



examensarbete

FILOSOFIE KANDIDATEXAMEN I PSYKOLOGI

Hösten 2012

Sektionen för lärande och miljö

Medievåldets påverkan på självkänsla och empati

Författare

Johan Hereora Hummerhielm

Robert Samuelsson

Handledare

Ulf Holmberg

Examinator

Tobias Johansson

Medievåldets påverkan på självkänsla och empati

Uppsatsens övergripande syfte är att få en ökad kunskap om medievåld och dess exponering. En webbaserad enkät har använts där människor av alla åldrar och kön deltagit i studien. Yngsta deltagaren var 18 år och äldsta 61 år gammal. 64 kvinnor och 45 män deltog.

Huvudresultat efter ett t-test och en två-vägs ANOVA visade på att det inte fanns några huvudeffekter med skillnader i empati relaterade till kön eller hög respektive låg medieexponering i just dagspress. Däremot visade det sig det fanns en signifikant interaktion där kön tillsammans med hög och låg exponering av medievåld, hade en effekt på empati. Kvinnor som exponerades mer av våldsrelaterad media i dagspress visade sig ha en högre empatisk förmåga än män.

Analys av skönlitteratur och hur empati, relaterat till kön och våldsexponering, visade att kvinnor i denna studie hade tendens till en högre empati än män. De ytterligare tre exponeringsvariablerna: facklitteratur, film och TV-spel, visade inga indikeringar för interaktionseffekter men visade sig däremot ha signifikanta huvudeffekter mellan könen.

Självkänsla som beroende variabel visade sig att inte variera på grund av de beroende variablerna kön eller hög- samt låg medieexponering (likt ovanstående) och gav inga signifikanta resultat.

Nyckelord: empati, självkänsla, medievåld

På grund av globalisering och ny teknik har exponering av medievåldet blivit mer lättåtkomligt och mer avancerat. Medievåldet är ett aktuellt ämne likväl det varit sedan medievåldet kom. Detta då många uppmärksammade händelser har inträffat som har kopplats ihop med medievåldet. I denna studie definieras medievåld som hur medier visar upp våld. I denna studie åsyftas medier som TV, film, dagspress, TV-spel eller facklitteratur samt att våld är en psykisk eller fysisk handling som är avsedd att skada person eller egendom.

Mordet på James Bulger 1993 väckte debatt kring ämnet. Detta på grund av att Bulgers banemän sett filmen *Den onda dockan 3* och det fanns likheter med mordet och scener ur filmen (Morrison, 2003; Lerner, 2006).

Året därpå 1994 väckte *Siljefallet* en liknande debatt då två barn dödade ett annat barn och debattörer ansåg att medievåldet påverkat barnen (Deseret News, 1994; James & MacDougall, 2010). Detta resulterade i att vissa barnprogram slutade sändas (Morrison, 2003). Även TV- och datorspel har sammankopplats med olika händelser av våldsamt karaktär. Flera av de skolskjutningar som skett har efterföljts av debatter om medievåldets eventuella risker (Julander, 2007). Polismördare har uttalat att det var TV-spelen som inspirerade till dåden (Thorsen, 2005). Massmördaren Anders Behring Breivik uppger att han spelat TV-spel för att öva upp sig inför bombattentatet samt mordet i Oslo 2011 (Johansson, 2011). Spelförbud och varningstexter är alternativ som diskuteras (Bengtsson, 2008). Sen finns det andra som anser att medievåldet inte alls är farligt. Det finns dem som inte bara anser att det inte alls är farligt med medievåld, utan att det till och med förstärker vissa egenskaper (Bennerstedt, Ivarsson, & Linderoth, 2012). Påverkar medievåldet personerna som exponeras för det? Hur påverkar exponeringen de som exponeras i så fall? Finns det ett samband mellan exponeringen av medievåld och förändringar i empati och självkänsla. Genomförandet av denna studie ska kunna besvara dessa frågor. Besvarar studien dessa frågor identifieras fler riskfaktorer till ett antisocialt beteende.

Tidigare forskning

Det råder ingen konsensus på forskningsområdet som denna studie fokuserar på (Ferguson & Kilburn, 2010). Allt från att exponering av medie våld ger tydliga sänkningar av vår empatiska förmåga (Anderson, Shibuya, Ithori, Swing, Bushman, Rothstein & Saleem, 2010) till inga sänkningar alls i vår empatiska förmåga (Greitemeyer, Osswald & Brauer, 2010). Det finns även forskare som hittat orsakssamband mellan vår empatiska förmåga och den grad av exponering vi utsätts för (Krahé & Möller, 2010). Det finns också studier som påvisar att människan väljer att exponera sig för medie våld då det stärker hennes självkänsla och att våldet i sig inte är en motiverande faktor (Przybylski, Rigby & Ryan, 2006, 2010).

Empati

Anderson m.fl. (2010) har genomfört en metaanalys, den har gjorts på 130 tidigare studier och har därför kommit att innehålla mer än 130 000 deltagare. De våldsamma spelen har varit spel där försökspersonerna varit tvungna att använda våld för att klara spelet, oavsett om de spelade som exempelvis hjälte, skurk eller brottsling. Det spelade inte heller någon roll om våldet riktades mot människor, föremål eller djur. Det gjordes inte heller någon skillnad på hur våldet utfördes; det kunde vara skjutvapen, slag, sparkar eller dylikt. Analysen påvisar ett samband mellan att spela våldsamma TV-spel och minskad empati ($p < 0.01$). Det har inte påträffats några skillnader vad det gäller kön. Metaanalysen har visat att våldsamma TV-spel påverkat empatin starkare än våldsamma TV-program och/eller filmer. Enligt Anderson m.fl. beror det på att inom TV-spel så "är" försökspersonen en karaktär vilket innebär en större känslomässig inlevelse i karaktärens värld där denne upplever karaktärens sinnen, vilket inte förekommer på samma starka sätt inom film eller TV.

