

Medie- och Kommunikationsvetenskap, Institutionen för kommunikation och medier, Lunds universitet

MKVA211:4, VT 2012, Gustav Ekström Palmgren & Kristina Holmkvist

Handledare: Emilia Ljungberg

Examinator: Carolina Martinez

# **”Livet är som ett tv-spel.”**

En analys utav ett urval artiklar gällande påverkan av tv- och datorspel

## Sammanfattning

Debatten om påverkan av masskultur är en debatt som vägrar att dö. Samtalet har cirklat kring allt från hur läsandet av dålig litteratur skulle leda till sämre läsförståelse, till 70-80 talets videovålds-debatt. Idag fokuserar detta samtal på tv- och datorspels påverkan på spelarna. Vi har intresserat oss för vad det är som idag sägs bakom de omedelbara argumenten i detta samtal.

Inom ramarna för uppsatsen utfördes en kvalitativ textanalys utav ett urval artiklar berörande påverkan av tv- och datorspel. Analysmaterialet valdes genom en kvantitativ undersökning av svensk storstadspress. Ett urval av dessa artiklar analyserades sedan med hjälp av Algirdas Julien Greimas Aktantmodell och Roland Barthes teori om myter. Ambitionen har varit att, utifrån en kontext av myter och debatten om masskultur, söka förståelse för vilka ideologier som på ett djupare plan förekommer i de analyserade texterna.

Trots att samtalet om masskulturens eventuella påverkan på publiken har pågått i närmare 100 år i varierande form förefaller tankarna idag vara de samma som vid starten. Debatten framstår som relativt polariserad, med en konservativ sida som framför tanken om lågkulturens negativa effekter på publiken och en sida som framhåller de positiva sidorna av kulturella förändringar. Några av de mest framträdande myter som framkom vid analysen av texterna är *den visa åldringen*, *det oskuldsfulla barnet* och *den moraliskt högtstående kulturen*.

### Nyckelord:

Tv-spel

Datorspel

Masskultur

Debatt

Myt

Ideologi

## Innehåll

Sammanfattning .....	i
Nyckelord:.....	i
Inledning och bakgrund .....	1
Syfte och frågeställning .....	2
Teori .....	3
Strukturalism.....	3
Narratologi .....	4
Barthes myt .....	5
Metod .....	7
Kvantitativ metod.....	7
Kvalitativ metod.....	10
Aktantmodellen.....	11
Barthes myt .....	11
Analys .....	12
Kvalitativ analys .....	12
Om dödsspel och andra hemskheter .....	13
Visst påverkas barn av datavåld.....	14
Brutalitetskulturen borde bekymra oss .....	15
Dataspel med våld är inget för yngre.....	18
Slutdiskussion .....	20
Referenser .....	22
Bilagor.....	23

## Inledning och bakgrund

I ett uppmärksammat våldsdåd 2003 i den amerikanska delstaten Alabama sköt den då 18-årige Devin Moore ihjäl en poliskommissarie. Det rapporteras att Moore vid gripandet konstaterade: ”*Livet är som ett tv-spel. Alla måste dö någon gång* (Svenska Dagbladet, 2012).”. I dagspressen figurerar ofta artiklar där intresse riktas mot våldsverkarens spelvanor. Ett aktuellt exempel är rapporteringen omkring Anders Behring Breivik. Sedan cirka 30 år tillbaka har såväl forskare som lobbyister utan framgång försökt bevisa att våldsamma spel föder våld. Det är med andra ord ett återkommande tema, en debatt som aldrig tycks dö ut. Vi har intresserat oss för detta samtal som engagerar aktörer på så många nivåer i samhället, inte minst forskare inom såväl MKV som andra fält. Vi har frågat oss vad samtalet handlar om på ett djupare plan.

Masskulturen har allt sedan den gjorde sitt intåg under 1920/30-talets produktions- och konsumtionsinriktade samhälle varit föremål för hätsk debatt. Den har hyllats såväl som kritiserats. Förespråkare för den sedan tidigare etablerade finkulturen, såsom Q.D. Leavis, såg under 30-talet risker med den moderna kulturen. I kärnan av hennes resonemang finns en övertygelse om att masskultur är direkt skadlig och skulle ha en negativ inverkan på mottagarnas utveckling: ”*The training of the reader who spends his leisure in cinemas, looking through magazines and newspapers, listening to jazz music, does not merely fail to help him, it prevents him from normal development[...], partly by providing him with a set of habits inimical to mental effort.*” (Fiction and the Reading Public, 1965, p. 224).

