

Replik på debattartikel i DN

Tre forskare från Karolinska institutet går till hårt angrepp mot Statens medieråd på DN debatt 12/1. Anledningen är att den rapport om våldsamma datorspel (VS) och aggression "är ett hån mot flera decenniers seriös forskning och ett sorgligt resultat av förutfattade meningar i kombination med en brist på internationell utblick". Eftersom vi inte vill delta i någon slags pseudovetenskaplig pajkastning väljer vi att inte kommentera hur KI-forskarna kommit fram till dessa slutsatser, utan nöjer oss med att konstatera att de är felaktiga.

För det första påstår KI-forskarna att vi ifrågasatt om man över huvud taget bör se på frågan om effekter av VS utifrån ett hälsoperspektiv och anser sig belägga detta påstående med ett lösryckt citat från vår hemsida. Citatet är egentligen ett bemötande av ett förslag från hjärnforskarna om att Statens medieråds verksamhet borde flyttas till Socialdepartementet (DN debatt 2010-12-22). Vi har fortfarande svårt att se varför, när alla andra mediefrågor sorterar under kulturdepartementet. Vår rapport handlar i själva verket uteslutande om datorspel ur ett hälsoperspektiv: föder VS våld hos spelarna?

För det andra glider KI-forskarna mellan sinsemellan olika definitioner av "aggression". Syftet med vår forskningsöversikt är att utreda vilka resultat forskningen om VS påverkan på **fysisk aggression** (våld) gett. Relativt få av de studier som gör anspråk på att uttala sig om detta har egentligen studerat fysiskt våld. Majoriteten av studierna har istället fokuserat andra typer av "aggressivt beteende" (t.ex. att i en tävlingssituation "bestraffa" sin motståndare genom att utsätta dem för höga ljudsignaler), eller "aggressiva mentala processer" (t.ex. att komplettera bokstavsföljden KN__ till "KNIV" istället för till "KNUT"). Att det skulle finnas ett samband mellan sådana mått på "aggression" och VS förnekas inte, vilket också står i rapporten. Däremot är kopplingarna mellan sådana aggressionsmått och fysiskt våld obefintliga eller mycket otydliga.

För det tredje påstås det att det är "absurt" att hävda att en studie med metodologiska begränsningar inte är tillförlitlig eftersom att alla vetenskapliga metoder innehåller begränsningar. Ett sådant kategoriskt påstående omöjliggör all metodkritik och faller på sin egen orimlighet. Bör vi inte kritisera en illa genomförd undersökning för att även de bästa studierna lider av metodologiska skönhetsfläckar?

För det fjärde hävdar KI-forskarna att "olika typer av studier tillsammans väger upp de inneboende metodologiska begränsningar som de var och en innehåller". Detta äger sin riktighet i de fall då det finns standardiserade mätinstrument för det man studerar. När det gäller komplexa beteende som aggression saknas sådana mätmetoder och sådana s.k.

metastudier får istället karaktären av att jämföra äpplen med päron. Detta validitetsproblem (att man inte riktigt vet om man mäter det man avser att mäta) är inte specifikt för medievåldsforskningen utan har under lång tid livligt diskuterats inom samhälls- och beteendevetenskaperna.

För det femte nämner forskarna att vi ignorerat ett antal internationella expertförbund som slutit sig till att VS ökar sannolikheten för aggressivt beteende. Det är riktigt att vi inte inkluderat rapporterna från de amerikanska, australiska och kanadensiska barnläkarförbunden samt från det amerikanska hälsodepartementet i vår forskningsöversikt. Anledningen är att det största antal studier av aggressionseffekter av VS som dessa organisationer baserat sina slutsatser på är tre (3). Detta är inte någon imponerande siffra. Avseende det amerikanska psykologförbundets forskningsöversikt står det klart och tydligt i vår rapport att den helt bortser från forskning som inte stöder hypotesen att spel orsakar våld samt att dess objektivitet kraftfullt ifrågasatts inom forskarsamhället.

För det sjätte påstår KI-forskarna att vi först säger att majoriteten av studierna redovisar resultat som pekar på att VS ökar aggression hos spelarna och sedan drar slutsatsen att det inte finns något samband mellan VS och aggressivitet. Att det finns gott om metodologiskt tveksamma studier som pekar på en sak står inte i motsats att det finns ett fåtal metodologiskt fullgoda studier som pekar på motsatsen. Dessutom har vi aldrig påstått att det saknas samband mellan aggression och VS. Varenda studie vi gått igenom visar att det finns ett robust sådant samband. Frågan är dock vad som orsakar vad eller om det rent av finns bakomliggande faktorer som orsakar både aggression och en benägenhet att spela VS. Att aggressionsbenägna individer söker sig till aggressiva medieinnehåll är ställt utom tvekan. De studier som också undersökt familjeförhållanden och psykisk ohälsa har visat att dessa bakomliggande faktorer påverkar både individers fysiska aggression och deras benägenhet att spela VS. Sådana sociala och psykologiska faktorer är jämte genetisk disposition starkare prediktorer för aggression än några former av medievåld, vilket KI-forskarna också tillstår. Det är därför förvånande att de samtidigt hävdar att sådana variabler inte är nödvändiga för att testa om VS påverkar beteende på kort eller lång sikt.

Datorspel är alldeles uppenbart en kulturyttring som betyder mycket för såväl barn och unga som för en del vuxna. Att det går att slå fast att forskningen hittills inte lyckats finna bevis för att VS skulle leda till våldsamma spelare är inte att säga att det är fritt fram för allt. Det finns spel som inte är lämpade för barn på samma sätt som det finns filmer, böcker och teaterföreställningar som inte är det, men vuxenvärldens uppfattning om spel tycks fortfarande mest handla om huruvida de är våldsamma eller ej. Men det finns mängder av andra saker att diskutera om spelen. Det råder fortfarande alltför ofta ett kunskapsgap mellan barn och föräldrar när det gäller datorspel där vi inte har en aning om vad ungarna håller på med medan vi lagar maten. Det borde vara lika naturligt att fråga barnen "vad gjorde du på nätet idag?" eller "hur gick det i spelet?" som "vad gjorde ni i skolan idag?" eller "gick det bra på fotbollsträningen". Det bästa vi som föräldrar kan göra är att själva skaffa oss kunskap och erfarenhet som bas för en välgrundad åsikt.

Ulf Dalquist, Fil Dr., *forskningsansvarig, Statens medieråd*
Anki Dahlin, *Direktör för Statens medieråd*

Hela studien *Våldsamma datorspel och aggression – en översikt av forskningen 2000–2011* kan läsas på www.statensmedierad.se

Statens medieråd har i uppdrag att verka för att stärka barn och unga som medvetna medieanvändare och skydda dem från skadlig mediepåverkan. Medieutvecklingen ska följas och myndigheten fastställer också åldersgränser för biograffilm som är avsedd att visas för barn under 15 år. Statens medieråd driver även kampanjen *Det unga internet*, med stöd från EU:s Safer Internet Programme. För mer information, besök myndighetens webbplats www.statensmedierad.se

Statens medieråd

Box 27204 102 53 Stockholm Besöksadress: Borgvägen 1, pl 5

Tel: +46(0)8 665 14 60 Fax: +46(0)8 21 01 78

www.statensmedierad.se registrator@statensmedierad.se