Ferguson och Kilburn (2010) kritiserar Anderson m.fl. (2010) rapport om de negativa effekterna av våldsamma TV-spel och anser att Anderson m.fl. överdriver effekterna i sin rapport. Ferguson och Kilburn anser dessutom att Anderson m.fl. (2010) förbiser de positiva effekterna som dessa TV-spel kan ha. Rädslan och moralpaniken över ny media är sociologiskt och historiskt förklarbart. Plato påstod på sin tid att poesi och teater kunde ha en skadlig inverkan på ungdomar och borde förbjudas. Ferguson och Kilburn påstår att andra forskare idag ser det som fakta att medie våld skulle vara skadligt trots att det bara är en teori med viss support och de jämför det ur ett folkhälsoperspektiv med rökning och lungcancer. Det finns inte heller lika mycket som stödjer hypotesen om att medie våld skulle orsaka aggressioner och sänkt empati som de forskare som påstår det, vill ge skenet av. Anderson m.fl. (2010) ska enligt Ferguson och Kilburn (2010) inte heller ha följt de regler som ska användas för att få signifikans, utan ska bland annat ha ignorerat att göra en Bonferroni-analys trots att detta borde ha gjorts för att få oklanderliga resultat.

Greitemeyer, Osswald och Brauer (2010) har genomfört två experiment i syfte att se om prosociala TV-spel kontra neutrala TV-spel främjade sociala egenskaper som empati. Deras hypotes löd att empatin skulle öka. Första experimentet innehöll 56 deltagare jämt fördelade på kön. De trodde att de skulle delta i två enskilda studier där den första handlade om datorspel och den andra om informationsförståelse. De slumpades till två grupper där ena gruppen spelade ett neutralt spel där försökspersonerna fick olikformade klossar och skulle försöka lägga dessa på en rad. Den andra gruppen fick ett prosocialt TV-spel där deltagaren skulle försöka hjälpa en grupp människor att hitta ut ur en grotta utan att dessa ådrog sig någon skada. De fick sedan höra att första studien var klar. De fick sedan läsa om en incident som inträffat i tron om att detta inte var en del av studien, utan de kunde genomföra det medan de väntade. Incidenten var den olycksdrabbades egna fel. Därefter fick de svara på en enkät där studien mätte tre känslor i förhållande till incidenten de läst om. Lättnad, skadeglädje och lycka.

De fick sedan veta att studie två påbörjades och de skulle läsa två uppsatser där de skulle gradera sina känslor till författarna som skrivit om sina respektive olyckor. Den ena uppsatsen handlade om en kärleksrelation som tagit slut och den andra handlade om en person som brutit

sitt ben. Där mätte Greitemeyer, Osswald och Brauer bland annat empatin på deltagarna. Här hittades signifikanta resultat på att empatin ökar när försökspersonen spelade det prosociala TV-spelet kontra det neutrala spelet. Experiment två genomfördes på samma sätt med några mindre förändringar. Bland annat förändrade dem den inträffade incidenten och la till ett spel som ansågs vara antisocialt, ett spel som liknade det prosociala, bara att nu skulle deltagarna inte hjälpa människorna utan stjälpa dem så de inte hittade ut ur grottan. I detta experiment deltog 61 personer (39 kvinnor, 22män). I övrigt gick det till på ett likadant sätt som det första experimentet. Greitemeyer, Osswald och Brauer ville med experiment se om det antisociala spelet fick empatin att sjunka då de i första experimentet hittat indikationer på att empatin kunde öka av prosociala TV-spel. Resultaten liknade de som forskarna hittade vid det första experimentet. Empatin ökade när deltagarna spelade det prosociala TV-spelet kontra det neutrala spelet. Däremot såg Greitemeyer, Osswald och Brauer ingen skillnad för empatin när de jämförde det neutrala spelet med det antisociala spelet.

Krahé och Möller (2010) har genomfört en longitud studie för att se om medieviolld påverkar empati samt aggressioner. Medieviolldet de fokuserade på i denna studie var film, TV-serier och TV-spel. Studien pågick i 12 månader och bestod av 1237 skolungdomar. Deltagarna fick svara på en enkät om hur mycket de exponerades för medieviolld, samt om empatin och aggressionerna förändrades under 12 månaders perioden. Deltagarna fick svara på enkäten vid två tillfällen. Krahé och Möller såg i denna studie att när exponeringen ökade så ökade aggressionerna samtidigt som empatin sjönk. De såg inte heller att försökspersonerna som i början redan hade låg empati och höga aggressionsvärden skulle exponera sig för mer medieviolld än någon annan. Det påträffades inte heller några könsskillnader. Forskarna fann därmed stöd för att det är medieviolldet som påverkar både empati och aggressioner och inte personer som redan har hög aggression och låg empati som söker sig till medieviolld.

Ramos, Ferguson, Frailing, Romero-Ramirez (2012) har undersökt om våldsamma filmer påverkar empatin. Deltagarna (238 personer) hade här delats in i två grupper som fått se på olika filmer. Ena gruppen fick se ett icke våldsamt TV-program medan den andra gruppen fick se ett våldsamt TV-program. Deltagarna har sedan fått titta på ett klipp där antingen klippet varit en reell händelse där en person utsatts för våld eller ett annat klipp som innehöll en påhittad händelse där en person fiktivt utsattes för våld. Det Ramos, Ferguson, Frailing, Romero-Ramirez då har hittat här är att empatin inte sjönk vid något av exponeringstillfällena. Däremot såg Ramos, Ferguson, Frailing, Romero-Ramirez att när deltagarna exponerades för det reella våldet så ökade empatin.