Från tiden efter första världskriget och fram till 1960-talet ökar intresset för mediernas potentiella effekt på publiken. Under denna period börjar man från universitetsvärldens sida på allvar forska inom området. Bland de stora kritikerna av masskulturen återfinns Frankfurtskolan. Dess primära företrädare Theodor Adorno ansåg att massorna ovetandes påtvingades kulturindustrins produkter och idéer. I *Dialect of Enlightenment* framför Adorno och Max Horkheimer i avsnittet *The Culture Industry* en svidande kritik mot kulturindustrin. Författarna fokuserar bland annat på filmmediet. Ett av de argument som framförs är att den nya teknologin, vilken möjliggör allt mer realistiska resultat, medför en risk för att publiken inte tydligt skall kunna separera fiktion och verklighet. ”*[...]it creates the illusion that the world outside is a seamless extension of the one which has been revealed in the cinema. [...] thus it trains those exposed to it to identify film directly with reality.*” (2002, p. 99)

Från 1960-talet och framåt talas det mycket om televisionens och filmens negativa inverkan på barn, vilket mynnar ut i 1970/80-talets videovåldsdebatt. Det uttrycks farhågor om att barns mediekonsumtion skall göra dem våldsamma. Med videovåldsdebatten når också samtalet omkring mediepåverkan på allvar den breda publiken. Nu rör det sig inte längre om en akademisk debatt. Dagstidningar rapporterar om det medierade våldets effekter och skolor engagerar sig i frågan.

Bland nutida kommunikationsforskare finns ett större fokus på social kontext än tidigare. En forskare som särskilt hjälpt oss att positionera oss, och som intresserar sig för debatten omkring masskulturens eventuella påverkan på publiken är David Gauntlett. I hans kritiska text *"Ten things wrong with the media "effects" model"* (1998) vänder sig Gauntlett emot hur studier inom effektforskning generellt bedrivs. Han benämner bland annat bilden av ett extremt våldsamt tv-utbud som en hyperbol. En av ståndpunkterna i *"Ten things wrong with the media "effects" model"* är att kritiken gentemot nutida former av kulturuttryck skulle vara grundad i ett försök att underminera dessa nya uttrycksformer, då de till sin natur utmanar auktoriteter och därmed hotar en rådande struktur.

Idag återfinns vi samtalet gällande spelandets eventuella påverkan i centrum för debatten om masskultur. Trots att forskning bedrivits inom området tv- och datorspel i cirka 30 år så rör det sig fortfarande primärt om olika former av effektstudier. Några rena studier av samtalet omkring spel står inte att finna. Förhoppningen har varit att denna berättelse, såsom den framstår vid en analys av vårt textmaterial, kan bidra till att förklara debatten i sig. Vi har specifikt letat efter myter och bakomliggande ideologier i resonemangen som förs om påverkan av spelande.

## **Syfte och frågeställning**

Vår ambition har varit att genom en språklig analys av ett antal tidningsartiklar blottlägga en underliggande berättelse i samtalet omkring spelandets påverkan. Vid analysen söker vi i texterna efter vilka aktörer som är delaktiga, och vad som sägs om spel och påverkan. Vid arbetet med att försöka uppnå insikt omkring hur debatten ser ut gällande ett visst fenomen inställer sig frågan om vad som sägs på ett mer djupgående plan. Vi utgår från följande fråga:

Vilka myter och bakomliggande ideologier kan vi, i vårt analysmaterial, identifiera?

# Teori

## Strukturalism

Strukturalismen tar avstamp i strukturlingvistik, vilken grundades av Ferdinand de Saussure. Saussure beskrev distinktionen mellan *langue* och *parole*. *Langue* är en beteckning för de uppsättningar av regler som styr och strukturerar språket. *Parole* å sin sida är de enskilda delarna i den struktur som benämns som *langue*. Exempelvis kan det sägas att *langue* är den grammatik som styr hur du som individ talar och kan böja ord och *parole* är de ord du väljer att använda för att förmedla ditt budskap. Budskapet skapas senare av relationen mellan *langue* och *parole*. *Parole* kan inte studeras enskilt, utan får endast en betydelse i sitt sammanhang och genom *langue*. (Strinati, 2007)

