Datorspel som leksak

En viktig aspekt av datorspel som togs upp i teoridelen är huruvida datorspel bör betraktas som någon form av leksak eller ej. Detta spelar roll vid tolkandet av de undersökningar som Lager och Bremberg (2005) refererar till, vars resultat påvisar att barn som har spelat våldsamma datorspel väljer att leka med aggressiva leksaker. Ett synsätt på datorspel som en leksak skulle i så fall innebära att barnen i dessa undersökningar tar med sig ett visst våldsintresse när de går från en leksituation till en annan. Undersökningarna säger ingenting om vad som händer med våldsintresset när barnen lämnar lekens värld.

Mouritsen, som Johansson (2000) refererar till utgår från att lek och verklighet är två skilda ting och därmed kan hållas isär av barnen. Med detta som utgångspunkt går det att dra slutsatsen att det inte finns någonting som talar för att barnen skulle ta med sig intresset för våld ut i den verkliga världen, utan det skulle snarare vara rimligt att anta det motsatta; att barnen lämnar våldsintresset samtidigt som de lämnar lekmiljön.

De undersökningar som påvisar ett samband mellan spelandet av våldsamma datorspel och väljandet av aggressiva leksaker kan, på dessa premisser, inte antas ha någon utökad betydelse.

5.3. Metodkritik

Denscombe (2000) menar att en faktor som forskaren måste förhålla sig till är ”intervjuareffekten”, vilken innebär att intervjudeltagaren kan svara olika beroende på vem det är som ställer frågorna och vilket förhållande intervjudeltagaren och intervjuaren har till varandra. Han lägger fram ett antal frågor som forskaren bör ställa till sig själv:

Är det troligt att det kommer att vara en ålderskillnad mellan mig och den/de intervjuade, och i så fall, hur kommer detta att påverka intervjun?”

Vilken social status, vilka utbildningsmässiga kvalifikationer och vilken professionell sakkunskap har de människor som jag kommer att intervju? Hur stämmer detta överens med mig själv? Är det troligt att detta kommer att påverka relationen mellan mig och den intervjuade i en positiv eller negativ riktning? (Denscombe 2000 s. 139)

Eftersom det till stor del är barn från tidigare VFU-platser som intervjuas finns det redan en etablerad kontakt med barnen som kan spela in. Vår fundering efter att ha läst Denscombe (2000) är att det finns en risk att barnen fortfarande ser oss som sina lärare och därför i första

hand svarar utifrån vad de tror att vi vill höra, och inte utifrån egna åsikter. Ålderskillnaden spelar troligtvis in även den, eftersom den är så pass stor att det blir vuxna som intervjuar barn, vilket även det kan bidra till att intervjudeltagarna strävar efter att producera de svar de tror att intervjuarna uppskattar. I vissa intervjusekvenser blev det särskilt tydligt att barnen försöker göra oss nöjda

Excerpt 8

Intervjuare: Om någon slår mig, någon i min familj eller någon av mina kompisar så får jag slå den personen

Frida: Nej

Mattias: Det tycker jag inte

Intervjuare: Tycker inte..

Alla: Nej

Intervjuare: Varför inte?

Frida: Man ska inte slå tillbaka

Daniel: För då gör man själv...

Mattias: Man ska prata istället.

Daniel: Då gör man själv fel

Intervjuare: Mm

Mattias: Man ska säga till de stora eller...inte göra det, man pratar istället, använda munnen istället

Här finns ingenting som direkt bestrider barnens uppriktighet, men det är det rimligt att anta att de använder formuleringar som de har hört lärare använda. Att inte slå tillbaka eftersom man då själv gör fel, eller att man bör lösa konflikter genom att använda munnen, det vill säga prata, är enligt oss typiska argument som lärare använder för att förhindra att elever slåss.

I följande sekvens diskuteras huruvida det är tillåtet att slå någon som stöter på ens pojkvän eller flickvän. Barnen har båda inlett med att bestämt säga att det inte är okej, men efter att ha fått följdfrågor på om de hade blivit arga i en sådan situation ändrar de sig:

Excerpt 9:

Sofia: Ja, jag skulle slagit de.

Intervjuare: Du skulle det?

Sofia: Mm

(Avbrott då någon kommer in i rummet för att hämta något)

Intervjuare: Mm

Sofia: Jag skulle slagit tillbaka

Intervjuare: Ja.