Självkänsla

Przybylski, Rigby och Ryan (2006) har genomfört fyra stycken studier med grund i self-determination teorin. Denna teori handlar om människors drivkraft och motivation. Det finns både yttre och inre faktorer som driver människan till att agera. Viljan att spela drivs av en inneboende motivation då det inte är yttre belönande. Enligt denna teori kan TV-spel vara både belönande och öka självkänslan, vilket motiverar till spelande. Motiven kan vara både medvetna och omedvetna.

De tre första studierna av Przybylski, Rigby och Ryan (2006) fokuserade på den individuella spelaren. Den fjärde studien fokuserade på spel via Internet där deltagarna i studien var en grupp som spelade. I första studien fick deltagarna spela ett spel där de kontrollerade en karaktär i en 3D-miljö i 20 minuter för att lära sig kontrollera karaktären i spelet. Deltagarna fick svara på en enkät både före och efter att de spelat där självkänsla bland annat mättes. Här gick det att se en ökning av självkänslan. Det var också dessa personer som uttryckte att de ville spela mer. Den ökning deltagarna hade haft i självkänsla sjönk tillbaka till utgångsvärdet om de inte fortsatte spela.

I den andra studien av Przybylski, Rigby och Ryan (2006) var det två grupper som fick spela två liknande spel; i båda spelen fick de kontrollera en karaktär i 3D-miljö som skulle lösa

olika typer av utmaningar. Det ena spelet toppade rankinglistor medan det andra spelet var ett av de sämst rankade spelen. De olika grupperna kom vid två olika tillfällen, där de först fick spela det ena spelet och sedan det andra. De fick spela i 40 minuter och fick svara på en enkät både före och efter de spelat. Forskarna hittade här att det sämre rankade spelet inte gav några nämnvärda utslag alls då det troligen inte var utmanande. De hittade däremot en ökning i självkänslan för det mer populära spelet.

I studie tre av Przybylski, Rigby och Ryan (2006) fick deltagarna själva välja fyra spel att spela. De fyra spelen som valdes rankades samtliga högt på topplistor. Första spelet var ett 3D-spel där spelaren styrde en karaktär som skulle hitta stjärnor. Det andra spelet ett fightingspel där spelaren ska slå sin motspelare tills hans energi tar slut. Det tredje spelet var ett sci-fi spel där spelaren styr en karaktär som ska skjuta rymdmonster och sista spelet var ett racingspel. Vid fyra tillfällen fick de spela respektive spel i 40 minuter. De fick som i tidigare studier svara på en enkät både före och efter de spelat. I denna studie sänktes självkänslan för samtliga fyra spelen. Fast för de som fick en högre självkänsla var mätningen högre än i de tidigare studierna. Detta förklarades dels med att gruppen hade fått välja spel och de spel som individen fann vara utmanande, ökade också självkänslan. Här hängde också en ökad självkänsla ihop med att deltagarna ville fortsätta spela. Variansen var mycket hög i denna studie.

I den fjärde och sista studien av Przybylski, Rigby och Ryan (2006) tittade forskarna på internetspelande och vad som motiverade till det. Forskarna valde då ut en grupp av personer på ett internetforum med erfarenhet från MMOspel (spel som spelas över Internet med upp till ett oändligt antal spelare). De fick svara på en enkät. Män visade sig ha en högre motivation för att prestera i spelen än för den sociala biten.

Przybylski, Rigby och Ryan (2006) har undersökt motiven till varför människan spelar TV-spel och har baserat sin undersökning på self-determination theory. Przybylski, Rigby och Ryan (2010) gjorde ytterligare studier för att förstärka sina tidigare resultat samt titta extra på om våld kan vara en motiverande faktor. Przybylski, Rigby och Ryan har hittat att våld inte är en motiverande faktor för att spela våldsamma spel, utan de psykologiska drivkrafterna som ökad självkänsla är motiverande. Det genomfördes fyra olika studier för att få fram dessa resultat. Första studien var en där forskarna mätte korttidsresultat med hjälp av en enkät. Den andra studien var en within-subjects design, där deltagarna fick spela två olika TV-spel. I den tredje studien fick deltagarna vid fyra olika tillfällen spela ett slumpmässigt valt spel. Känslor mättes både innan och efter deltagarna spelat. Det var framförallt vid denna undersökning som forskarna såg att självkänslan förstärktes. Vid den fjärde och sista undersökningen fick deltagarna själva välja spel och där såg Przybylski, Rigby och Ryan att det inte var motiverande med våldsamma spel utan det var motiverande med spel som förstärkte de psykologiska drivkrafterna som känslan av ökad självkänsla.

Problemområde/Hypoteser

Denna studie är tänkt att bidra till debatten om exponering av medievåld påverkar människan eller ej. Det finns redan mycket forskning kring medievåld och dess eventuella påverkan. Därför fokuserar denna studie på två egenskaper som det finns tidigare forskning på men där det behövs ytterligare studier för att svara på frågan om exponeringen påverkar. De två egenskaperna som avses att undersökas är självkänsla samt empati. Problemformuleringen är som följer: hur påverkar exponeringen av medievåld en persons självkänsla och empati och finns det någon skillnad i eventuell påverkan beroende av medievålds källa?

Följande hypoteser har ställts:

H₁ Hög exponering av medie våld kommer att generera en låg empatisk förmåga.

H₂ Hög exponering av medie våld kommer att generera en hög självkänsla.

H₃ Det finns en könsskillnad i empatin vid exponering av medie våld

H₄ Det finns en könsskillnad i självkänslan vid exponering av medie våld

H₅ Exponering av medie våld via TV-spel påverkar empati och självkänsla i större utsträckning än medie våldsexponering via dagspress, skönlitteratur, facklitteratur och film.