Vidare beskriver Saussure *signifiant* och *signifié*. Dessa två uttryck är relevanta i sin relation till ett ord eller uttryck. Med *signifiant* menar Saussure det som kan kallas för ”ljusbilden” eller hur ordet är sammansatt med hjälp av bokstäver. *Signifié* är då det som ordet eller uttrycket betecknar. Relationen mellan uttrycket och dess motsvarighet i världen är godtycklig. Med detta menas att ett ord, som exempelvis ”tv-spel”, inte får sin betydelse genom sin relation till en motsvarighet i den objektiva verkligheten. Ordet ”tv-spel” får sin betydelse endast i sin relation till det regelsystem som ordet tillhör, det vill säga sin relation till *langue*. Saussure menade att all kommunikation är strukturerad genom *langue* och *parole*. Med utgångspunkten att ideologier som underliggande strukturer styr hur vi uppfattar världen, så påverkar dessa ideologier strukturen av kommunikation. När en tidningsartikels struktur analyseras kan följaktligen de bakomliggande ideologierna komma fram (Strinati, 2007).

Strukturalismens grundare är den franske socialantropologen Claude Levi-Strauss. Levi-Strauss mål med strukturalismen var att blottlägga universella strukturer som är underliggande i historiskt olika kulturer och myter. (Asplund, 1973). Om strukturalismens tankar om underliggande strukturer överförs i exempelvis en analys av en tidningsartikel kan man titta på de element som finns med i texten och på så sätt göra påståenden om samhället och strukturen som ligger bakom tidningsartikeln. Vidare menar Levi-Strauss att världen är uppbyggd i binära

motsatspar och att det bara är genom motsatser som saker får sin mening. Exempelvis vet vi bara vad en kvinna är i relation till att hon inte är en man.

Strukturalismen kan definieras som ideologikritisk. Ett ideologikritiskt synsätt innebär att studera ett uttryck och söka efter de ideologier, eller myter, som ligger bakom uttrycket (Ekström & Larsson, 2010). Med ideologi åsyftas här en uppsättning av normer och värderingar. Inom strukturalismen är utgångspunkten att en betydelseskapande process, och därmed formandet av verkligheten, sker genom det vi läser, hör och ser.

## **Narratologi**

Narratologi är läran om berättelser. Vad en berättelse är kan definieras på en mängd olika sätt, En definition av en berättelse är en ström av händelser som är sammankopplade genom ett förhållande av orsak och verkan. Ett annat synsätt definierar berättelsen som en utsaga om ett mänskligt subjekt med ett projekt vilken utsätts för ett kausalt händelseförlopp. Berättelser är ett abstrakt system, eller ett kognitivt schema, genom vilket händelser eller kausala kedjor struktureras (Berger, 1996). I och med att berättelser är kognitiva scheman behöver således inte berättelserna vara fiktiva utan kan appliceras på exempelvis tidningsartiklar.

Inom narratologin talas det om *historia* och *diskurs*. Dessa begrepp är här hämtade från Gérard Genettes (Gripsrud, 2002). Genettes menar att historia är begreppets innehållsplan och diskurs är begreppets uttrycksplan. Med diskurs menas alltså ”det som berättas” eller ”talet om”. Det är även denna definition av begreppet som emellanåt används i denna uppsats.

Inom den strukturalistiska narratologin ryms Greimas Aktantmodell, vilken finns beskriven i uppsatsens metoddel. Aktantmodellen används för att synliggöra de olika delarna i en berättelse, såsom subjekt, projekt och objekt (Gripsrud, 2002).

## Barthes myt

Sociologen Roland Barthes använde termen *myt* som ett medel för att blottlägga hur olika typer av kulturella *uttryck* i grunden bygger på meningssystem. Dessa meningssystem bidrar genom uttrycket till förmedlingen av en konstruerad verklighet. Barthes teoribildning ter sig som poststrukturalistisk, då han intresserade sig för vilken inverkan individens sociala och kulturella omgivning kunde ha på den betydelseskapande processen.