Intervjuare: Du skulle det?
Sofia: Mm
Jakob: Ja, lite nätt nog.
Intervjuare: Är det inte svårt att slå lite nätt när man är arg?
Sofia: Jag skulle slagit hårt.
(Alla skrattar.)
Intervjuare: Mm
Jakob: Ja, rätt så hårt skulle jag gjort.
Intervjuare: Ja, mm.

Både Sofia och Jakob tycks vara tveksamma till vad som är "rätt svar". De blir därför lättmanipulerade, och hade troligtvis kunnat styras i vilken riktning som helst. Att bli arg och därför slå "lite nätt" på den man är arg på är inget sannolikt agerande, utan detta svar kan tolkas som en förvirring hos Jakob. Han tror fortfarande att det rätta förhållningssättet är att vara så lite våldsam som möjligt, samtidigt blir han provocerad till att svara att han tycker att våld är okej i den här situationen. Resultatet blir en kompromiss mellan ett våldsamt och ett icke-våldsamt förhållningssätt; att han hade använt våld, men inte så mycket. När han sedan får följdfrågan om det inte är svårt att slå nätt när man är arg ändrar han sig till att han nog hade slagit "rätt så hårt". Detta anser vi är ett tydligt exempel på det som Denscombe (2000) benämner som "intervjuareffekt".

Detta problem tas även upp av Johansson (2000) när hon berättar om de problem hon har stött på när hon har intervjuat barn; att de svarar utifrån vad de tror passar i sammanhanget snarare än utifrån egna tankar och reflektioner.

Detta kan påverka svarens reliabilitet på så sätt att resultatet trovärdighet sjunker något. Det finns dock andra faktorer som stärker svarens trovärdighet; Barnen försökte inte på något sätt ljuga medvetet, utan de ställde sig positiva till att bli intervjuade och engagerade sig i intervjuerna. Påståendena de fick resonera kring var av sådant slag att barnen lätt kunde förstå dem och själva relatera till dem, vilket gjorde att risken för missförstånd minskade.

Det är även viktigt att understryka att det inte är elevernas egen våldsamhet som undersöks. Om det under intervjuerna framkommer att något barn har varit i slagsmål är det inte tillräcklig anledning till att tro att det ljuger när det framhåller åsikter mot våld. Vi har inga

belägg för att människor alltid handlar efter sina värderingar. Det är därför, enligt oss, inte rimligt att dra slutsatser om personers värderingar utifrån deras agerande.

5.4. Undersökningen ur ett sociokulturellt perspektiv

Eftersom det har konstaterats att vår undersökning visar på en tendens till att barn som uppger att de spelar våldsspel inte har mer aggressiva värderingar än barn som uppger att de inte spelar våldsspel, med avseende på hur de resonerar kring våld, är det relevant att återknyta till de teorier som försöker förklara varför våldsamma datorspel inte har någon effekt på spelaren.

Johansson (2000) gör en diskussion om de utsagor som barn gör när de spelar datorspel, och menar att de har en viss betydelse i den spelkontext barnen befinner sig i. Utsagorna kan inte tas ur sitt sammanhang och tolkas bokstavligt i miljön utanför spelkontexten.

Detta är ett resonemang som kan stödja sig på Säljö (2000) och det sociokulturella perspektivet som säger att det människor säger och gör utgår från och beror av det sammanhang de befinner sig i. I resultatet av vår undersökning finns ingenting som talar för att det våld som barnen upplever och agerar genom våldsamma datorspel spelar in i deras allmänna tankar och resonemang kring våld. Ett applicerande av Säljö's teori på resultatet av vår undersökning innebär således att de våldsspel barnen i undersökningen spelar, inte påverkar dem till att tänka och resonera kring våld på ett annorlunda sätt än de barn som inte spelar våldsspel. Detta på grund av att våldets betydelse är kontextbundet och inte oförändrat kan tas ur sitt sammanhang.