Metod

Respondenter

Av de 110 personerna som besvarade enkäten var 45 män och 64 kvinnor. En deltagare valde att inte besvara frågan om könstillhörighet. Deltagarnas ålder varierade mellan 18 och 61 år med en medelålder för män på 31 år (SD = 11,7) och för kvinnor 33 år (SD = 9,86). Där valde sju personer att inte besvara frågan om ålder och två deltagare valdes att exkluderas helt och hållet från sammanställningen av data då de ej svarat överhuvudtaget.

Frågeformulär

En sammansättning av tre olika mätverktyg användes som instrument för att försöka mäta självkänsla respektive empati/inlevelseförmåga. Garton & Gringarts (2005) instrument användes för att mäta empati samt Rosenbergs Self-Esteem Scale (RSES: Rosenberg, 1965) för att mäta självkänsla.

För att försöka mäta exponering av medie våld skapades ett eget mätverktyg för ändamålet.

En Likertskala (Rosén, 2012) användes med skalorna 1-5 vid mätning av inlevelseförmåga och exponering där 1 motsvarade "Stämmer inte alls" eller "Inget alls" och 5 motsvarade "Stämmer helt och hållet" eller "Väldigt mycket". Vid mätning av självkänsla användes en skala på 1-4 där 1 motsvarade "Stämmer inte alls" och 4 motsvarade "Stämmer helt".

Deltagarna fick besvara fem frågor om i vilken utsträckning de, under de senaste två veckorna, exponerats för medie våld av dagspress, skönlitteratur, facklitteratur, film samt TV-spel (se Bilaga 1 för enkäten i sin helhet). Omvända frågor användes också där en omräkning av deras värden gjordes. Ett svar på skalan 1-4 motsvarade 4-1 i verkligheten, vilket i praktiken innebar att 1 registrerades som 4, 2 som 3, 3 som 2 samt 4 som 1.

Tillvägagångssätt

Enkäten skapades i det internetbaserade Google Docs för att sedan publiceras via diverse medier (skolans webbportal, Facebook, via arbetets interna e-post etc.) samt att nära och kära tillfrågades. Undersökningsdeltagarna deltog frivilligt då enkäten som sagt publicerades främst över internet för att nå en sådan bred del av befolkningen som möjligt och vem som än kände sig manad, hade då möjlighet att besvara enkäten.

Data samlades in via Google Docs. Datan fördes sedan över till ett Excel-dokument innan det därefter fördes över till SPSS för analys.

Resultat

Härom beskrivs resultaten utifrån de analyser som genomförts. Vissa av de utförda analysernas resultat har visat sig vara signifikanta. Dessa presenteras nedan.

Medelvärde samt standardavvikelse har räknats ut för vardera exponeringsvariabel samt hur pass normal exponeringen varit i nedanstående tabell genom t-test.

Två-vägs ANOVA har genomförts för varje exponeringsvariabel (totalt 5 stycken).

Beroende variabler var *självkänsla* respektive *empati* medan *hög/låg exponering* samt *kön* användes som oberoende variabler. Detta för att försöka undersöka om kön samt exponering hade någon inverkan på empati samt självkänsla. Deltagarna delades upp i två grupper beroende på deras dikotomiserade värden: hög- respektive låg exponering.

Män och kvinnor visade sig vara väldigt snarlika i mängden medieväld de ansåg sig exponerat sig för i de fem olika typerna av medier. Dagspress, skönlitteratur och facklitteratur visade väldigt små skillnader medan undersökningen visade på större skillnader när vid exponeringen av film och TV-spel, könen emellan (se Tabell 1)

Effektstorleken för skönlitteratur och facklitteratur var under 0.2 och därav väldigt liten. Dagspress och Film visade däremot resultat på en måttlig effektstorlek medan TV-spel visade på en väldigt stor sådan. Det var alltså störst skillnad i exponering, mellan kvinnor och män, av TV-spel.

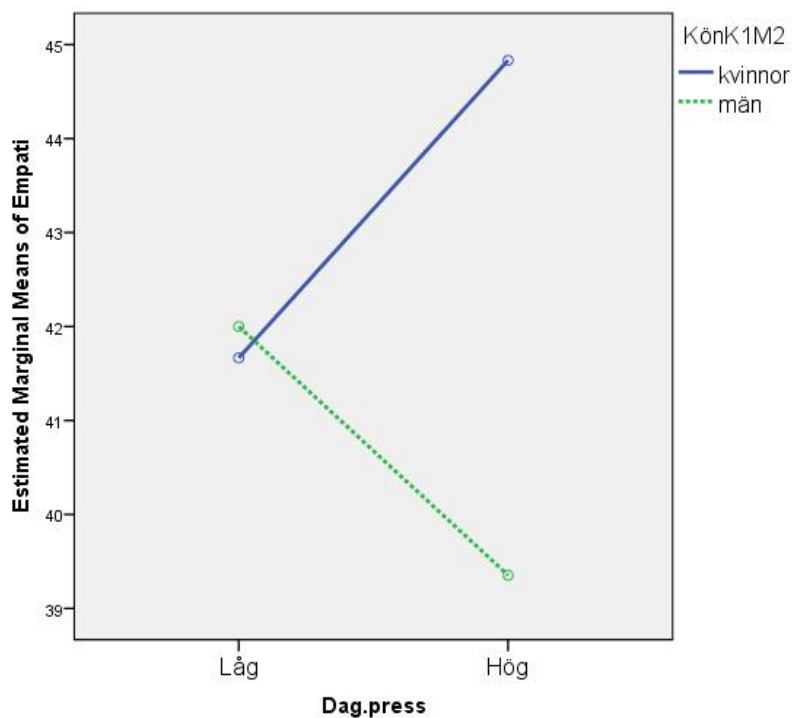
Tabell 1

Medelvärde och standardavvikelse för våldsexponering i media, empati och självkänsla fördelat på kön. $N = 104$.