Barthes menar att verkligheten såsom vi uppfattar den är en bild vi skapar oss. Inom strukturalismen rent generellt, och hos Barthes i synnerhet, används återkommande termen ideologi. Med ideologi åsyftas här idéer och föreställningar vilka har inflytelse på hur vi ser på världen. Den verklighet vi upplever är enligt Barthes inte en objektiv verklighet. En form av objektiv verklighet existerar visserligen, men det är inte den vi uppfattar. Verkligheten såsom vi uppfattar den förmedlas enligt Barthes till oss via olika tecken. Här kan återknytas till Saussures användande av signifiant och signifié. Den första nivån i Barthes modell kallas för den *språkliga*. Denna nivå är det omedelbara intrycket. Detta kan sägas vara en texts ytliga nivå, det vill säga det som omedelbart möter läsaren. Ett *tecken*, det slutgiltiga stadiet på den språkliga nivån, blir det första stadiet på den mytologiska. Sammansättningar av tecken bildar olika former av uttryck. Ett uttryck kan vara vad som helst av det vi ser omkring oss. Allt från en tidningsartikel till en varningsskylt till en maträtt eller ett datorspel är ett uttryck. På en mytologisk nivå konstruerar uttrycken myter (Barthes, *Mythologies*, 1957).

För att undvika begreppsförvirring gällande terminologin väljer Barthes att, då hela systemet presenteras, kalla det första tecknet på den mytologiska nivån för *form*. Detta är passande, då tecknet på detta stadium dräneras på sin initiala mening och ideologi. Det blir här till en tom form, vilken fylls med ny mening och ideologi. Så skapas uttrycket, och *myten*. Barthes intresserar sig specifikt för myter. Det rör sig om olika former av kulturellt relaterade meningssystem, laddade med ideologiska värderingar.

Ideologiska värderingar tenderar att tillhöra den dominerande klassen. När då dessa system dekonstrueras, och myter analyseras, blir det möjligt att säga någonting om vilken ideologi som privilegieras. De meningssystem, eller idésystem, som återfinns på den mytologiska nivån blir enligt Barthes vår utgångspunkt när vi betraktar vår omvärld. Idésystemen blir en form av gemensamma berättelser, eller myter. Här kan det, menar Barthes,



vara tal om mer eller mindre medvetna försök att uppnå för makten förmånliga mytbildningar (Barthes, 1957).

Den moderna myten kan enligt Barthes ta formen av vad han kallar *stolen language* (Barthes, 1957). Ett exempel på detta är att ett uttryck används på ett nytt sätt eller i nya sammanhang. Detta kan då resultera i att en begreppsmässig förskjutning av våra föreställningar sker. Ett nutida exempel kan vara att Moderaterna benämner sig själva "vår tids arbetarparti" (Moderaterna, 2012). Uttrycket arbetarparti har initialt använts av Socialdemokraterna för att signifiera arbetsrätt, arbetarrörelse, fackföreningsrörelse, etc. Då Moderaterna använder uttrycket arbetarparti tömmer de uttrycket på dess initiala innehåll. Kvar blir ett tomt skal, eller med Barthes terminologi en form. Denna form fylls på det mytologiska planet med ny mening, närmare bestämt den ideologi Moderaterna representerar. Så har en myt, myten om det nya arbetarpartiet, konstruerats. Denna myt är alltså på en djupare nivå fylld med helt annan mening än det Socialdemokratiska uttrycket arbetarparti. I den process där mytläsaren tar till sig myten om det moderata arbetarpartiet sker det alltså via en välbekant form fylld med en ny ideologi. Härmed blir Moderaternas ideologi naturlig för mytläsaren, och så så har en begreppsmässig förskjutning skett.

Barthes intresserade sig för, och talade kritiskt om, *bourgeoisie*. Den dominerande klassens värderingar återfinns i myterna, och därmed verkar den normerande. Barthes fokuserade på moderna myter eller föreställningar om samhället och verkligheten. Han intresserade sig för företeelser på ett vardagligt plan. Rent generellt riktades hans egna analyser ofta mot massmedia och moderna kulturyttringar. Han talade om att kulturen är uppbyggd av ideologiska komponenter. Barthes tankar kan beskrivas som att vi genom masskulturen förses med en uppsättning fasta värden, vilka fyller mytiska funktioner i upprätthållandet av en viss ordning i vårt samhälle. Genom den mängd reklam, kultur och allmän opinion av vilken vi omges reproduceras konstant idéer om såväl det utopiskt moderna som det naturliga. Just det naturliga menar Barthes används som ett sätt att maskera verkligheten. Att något skulle vara ett naturligt tillstånd, en självklarhet, används på detta sätt ständigt som en form av argument som talar för den aktuella situationen eller då rådande omständigheterna. Under det som anses självklart eller det som är traditionellt står alltså, enligt Barthes synsätt, att finna maskerade ideologier (Barthes, 1957).