5.5. Gräns mellan spel och verklighet

Vår tolkning av vad som händer med ett barn som spelar ett våldsamt datorspel, utifrån ett sociokulturellt perspektiv ser ut på följande sätt: När barnet sätter sig framför TV:n eller datorn och startar spelet kommer det att befinna sig i en våldsspelskontext. I denna kontext är det tillåtet, och i vissa fall även nödvändigt, att döda och skada sina motståndare. Om en spelare skulle undvika alla former av våld skulle den inte gå speciellt långt i spelet, och den skulle förmodligen anses egendomlig. Den som undviker våld i ett våldsspel bryter mot de normer som finns inom våldsspelskontexten. De utsagor som barnet gör under spelandets gång får sin betydelse utifrån kontexten. Om barnet gör ett uttalande som ”jag ska döda dig”

bör det inte tolkas bokstavligt, utan kan exempelvis betyda ”min karaktär ska döda din karaktär”; en betydelse som blir naturlig när uttalandet sätts i samband med kontexten. När barnet sedan har spelat färdigt och stänger av spelet för att göra något annat förflyttar det sig från datorspelskontexten till en annan kontext. I denna nya kontext gäller inte längre samma normer; våldsamhet är inte längre ett önskvärt beteende. Barnet anpassar sig till den nya kontexten och de normer som gäller där.

Vi menar att det finns en tydlig gräns mellan spel och verklighet. Frågan är dock om denna gräns är lika tydlig för alla. Kan det finnas medfödda eller förvärvade egenskaper som leder till att gränsen lättare suddas ut hos en del människor? I dessa fall tror vi att det skulle finnas en fördel i att presentera en motbild som visar hur farligt våld är; att man inte kan slå och sparka på en annan person hur mycket som helst utan att denne får livshotande skador. Enligt vår uppfattning blir människor som spelar våldsamma spel inte mer benägna att ta till våld, däremot tror vi att det finns en risk att de undermedvetet tar med sig medieivåldet in i våldsamma situationer och slåss på ett annat sätt. Exempelvis att de inte slutar slå och sparka när motparten ligger ner.

5.5. Slutsatser

Vi anser att resultatet av undersökningen till en viss del skiljer sig från liknande undersökningars resultat, även om det är svårt att avgöra eftersom effektforskning är ett forskningsområde med motstridiga resultat. Det är intressant att undersökningen skiljer sig gentemot liknande undersökningar på så sätt att den inte bara visar att spelare av våldsspel inte har mer våldsamma värderingar än de som inte spelar våldsspel, utan att de i en viss grad till och med kan ha mindre våldsamma värderingar.

Det måste dock påpekas att undersökningen är gjord på ett relativt litet urval, och att detta urval med stor sannolikhet påverkades av ”intervjuareffekten”, vilket kan ha påverkat barnens svar. Den slutsats vi drar är därför att resultatet av undersökningen visar en tendens till att spelandet av våldsamma datorspel inte har ett samband med reflektioner om och attityder till våld i allmänhet, men att undersökningen inte kan ges någon utökad betydelse till att gälla i alla sammanhang.

6. Sammanfattning

Syftet med uppsatsen var att undersöka hur barn i skolår 3-5 som uppger sig spela våldsamma datorspel, respektive barn som uppger att de inte spelar våldsamma datorspel, resonerar kring några aspekter kring våld.

Litteraturgenomgången visar att det interaktiva mediet datorspel utgör en dragningskraft genom att ge en mental utmaning samt att underhålla. Forskningen inom området är ganska begränsad, och resultaten ofta motstridiga. Större delen av den forskning som gjorts framhåller att det inte går att påstå att det finns en parallell mellan spelande och negativt beteende, även om det finns vissa undersökningar som visar på en tendens till negativa effekter.

Urvalet gjordes genom att barnen i tre klasser fick uppge vilka datorspel de spelar. Undersökningen genomfördes bland 20 av dessa barn, varav hälften uppgett att de spelar våldsamma datorspel och den andra hälften uppgett att de inte gör det. Undersökningen utfördes genom kvalitativa, semistrukturerade intervjuer i grupp, där barnen fick ta ställning till ett antal påståenden som behandlade några aspekter av våld.

Resultatet visade att de barn som uppgett att de spelar våldsamma datorspel och de barn som uppgett att de inte spelar våldsamma datorspel överlag resonerade på ett liknande sätt kring de aspekter av våld som belystes i påståendena. Båda grupperna var restriktiva till användandet av våld, och såg självförsvar som ett av de få tillfällen då våld kan vara befogat. Skillnaden mellan grupperna var, överraskande nog, att de barn som uppgav att de inte spelade våldsspel var mer tillåtande mot våld i sina resonemang, främst vid hämndaktioner, än de barn som uppgav att de spelade våldsspel. Den slutsats vi drar är att resultaten av undersökningen visar en tendens till att spelandet av våldsamma datorspel inte har ett samband med reflektioner om och attityder till våld i allmänhet

Referenser

Christoffersson, Jan (1999). *Monsternmassakern, Våldsskildringsrådet nr 22*. Stockholm: Regeringskansliets offsetcentral.