	Kön		<i>t</i>	<i>d</i>
	Kvinna	Man		
	<i>M (SD)</i>	<i>M (SD)</i>		
Dagspress	3,45 (1,11)	3,91 (1,27)	1,96 ($p=,53$)	0,39
Skönlitteratur	1,85 (1,25)	1,89 (1,21)	0,15	0,03
Facklitteratur	1,71 (1,19)	1,84 (1,15)	0,53	0,11
Film	2,83 (1,32)	3,36 (1,18)	2,12*	0,42
TV-spel	1,7 (1,37)	3,16 (1,58)	4,91**	1,01

Not. * $p = ,05$, ** $p = ,01$

Därtill, en två-vägs ANOVA med empati som beroende variabel och med kön samt hög respektive låg våldsexponering via dagspress visade inte på några huvudeffekter. Således finns ingen skillnad i empati relaterat till kön eller hög respektive låg våldsexponering via dagspress. I samma analys konstaterades en signifikant interaktion innebärande att kön tillsammans med hög respektive låg våldsexponering hade en effekt på empati, $F(1, 100) = 4,25$, $p < ,05$, $\eta^2 = ,53$ (Figur 1). En simple effect analys visade att kvinnor med hög våldsexponering i dagspress visade signifikant högre empati ($M = 44,83$, $SD = 5,68$) jämfört med män med hög våldsexponering i dagspress ($M = 39,35$, $SD = 5,95$), $t(62) = 3,75$, $p = < ,001$, $d = ,96$.



Figur 1

Interaktionen mellan hög och låg våldsexponering i dagspress och kön relaterat till individens empati.

I analysen av empati relaterat till kön och våldsexponering genom skönlitteratur, framkom en huvudeffekt genom en två-vägs ANOVA som visade att kvinnor i dennas studie hade en signifikant högre empati ($M = 43,25$, $SD = 6,63$) jämfört med vad män uppvisade ($M = 39,95$, $SD = 6,21$), $F(1, 100) = 5,96$, $p < ,05$, $\eta^2 = ,68$. Någon huvudeffekt för skönlitteratur eller interaktionseffekt kunde inte konstateras. I linje med föregående analys, visade två-vägs ANOVA av empati relaterat till kön och våldsexponering av facklitteratur, film och TV-spel på huvudeffekter för kön innebärande att kvinnor visade en högre empati jämfört med män.

En två-vägs ANOVA med den beroende variabeln *självkänsla* och oberoende variablerna kön och våldsexponering i dagspress, skönlitteratur, facklitteratur, film avslöjade inte några huvudeffekter eller någon interaktionseffekt. Det innebär att självkänsla inte varierar beroende av kön eller hög respektive låg våldsexponering av dagspress, skönlitteratur, facklitteratur, film.

Diskussion

Studien som genomfördes här utgick från att våldsexponering skulle sänka en persons empatiska förmåga men höja densammes självkänsla. I denna studie har det även undersökts om det kan finnas eventuella könsskillnader.

Empati

För dagspress och empati har det inte påträffats några huvudeffekter, det har däremot påträffats en signifikant interaktionseffekt. I denna studie har kvinnor som exponerats för en stor mängd dagspress haft en signifikant högre empati än vad män haft. Vid låg exponering förekommer ingen skillnad. Tidigare studier har hittat att empatin kan öka då det handlar om reellt våld (Ramos, Ferguson, Frailing & Romero-Ramirez 2012). Dagspress handlar om reellt våld vilket gör att det kan vara det som förklarar ökningen av empatin. Anderson m.fl. (2010) har hittat att beroende på kulturella skillnader kan exponering av medieviolens påverka olika på empatin. I

kulturer där människan har visat ett större medlidande för offret i våldssituationer i media har det visat sig att det bara finns svaga till inga skillnader i påverkan på empati. Anderson m.fl. (2010) har däremot inte undersökt könsskillnader. Dock skulle det kunna vara en förklaring till att män och kvinnor av olika kulturella skäl, påverkas olika av det reella medievåldet. En annan förklaring kan helt enkelt vara att kvinnor som redan har hög empati konsumerar mer dagspress. Det kan också vara så att kvinnor som har hög empati uppfattar att de läser mycket dagspress, då de påverkas mer än andra. Detta är ett intressant fynd som framtida forskning bör titta närmre på. Dels kan man genomföra någon form av experiment för att se om det finns ett kausalt samband. Detta resultat stämmer överens med hypotesen om att det skulle förekomma könsskillnader i empatin vid medievåldsexponering.

Det har hittats en signifikant huvudeffekt för kön, för både facklitteratur och skönlitteratur. Där kvinnor har haft högre empati än män. Ingen interaktionseffekt har här påträffats. Denna typ av litteratur påverkar således inte på samma sätt som dagspressen gör. Ramos, Ferguson, Frailing & Romero-Ramirez (2012) forskning visar att det är reellt våld som får empatin att öka. Således kan slutsatsen dras att skönlitteratur och facklitteratur inte påverkar på samma sätt då. Skönlitteratur innehåller fiktiva händelser och således inga reella händelser, vilket gör det svårare att relatera till den person eller personer händelsen berör. Facklitteratur innehåller i sin tur deskriptiva meningar och ord av reella händelser, omvandlade från reell verkligheten till siffror och logik, vilket bör föranleda till att det inte påverkar empatin såsom dagspress gör.