## Metod

Analysmaterialet består av fyra stycken texter. Samtliga dessa texter är debattinlägg som publicerats i större svenska dagstidningar. Hur urvalsprocessen gått till förklaras nedan i uppsatsens kvantitativa metodavsnitt. Vid vår kvalitativa analys följde vi ett tema där vi inledningsvis strukturerade textens innehåll efter Greimas *aktantmodell*. Efterföljande använde vi oss av Barthes *myt*. Vi frågade oss här vilka myter som återfanns i texten.

### Kvantitativ metod

Vid materialinsamling och urvalsprocess inför vår textanalys har vi använt oss av kvantitativ metod. För att få fram det empiriska material som står till grund för vår kvalitativa analys valde vi att starta med en kvantitativ analys av artiklar, gällande påverkan av tv- och datorspel, publicerade i svensk storstadspress.

Vårt kvantitativa arbete inleddes med en avgränsning av de tidningar som skulle ingå i sökningen. Vi använde oss av mediadatabasen Retriver. Sökningen gjordes i det som i Retriver benämns som *storstadspress*. Vilka exakta tidningar detta innefattar finns beskrivet i kodnyckeln för innehållsanalysen (Bilaga 1 - Kodnyckel). Anledningen till valet av dessa enheter var att sökningen skulle innefatta de svenska tidningar som har spridning i större skala i olika regioner. I många av fallen går tidningarna ut till hela landet. De är intressanta, då vår ambition var att fånga upp ett brett spektrum av artiklar inklusive insändare från privatpersoner. Vidare i vårt urval av enheter valde vi att undersöka artiklar som är publicerade mellan den 12 april 2010 och den 12 april 2012. Vi sökte artiklar med orden *tv-spel*, *datorspel* och *dataspel* samt *påverkan* och gjorde sedan ett manuellt urval av de artiklar som framstod som relevanta, i relation till vårt ämne. Utfallet av sökningen kodades enligt vår kodnyckel (Østbye, Knapskog, Helland, & Larsen, 2003).

Vår undersökning av artiklarna är systematisk, vilket betyder att vi har lagt upp generella regler för hur materialet behandlas. Vi har med denna undersökning strävat efter att göra en objektiv och systematisk innehållsanalys av vårt kvantitativa material. Med objektiv menar vi att i den utsträckning det är möjligt försökt utelämnat värderingar i de variabler vi valt att undersöka. Vi inser att det inte går att vara helt objektiv, men genom en grundlig beskrivning av variablerna i vår kodnyckel hoppas vi att vi lyckats nå en acceptabel nivå (Østbye et al., 2003).

I Metodbok för medievetenskap (2003) förklaras skillnaden mellan kodningsenhet och analysenhet. Här beskriver författarna att kodnivå är den nivå som registreringen av variabler sker på och analysnivå är den nivå som variablerna används för att beskriva. Således är vår kodnivå artikel men nivån för analys ligger på opinionsnivå.

Med vår kvantitativa undersökning var målet att få en bild av hur medierapporteringen kring tv- och dataspel ser ut. Vi var intresserade av huruvida rapporteringen till största del framstod som negativt eller positivt inställd till tv- och dataspel i relation till påverkan. Vi undersökte även vilken typ av argumentation som används.

Vår operationaliseringsprocess såg ut på följande vis: Vi ställde sex stycken frågor till varje artikel. Kodnyckeln (Bilaga 1 - Kodnyckel) innehåller totalt nio stycken variabler. Övriga variabler utöver frågorna är artikel-id, datum för publicering och artikelns rubrik.

1. I vilken tidning är artikeln publicerad?
2. Vilken karaktär har rubriken i relation till spel och påverkan? Är det *positivt, negativt, både och* eller *varken eller*?
3. Vilken typ av innehåll har artikeln? Är det en *nyhet, profil/intervju, debattinlägg/insändare* eller *annan/obestämd*?
4. Vilka aktörer är det som förekommer i artikeln? Är det en *forskare, fristående expert, spelare/utövare* av det omskrivna fenomenet, *näringslivsrepresentant*, en representant för en *offentlig/statlig verksamhet*, en *privatperson* inte knuten till en specifik organisation, *journalist*, en *föreningsrepresentant* eller finns det någon *annan/obestämd* aktör som inte passar in i ovanstående kategorier?
5. Vilken karaktär har texten i relation till spelande och påverkan? Är den *positiv, negativ, både och* eller *varken eller*?
6. Vilken typ av argumentation är det som används i relation till spelande och påverkan? Är det *ethos, logos, pathos* eller presenteras innehållet helt utan argumentation?