Denscombe, Martyn (2000). *Forskningshandboken – för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. Lund: Studentlitteratur.

Egenfeldt-Nilsen, Simon & Heide Smith, Jonas (2004). *Playing with fire – How do computer games influence the player*. Göteborg: The international Clearinghouse on Children, Youth and Media.

Falkner, Carin (2007). *Datorspelande som bildning och kultur - En hermeneutisk studie av datorspelande*. Diss: Örebro universitet. Örebro: Örebro Studies in Education

Feilitzen, Cecilia von (2001) *Medievåldets påverkan: en kortfattad forskningsöversikt*. Göteborg: UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen, Nordicom, Universitet.

Fjellman, Erik & Sjögren, Jan (2004). *Interaktiv underhållning inför framtiden*. Stockholm: TELDOK och KFB – kommunikationsforskningsberedningen. (Telematik 2004, KFB-Rapport 2000:10, TELDOK Rapport 133).

Gee, John Paul (2004). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave MacMillan.

Gentile, Douglas. Lynch, J. Paul, Ruh Linder, Jennifer och Walsh, David. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviours and school performance. *Journal of Adolescence* vol:27 (2004) ss. 5–22. PDF-format. Tillgängligt: http://www.mediafamily.org/research/Gentile_Lynch_Linder_Walsh_20041.pdf (2008-11-24)

Hangaard Rasmussen, Torben (1993). *Den vilda leken*. Lund: Studentlitteratur.˚

Hangaard Rasmussen, Torben (2002). *Leksakernas virtuella värld: essäer om leksaker och lek*. Lund: Studentlitteratur

Johansson, Barbro (2000). "Kom och ät!" "Jag skall bara dö först" *Om datorn i barns vardag*. Diss: Göteborgs Universitet. Göteborg: Etnologiska fören. i Västsverige

Lager, Anton & Bremberg, Sven (2005). *Hälsoeffekter av tv- och datorspelade- en systematisk genomgång av vetenskapliga studier*. Stockholm: Statens folkhälsoinstitut. (Statens folkhälsoinstitut 2005:18).

Linderoth, Jonas (2004). *Datorspeländets mening - Bortom idén om den interaktiva illusionen*. Diss: Göteborgs Universitet. Göteborg: Göteborg University.

Lärarnas Riksförbund (2005). *Läraryboken*. Stockholm: Lärarnas Riksförbund.

Mouritsen, Flemming (1996) *Legekultur : essays om børnekultur, leg og fortelling*. Odense: Odense universitetsforlag.

Patel, Runa & Davidson, Bo (2003). *Forskningsmetodikens grunder - Att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund: Studentlitteratur.

Robinson Thomas N., Wilde Marta L., Navracruz Lisa C., Haydel K. Farish, Varady Ann (2001). Effects of reducing children's television and video game use on aggressive behaviour *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine* vol:155 (1)(2001), ss. 17-23. PDF-format. Tillgängligt: <http://archpedi.ama-assn.org/cgi/reprint/155/1/17> (2008-11-24)

Säljö, Roger (2000). *Lärande i praktiken - ett sociokulturellt perspektiv*. Stockholm: Bokförlaget Prisma.

Ungdomsstyrelsen (2006). *New Game – Om unga och datorspel*. Stockholm: Ungdomsstyrelsen. (Ungdomsstyrelsens skrifter 2006:2)

Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm: Vetenskapsrådet.