Tidigare forskning har hittat att det är lättare att känslomässigt involvera sig i spel då spelaren "är" den karaktär som denne spelar som. Tittar en person på film är det inte samma känslomässiga involvering som i spelet (Anderson m.fl., 2010). De har då sett att det är realismen i spelet som påverkar om empatin påverkas eller inte. De har också sett att för att empatin ska påverkas måste spelaren också identifiera sig med den karaktär som denne spelar som. Det kanske därför är som så att det är dessa faktorer som är de som påverkar mest: realism och identifikation. Annan forskning som har tittat på hur exponering av TV-spel/film påverkar har hittat liknande resultat (Konijn, Bijvank & Bushman, 2007; Fischer, Greitemeyer, Kastenmüller, Vogrincic & Sauer, 2011; Huesmann, Moise-Titus, Podolski, Eron, 2003). Det finns också forskare som inte påträffat någon korrelation alls mellan våldsamma spel och empatin (Greitemeyer, Osswald & Brauer 2010). I denna studie har det påträffats en signifikant huvudeffekt i könsskillnad. Där det visat sig att kvinnor har en högre empati än vad männen har då de exponerats för både film och TV-spel. Hypotesen i denna studie har varit att TV-spel ska vara den variabel som påverkar mer än de andra exponeringsvariablerna. Hypotesen har stöd från tidigare forskning (Anderson m.fl., 2010; Konijn, Bijvank & Bushman, 2007; Fischer, Greitemeyer, Kastenmüller, Vogrincic & Sauer, 2011; Huesmann, Moise-Titus, Podolski, Eron, 2003) men i denna studie finns inga belägg som stödjer hypotesen. I denna studie observeras dock att empatin sjunker vid exponering av film och TV-spel, om än inte signifikant. Vid exponeringen av dagspress ökade empatin för kvinnorna.

I denna studie har det inte hittats några signifikanta resultat för att medievåld skulle sänka empatin.

Självkänsla

I denna studie har det inte observerats några som helst interaktioner eller huvudeffekter när det kommer till självkänsla. Inte heller när det gäller skillnader mellan kön. Det har således inte gått att se om TV-spel skulle påverka mer än de andra typerna av exponering. Om det skulle vara som så att medievåld påverkar självkänslan kan det vara som så att denna studie inte kunnat mäta dem. Przybylski, Rigby och Ryan (2010) har i sin studie om självkänsla och TV-spel sett att om personen i fråga inte fortsätter att spela så sjunker självkänslan tillbaka till den nivå där den var innan personen började att spela. Kanske är det så för all typ av våldsmedieexponering; att den sjunker/stiger tillbaka till utgångsvärdet när personen inte längre

exponeras. Effekten skulle således vara allt för kortvarig för att det skulle kunna ge resultat i en studie som denna då vi inte har mätt självkänslan i direkt anslutning till exponeringen.

Begränsningar

Enkäten har varit publicerad på internet. Detta innebär att det inte funnits någon kontroll över vem som svarat och om svaren varit uppenbart oärliga. Det har inte funnits någon kontroll genom att exempelvis titta på IP-nummer så att varje deltagare bara svarar på enkäten en gång. Då hade det även gått att se om personer öppnat upp enkäten och sedan valt att inte delta alls, vilket inte syns nu.

Responsbiasering (Lavrakas, 2008) kan också vara en risk, vilket innebär att deltagarna kan svara så som de tror att de "bör" svara efter vad som är ett socialt acceptabelt sätt alternativt att frågorna kan vara ställda på ett ledande sätt. Deltagarna har besvarat frågorna utifrån en tro från vad hypotesen är och svarar då för att antingen hjälpa/stjälpa. Titeln på enkäten har varit *Påverkas vi av medievåld* och med den rådande debatten om medievåld kan det ha gett en antydning om vad undersökningen försökte finna.

Instrumentet för att mäta exponeringen går att utveckla på flera sätt. Kontrollfrågan bör mäta om deltagarna exponerats för mer eller mindre än vanligt. Det skulle också gå att specificera vad deltagarna sett eller spelat.

Exponeringsvariablerna är dikotomiserade in i två variabler: låg respektive hög medieexponering. Detta för att underlätta vidare analyser. Nackdelen med dikotomisering är att det delar in alla skalbara resultat i två grupper. Personer som svarar 1, 2 eller 3 på en fråga värderas alla som en 1:a (låg exponering) medan 4 eller 5 värderas som en 2:a (hög exponering). Detta underlättar som sagt vidare analyser (T-test och två-vägs ANOVA) men på bekostnad av att specifik data tappas. Detta innebär bland annat att det blir svårare att få ett signifikant resultat (Aron, Aron, & Coups 2008). En del menar även att generell skepticism bör hållas gentemot resultat som erhållits med hjälp av två-vägs variationsanalyser där båda variablerna dikotomiserats (Maxwell & Delaney, 1993). Därför dikotomiserades variablerna på medelvärdena (mean) för att minska förlusten av Power och således undvika att deltagare tappas.

Sammanfattning:

Denna studie har funnit signifikanta huvudeffekter för empati och kön för film, TV-spel, facklitteratur samt skönlitteratur. I samtliga dessa fall har kvinnor uppvisat en högre empati än männen. Det har påträffats en signifikant interaktionseffekt för kön, empati och dagspress. Där kunde det påvisas att grupperna kvinnor och män låg på samma värde vid låg exponering, medan vid hög exponering ökade kvinnornas empati. Sammanfattningsvis dras slutsatsen att kvinnor i denna studie visade sig vara mer empatiska än vad männen var.

Denna studie har inte funnit några signifikanta samband mellan våldsmedieexponering, kön och självkänsla. Detta kan bero på, som tidigare forskning visat, att effekten är allt för kortvarig och går tillbaka till ordinarie nivåer efter exponering. Den tidigare forskningen har då berört TV-spel som exponeringstyp (Przybylski, Rigby & Ryan, 2006, 2010).