Frågorna är formulerade på ett sådant sätt att de skall kunna besvaras på ett konsekvent sätt, oavsett vem som utför det faktiska kodningsarbetet. Den problematik som kan uppstå i kodningsarbetet är gällande frågorna 2 och 5, vilka behandlar rubrikens respektive artikelns karaktär såsom *negativ, positiv, både och* eller *varken eller*. Det finns här utrymme för värdering

vid kodningsarbetet. Vi strävade här efter att hålla oss medvetna om vår egen inställning till frågan, och inte låta våra egna åsikter gällande debatten färga hur vi kodade en artikel.

Den förförståelse som vi hade med oss i vår analys och bearbetning av vår kvantitativa undersökning är grundad i ett eget intresse av spelande, samt i den kunskap vi har fått oss tillgivna under våra studier inom MKV. Innan vi påbörjade kodningsarbetet antog vi att vi skulle möta en majoritet av texter som ställde sig negativa till spelande eller argumenterade för att spelare påverkas av det dem möter i den virtuella världen. Vi förväntade oss se ett utfall där de artiklar som påtalade negativa effekter av spelande skulle vara skrivna med ett språk som inte grundade sig i välbyggda argument. Dessa fördomar var något vi var väl medvetna om när vi började med vårt kodningsarbete. Att medvetandegöra oss om våra egna antaganden var en hjälp för att möta materialet på ett så objektivt sätt som möjligt.

Initialt fick vi 214 träffar med artiklar där sökorden inte alltid var relaterade till varandra, det vill säga *tv-spel*, *dataspel* och *datorspel* stod inte omnämnt i direkt sammanhang med *påverkan*. Artikelsökningens resultat gav vid söktillfället totalt 100 artiklar där sökorden stod relaterade till varandra. Det innebär ett naturligt bortfall på 114 stycken artiklar.

Efter kodningen av samtliga 100 artiklar genomfördes en sortering efter de två dominerande aktörerna. Resultatet blev journalist|privatperson, med fördelningen 24|11. Av dessa 35 stycken artiklar var fördelningen över textens karaktär positiv|negativ 16|19. Inom gruppen privatperson var denna fördelning 5|6, varav 1 unik positiv artikel och 6 unika negativa. Gällande journalisternas texter var fördelningen mellan positiv|negativ textkaraktär 11|13. Fördelningen mellan unika artiklar var 7|12.

Baserat på utfallet av den kvantitativa undersökningen valdes fyra olika artiklar för en mer ingående analys. Valet av de fyra artiklar som står till grund för vår kvantitativa analys är inte slumpmässig. Efter att vi begränsat urvalet som ovan beskrivet valde vi manuellt ut de 4 artiklar vilka analysen skulle baseras på. En kriterie för bortgallring var längd. Somliga artiklar var för korta för att en analys skulle bli fruktbar. Baserat på den kvantitativa undersökningen valdes för privatperson 2 stycken texter där påverkan av tv- och datorspel omnämns i negativ bemärkelse. För journalist valdes 1 stycken text där påverkan av tv- och datorspel omnämns i positiv bemärkelse, och 1 stycken text där påverkan av tv- och datorspel omnämns i negativ bemärkelse.

## Kvalitativ metod

Materialet till vår kvalitativa analys består av fyra stycken texter. Det är relativt få texter, vilket lämpar sig för den specifika analysmodell vi använt oss av. Analysen ger då en form av microperspektiv. Samtliga dessa texter är debattinlägg som publicerats i svensk storstadspres. Vid allt kvalitativt arbete är det viktigt att vara försiktig med slutsatserna, så tillvida att generaliseringar försöks undvikas. Detta blir särskilt aktuellt vad gäller denna uppsats, då en tolkande metod i kombination med ett litet analysmaterial innebär en risk för att alltför generella slutsatser dras.