Elektroniska källor:

Arbetsmiljöverket. Tillgängligt:

<http://www.av.se/pressrum/pressmeddelanden/2007/8469.aspx> (2009-01-13)

Fair Play. Tillgänglig: <http://www.fair-play.se/omfairplay/> (2008-12-02)

Fair Play. Tillgänglig: <http://www.fair-play.se/omfairplay/projektet.php> (2008-12-02)

Fair Play. Tillgänglig: http://www.fair-play.se/fordjupning/positiva_effekter.php (2008-12-02)

Medierådet – Ungar och medier (2005). PDF-format. Tillgänglig:

[http://www.medieradet.se/upload/Rapporter_pdf/Ungar & Medier 2008.pdf](http://www.medieradet.se/upload/Rapporter_pdf/Ungar_%20Medier_2008.pdf) (2008-11-24)

Medierådet – Ungar och medier (2008). PDF-format. Tillgänglig:

[http://www.medieradet.se/upload/Rapporter_pdf/Ungar & Medier 2008.pdf](http://www.medieradet.se/upload/Rapporter_pdf/Ungar_%20Medier_2008.pdf) (2008-11-24)

Nationalencyklopedin. Tillgänglig: www.ne.se (2008-11-24)

PEGI. Tillgänglig: <http://www.pegi.info/sv/index/id/972> (2008-11-24)

Sundberg, Sam (2008). Fair play slutar granska fel. *Svenska Dagbladet*, 20 november.

Tillgänglig: http://www.svd.se/kulturnoje/nyheter/artikel_2071845.svd (2008-12-02)

Bilagor

Bilaga 1

Påståenden

- Det är alltid fel att slå någon.
- Det är alltid fel att döda någon.
- Om någon slår mig, någon i min familj eller någon av mina kompisar så får jag slå den personen.
- Om flera personer slår mig har jag rätt att slå tillbaka och använda exempelvis kniv eller brännbollsträ.
- Om någon dödar en person i min familj så får/vill jag döda den.
- ”Jag ska döda dig” betyder ingenting, utan är något man kan säga när man är arg.
- Det är okej att slå på en kompis om man bara skojar.
- Om någon säger något elakt om mig eller någon i min familj så är det okej om jag säger ”jag ska slå dig”, så länge jag inte gör det.
- Om någon stöter på min flickvän eller pojkvän så får jag slå den personen.
- Det är lika illa att slåss med pinnar och stenar som med riktiga vapen som knivar eller skjutvapen.

Bilaga 2

Till förälder/målsman för: _____

Hej!

Vi är två studenter som läser till lärare på Kristianstads Högskola. Vi går just nu sista terminen och är i full fart med att skriva vår C-uppsats.

Uppsatsen behandlar våld och dator/tv-spelande och i en del av vår empiriska undersökning kommer vi att intervjua ett antal elever om deras syn på våld med hjälp av olika påstående som de får ta ställning till. Eleverna kommer att vara helt anonyma, inga namn kommer att nämnas i uppsatsen.

Intervjuerna är frivilliga och eleven kan när som helst avbryta en påbörjad intervju. Intervjuerna kommer att bandas, detta för att vi som intervjuare skall kunna komma ihåg vad som sagts under intervjun och känna oss fria att samtala med eleverna utan att anteckna allt som sägs. Bandupptagningen är vårt personliga ansvar och kommer att förstöras då vi är klara med uppsatsen.

Har du/ni några frågor är ni välkomna att ringa till Christine på 0738-307248

Med vänliga hälsningar

Christine Jansson

Julia Englund

Elev: _____

Tillåter du/ni att ert barn deltar i intervjun?

Ja Nej

Tillåter du/ni att ert barn bandas under intervjun?

Ja Nej

Bilaga 3

Till förälder/målsman för: _____

Hej!

Vi är två studenter som läser till lärare på Kristianstads Högskola. Vi går just nu sista terminen och håller på att skriva vår C-uppsats.

Uppsatsen behandlar våld och datorspelande, och i en del av vår undersökning kommer vi att intervjua ett antal elever om deras syn på våld. Eleven kommer att vara anonym, inga namn kommer att nämnas i uppsatsen.

Intervjuerna kommer att vara frivilliga och eleven kan när som helst avbryta en påbörjad intervju. Intervjuerna kommer att spelas in på band. Enda anledningen till att intervjuerna bandas är att vis kan komma ihåg vad som sägs under intervjun. Bandupptagningen kommer att vara vårt personliga ansvar, endast vi kommer att lyssna på den och bandet kommer att förstöras efter att vi skrivit klart uppsatsen.

Har du några frågor ring till Julia på 0766-440600

Med vänliga hälsningar

Julia Englund

Christine Jansson

Elev: _____

Tillåter du/ni att ert barn deltar i intervjun?

Ja Nej

Tillåter du/ni att ert barn finns med på band?

Ja Nej