Referenser

- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Rothstein, H. R., Saleem, M. (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin Vol. 136, No. 2*, 151–173.
- Aron, A., Aron, E. N., & Coups, E. J. (2008). *Statistics for Psychology*. Pearson Education.
- Bengtsson, A. (den 14 maj 2008). *Förbjud våldsspel som GTA IV*. Hämtad från Expressen: <http://www.expressen.se/debatt/forbjud-valdsspel-som-gta-iv/> den 17 maj 2012
- Bennerstedt, U., Ivarsson, J., & Linderoth, J. (2012). How gamers manage aggression: Situating skills in collaborative computer games. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning Vol.7, No.1*, 43-61
- Deseret News (den 20 oktober 1994). Norway pulls the plug on 'Power Rangers'. Hämtat från Deseret News: <http://www.deseretnews.com/article/382495/NORWAY-PULLS-THE-PLUG-ON-POWER-RANGERS.html?pg=1> den 17 maj 2012
- Ferguson, C. J., & Kilburn, J. (2010). Much Ado About Nothing: The Misestimation and Overinterpretation of Violent Video Game Effects in Eastern and Western Nations. *Psychological Bulletin. Psychological Bulletin Vol. 136*, 174-178.
- Fischer, P., Greitemeyer, T., Kastenmüller, A., Vogrincic, C., & Sauer, A. (2011). The Effects of Risk-Glorifying Media Exposure on Risk-Positive Cognitions, Emotions, and Behaviors: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin*, 367-390.
- Garton, A. F., & Gringart, E. (2005). The development of a scale to measure empathy in 8- and 9-year old. *Australian Journal of Education and Developmental Psychology Vol. 5, 2005, pp 17-25*.
- Greitemeyer, T., Osswald, S., & Brauer, M. (2010). Playing Prosocial Video Games Increases Empathy and Decreases Schadenfreude. *American Psychological Association, Emotion Vol. 10(6), 2010, pp 796-802*
- Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C.-L., & Eron, L. D. (2003). Longitudinal Relations Between Children's Exposure to TV Violence and Their Aggressive and Violent Behavior in Young Adulthood: 1977–1992. *Developmental Psychology Vol. 39, No. 2*, 201–221.
- James, E., & MacDougall, I. (den 20 mars 2010). The Norway town that forgave and forgot its child killers. Hämtat från The Guardian: <http://www.guardian.co.uk/theguardian/2010/mar/20/norway-town-forgave-child-killers> den 27 november 2012
- Johansson, R. (den 29 juni 2011). *Massmordet väcker debatt om datavåld*. Hämtad från Dagens Nyheter: <http://www.dn.se/nyheter/varlden/massmordet-vacker-debatt-om-datavald> den 26 november 2012
- Julander, O. (den 8 november 2007). *Spelade svenskt krigsspel före massakern*. Hämtad från Expressen.se: <http://www.expressen.se/nyheter/spelade-svenskt-krigsspel-fore-massakern/> den 26 november 2012

- Konijn, Elly A.; Nije Bijvank, Marije; Bushman, Brad J. (2007). Wish I Were a Warrior: The Role of Wishful Identification in the Effects of Violent Video Games on Aggression in Adolescent Boys. *Developmental Psychology*, Vol 43, 1038-1044.
- Krahé, B., & Möller, I. (2010). Longitudinal effects of media violence on aggression and empathy among German adolescents. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 401-409.
- Lerner, T. (den 10 juni 2006). *Insidan: Dagens Nyheter*. Hämtad från Dagens Nyheter: <http://www.dn.se/insidan/insidan-hem/onska-finns-hos-andra---inte-oss-sjalva> den 26 november 2012
- Lavrakas, P. J. (2008a). *Sage Research Methods*. Hämtat från Encyclopedia of Survey Research Methods: <http://srmo.sagepub.com/view/encyclopedia-of-survey-research-methods/n526.xml> den 9 december 2012
- Lavrakas, P. J. (2008b). *Sage Research Methods*. Hämtat från Encyclopedia of Survey Research Methods: <http://srmo.sagepub.com/view/encyclopedia-of-survey-research-methods/n486.xml?rskey=i1rTFp&row=3> den 9 december 2012
- Maxwell, S. E., & Delaney, H. D. (1993). Bivariate median splits and spurious statistical significance. *Psychological Bulletin Vol. 113*, 181-190.
- Morrison, B. (den 6 februari 2003). *Life after James*. Hämtad från The Guardian: <http://www.guardian.co.uk/uk/2003/feb/06/bulger.ukcrime> den 26 november 2012
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology Vol. 14*, 154-166.
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion Vol. 30*, 347-363
- Ramos, R. A., Ferguson, C. J., Frailing, K., & Romero-Ramirez, M. (2012). Comfortably Numb or Just Yet Another Movie? Media Violence Exposure Does Not Reduce Viewer Empathy for Victims of Real Violence Among Primarily Hispanic Viewers. *Psychology of Popular Media Culture*, Ingen Sidnumrering Specificerad.
- Rosén, A.-S. (den 16 december 2012). Likertskala. Hämtat från National Encyklopedin: <http://www.nebeta.se/encyklopedi/1%C3%A5ng/likertskala> den 16 december 2012
- Rosenberg, M. (2002). Rosenberg Self-Esteem Scale (RSES). Hämtad från <http://measures.earlyadolescence.org/measures/view/32/> den 2 december 2012.
- Thorsen, T. (den 16 februari 2005). *Grand Theft Auto sparks another lawsuit*. Hämtad från Gamespot: <http://www.gamespot.com/news/grand-theft-auto-sparks-another-lawsuit-6118699> den 26 november 2012

BILAGA 1 – Själva enkäten

Påverkas vi av medievåld?