Vid en kvalitativ textanalys appliceras ett tolkande perspektiv. Det innebär att vi först noterar textens innehåll, och sedan frågar oss vad innehållet säger. Ambitionen är alltså att den innebörd vi på ett djupare plan finner i texterna skall kunna hjälpa oss besvara våra frågeställningar. Vi har specifikt letat efter underliggande myter i resonemangen som förs om påverkan av spelande. Ett arbetssätt där en texts underliggande mening eller betydelse söks är en symptomal läsning (Østbye et al., 2003).

Under arbetet med texttolkning bör den som analyserar sträva efter att hålla sig medveten om sin egen personliga uppfattning om ämnet. Vår möjlighet till tolkning ställer krav på en tidigare förståelse av ämnet, i kombination med vetenskaplig teori (Aspers, 2007). En viss subjektivitet kan med andra ord sägas vara nödvändig, men det finns alltid en risk för att tolkarens personliga uppfattning styr analysen (Ekström & Larsson, 2010).

Det kan vid en textanalys vara fördelaktigt att kombinera mer än en analysmodell. Vid kvalitativ analys av de valda texterna följer vi en metod där vi inledningsvis strukturerar textens innehåll efter Greimas *aktantmodell*. Detta görs för att skapa en tydligare grund för vidare analys. Efterföljande använder vi oss av Barthes *myt* (Mythologies, 1957). Här analyseras texten först på en språklig nivå. Vi tittar här på det omedelbara intryck artikeln ger. Därefter går vi vidare till en mytologisk nivå där vi försöker finna vad texten på ett djupare plan förmedlar.

## Aktantmodellen

Greimas aktantmodell användes i ett initialt skede av analysen. Aktantmodellen kan fungera som ett praktiskt verktyg för att bryta ner en text. Den möjliggör att på ett tydligt och systematiskt sätt ta fram de huvudsakliga aktörerna samt deras objekt.

Aktantmodellen är utvecklad av Algirdas Julien Greimas (Gripsrud, 2002). Enligt modellen byggs berättelsen upp med hjälp av aktanter, vilka fyller olika typer av funktioner för att föra berättelsen vidare. En nyckeldel i aktantmodellen är *subjekt* och *objekt*. Subjektet önskar uppnå någonting. Denna önskan är ett *objekt*. Projektet syftar till att objektet skall överlämnas från en *avsändare* till en *mottagare*. På vägen mot att uppnå sitt objekt möter subjektet naturligtvis på *motståndare*. När dessa motståndare skall övervinnas tar subjektet hjälp av *medhjälpare*. Här uppstår en *konflikt*. Då subjektet till slut tagit sig genom denna konflikt kan målet uppnås. Viktigt att fråga sig vid en analys med hjälp av aktantmodellen är bland annat: Vem är Avsändare och vem är Mottagare?

## Barthes myt

Vi har med hjälp av Barthes teori försökt föra ett resonemang där vi frågar oss vilken typ av mytbildning som förekommer i diskursen omkring påverkan av tv- och datorspel. Målsättningen var att identifiera de kulturella föreställningar som figurerar under ytan i analysmaterialet.

En myt kan enligt Barthes (1957) läsas på tre olika sätt: En *cynisk läsning* av en myt innebär en medveten konstruktion av myten. Detta sätt att läsa myter representeras i Barthes terminologi exempelvis av journalister eller marknadsförare. En analys, eller avmystifiering, av en myt utförs av den som gjort sig medveten om mytens konstruktion. Detta sätt att läsa presenteras hos Barthes som *mytologens läsning*. Det tredje och sista sättet att läsa en myt är i egenskap av *mytläsare*. Det är här Barthes allra mest kritiska perspektiv gentemot myten representeras. Mytläsaren är omedveten om mytens konstruktion, och analyserar den därför inte. Istället tar mytläsaren emot myten, och dess inneboende ideologier, som någonting naturligt.

Vid analysen av texterna tog vi initialt på oss rollen av mytläsaren. Vi fokuserade då på uttrycket som helhet, och vad uttrycket rent omedelbart sade oss. Det är här intressant att lägga vikt vid de generaliseringar, påståenden och antaganden som görs i texten. Med andra ord: det som presenteras som naturligt. Vid nästa steg i analysen läste vi istället texten som mytologer. Vi

noterade då vilka tecken som återfanns i texten. Dessa tecken är meningsbärande, och meningen skall vid en analys identifieras. Intressant är om något tecken ger speciell kredibilitet till uttrycket i helhet. Uttryckets och mytens kredibilitet är en viktig del av den process där en ideologi passerar som naturlig. Slutligen satte vi ord på vilka myter som uppenbarats sig för oss, och diskuterade dessa myters bakomliggande ideologier.