Medievåld är något som vi alla någon gång utsätts för. Det kan vara genom en spännande roman eller något vi ser på nyheterna. Medievåldet finns överallt omkring oss och på så många platser att det är svårt att inte exponeras för det. Vi vill med den här undersökningen försöka ta reda på om medievåldet på något sett påverkar oss, och i så fall hur det påverkar och vilka faktorer som kan ligga till grund för en eventuell påverkan. Så här nedan följer ett antal frågor och påståenden om hur du uppfattar dig själv i vissa situationer, hur du generellt uppfattar dig själv samt din uppskattade tid för exponering av medievåld. Frågorna ser ut som dem gör då vi använder standardiserade mätinstrument. Försök svara det du spontant känner utan att egentligen tänka efter, då det är din omedelbara upplevelse som är intressant. Det är helt frivilligt att delta i undersökningen och dina svar behandlas helt anonymt. Tack för att du medverkar i vår undersökning! Johan Hereora Hummerhielm och Robert Samuelsson

Kön

- Man
- Kvinna

Ålder

Inlevelseförmåga

Nedan följer tolv (12) påståenden som handlar om hur du känner dig samt hur du känner dig inför olika situationer. Läs igenom påståenden och markera hur väl de stämmer in på dig. Var snäll och besvara alla frågor

Nödsituationer får mig att känna mig orolig och upprörd

	1	2	3	4	5	
Stämmer inte alls						Stämmer helt och hållet

Jag känner mig ofta orolig för folk som inte har haft samma tur som jag i livet och tycker synd om dem

	1	2	3	4	5	
Stämmer inte alls						Stämmer helt och hållet

Jag vill hjälpa människor som blir behandlade illa

	1	2	3	4	5	
Stämmer inte alls						Stämmer helt och hållet

Jag blir väldigt orolig och upprörd när jag ser någon som behöver hjälp i en nödsituation

	1	2	3	4	5	
Stämmer inte alls						Stämmer helt och hållet

När jag är arg eller upprörd på någon, försöker jag oftast att föreställa mig vad han eller hon tänker eller känner

	1	2	3	4	5	
Stämmer inte alls						Stämmer helt och hållet

Jag påverkas ofta av saker jag ser hända

	1	2	3	4	5	
Stämmer inte alls						Stämmer helt och hållet

När jag diskuterar med mina vänner om vad vi ska göra, tänker jag noga på vad de säger innan jag bestämmer vems idé som jag tror är bäst

	1	2	3	4	5	
Stämmer inte alls						Stämmer helt och hållet

När människor runt omkring mig är nervösa eller oroliga, blir jag också en aning rädd och orolig

	1	2	3	4	5	
Stämmer inte alls						Stämmer helt och hållet

Jag är en rätt godhjärtat person

	1	2	3	4	5	
Stämmer inte alls						Stämmer helt och hållet

Ibland försöker jag förstå mina vänner bättre genom att tänka mig in i deras sits

	1	2	3	4	5	
Stämmer inte alls						Stämmer helt och hållet

Jag tror man kan ha olika åsikter om samma sak

	1	2	3	4	5	
Stämmer inte alls						Stämmer helt och hållet

Ibland känner jag mig hjälplös när andra människor är upprörda

	1	2	3	4	5	
Stämmer inte alls						Stämmer helt och hållet

Exponering

Nedan följer fem (5) frågor som berör din upplevda exponering av våld i olika medier. Läs varje påstående och ange med ett kryss hur väl påståendet stämmer in på dig. Var snäll och besvara alla frågor.

Hur mycket har du läst om våld i dagspressen de senaste två veckorna?

	1	2	3	4	5	
Inget alls						Väldigt mycket

Hur mycket har du läst om våld i skönlitteratur de senaste två veckorna?

	1	2	3	4	5	
Inget alls						Väldigt mycket

Hur mycket har du läst om våld i facklitteratur de senaste två veckorna?

	1	2	3	4	5	
--	---	---	---	---	---	--

Inget alls						Väldigt mycket
------------	--	--	--	--	--	----------------

Hur mycket våldsrelaterad film har du sett de senaste två veckorna?

	1	2	3	4	5	
Inget alls						Väldigt mycket

Hur mycket har du spelat våldsrelaterade TV-spel de senaste två veckorna?

	1	2	3	4	5	
Inget alls						Väldigt mycket

De senaste 2 veckornas medieexponering är den mängd jag normalt brukar exponeras för

	1	2	3	4	5	
Inget alls						Väldigt mycket

Självkänsla

Nedan följer tio (10) påståenden som berör dig och hur du uppfattar dig själv. Läs varje påstående och ange med ett kryss hur väl påståendet stämmer in på din uppfattning om dig själv. Var snäll och besvara alla frågor.

På det hela taget så är jag nöjd med mig själv

	1	2	3	4	
Stämmer inte alls					Stämmer helt

Emellanåt kan jag känna att jag inte är bra på något alls

	1	2	3	4	
Stämmer inte alls					Stämmer helt

Jag känner att jag har en rad goda egenskaper

	1	2	3	4	
Stämmer inte alls					Stämmer helt

Jag kan klara av saker lika bra som de flesta människor

	1	2	3	4	
Stämmer inte alls					Stämmer helt

Jag tycker att jag inte har så mycket att vara stolt över

	1	2	3	4	
Stämmer inte alls					Stämmer helt

Jag känner mig verkligen oduglig emellanåt

	1	2	3	4	
Stämmer inte alls					Stämmer helt

Som person känner jag att jag har ett värde, åtminstone lika värdefull som andra

	1	2	3	4	
Stämmer inte alls					Stämmer helt

Jag önskar att jag kunde ta mer hänsyn till mig själv

	1	2	3	4	
Stämmer inte alls					Stämmer helt

Överlag, lutar jag åt att se mig som misslyckad

	1	2	3	4	
Stämmer inte alls					Stämmer helt

Jag intar en positiv inställning till mig själv

	1	2	3	4	
Stämmer inte alls					Stämmer helt

Tack för er medverkan!

Robert och Johan