## **Analys**

Vid analysen av det kvantitativa material vi fått fram genom vårt kodningsarbete fångade två saker initialt vår uppmärksamhet. Först och främst noterade vi att debatten dyker upp i för oss oväntade sammanhang. Vi förväntade oss möta ett utfall där materialet primärt behandlade spels påverkan på ungdomars beteende, såsom framkallande av aggressivitet eller inverkan på det sociala livet. Som ett exempel mötte vi en artikel där en hudläkare menar att ett ökat spelande bland ungdomar orsakar spridning av skabb (Metro, Nu sprids skabb bland tonåringar, 2010). I en annan artikel framförs påståendet att spelandet går att skylla för att svenska elever står sig allt sämre i den internationella Pisa-undersökningen (Programme for international student assessment) (Svenska Dagbladet, Svenska elever halkar efter i världen, 2010). Fler exempel av var påverkan av spel figurerar är i rapportering om nya typer av meriter vid jobbsökande och gällande nya inslag vid personalfester. En stor mängd av materialet behandlade alltså påverkan av tv- och datorspel i relation till ett brett spektrum av sammanhang utanför det förväntade. Vi noterade även att båda sidor i debatten använde sig av ett oerhört färgstarkt, näst intill raljerande, språk.

## **Kvalitativ analys**

De fyra artiklar som analysen baserats på är: *Om dödsspel och andra hemskheter*, *Brutalitetskulturen borde bekymra oss*, *Dataspel med våld är inget för de yngre* och *Visst påverkas barn av datavåld*.

*Om dödsspel och andra hemskheter* är skriven av Orvar Sävström (2011). Sävström är kulturskribent på *Sydsvenskan* och skriver primärt om film, men även om tv- och datorspel.

*Brutalitetskulturen borde bekymra oss* är skriven av Lars Åberg (2011) för *Göteborgs-Posten (GP)*. Åberg är samhälls- och kulturskribent för flera tidningar, bland annat *GP* och

*Sydsvenskan*. Artikeln är skriven som en del av en serie artiklar som Göteborgs-Posten 2011 publicerade under temat ”Tidstypiskt”.

*Dataspel med våld är inget för yngre* är en insändare, publicerad i GP under pseudonymen En förtvivlad förälder (Anonym insändare, 2011).

*Visst påverkas barn av datavåld* är en insändare publicerad i *Dagens Nyheter*. Debattinlägget är författat av Agneta Myhr (2012). Myhr figurerar här i egenskap av privatperson.

### **Om dödsspel och andra hemskheter**

I Orvar Säfströms artikel *Om dödsspel och andra hemskheter* framträder tre olika myter: *Den äldre och icke uppdaterade generationen, den medvetna ungdomen* och myten om *spel som högkultur*.

Myten om *den äldre och icke uppdaterade generationen* bildas av en serie påståenden som Säfström gör om Hammarström. Säfström visar formen av en äldre herre, denna form fyller Säfström genom att måla ut Hammarström som en person som har ett förakt mot Facebook, tv-spel och allt som är nytt. Vidare fyller Säfström formen med en mening bestående av opålitlighet samt tvivelaktiga värderingar och motiv. Genom att belysa att Hammarström sysselsätter sig med jakt, vilket onekligen kan sägas vara en finkulturell företeelse, så blir myten *den äldre och den icke uppdaterade generationen* till en företrädare för etablerad finkultur, eller borgerlighet. Myten har således fyllts av ett förakt mot nya företeelser, Facebook, tv-spel m.m. Men även motiv och värderingar som inte är baserade på ett gott uppsåt, samtidigt som myten står som en förespråkare för den etablerade finkulturen.

Myten om *den medvetna ungdomen* är den andra myten som framkommer i Säfströms artikel. Det är även denna myt som Säfström målar upp sig själv. Myten träder fram i det som Säfström säger om Hammarström i *I ljuset* av Levi-Strauss teorier kring binära motsatspar. I artikeln finns det ett tydligt för och emot, som vi tidigare skrev så är Hammarström en förespråkare av tanken kring påverkan av spel, samtidigt som Säfström ifrågasätter den. *Den medvetna ungdomen* har en form av en ungdom som är vad som kan kallas hel och ren. Meningen som fyller formen är tanken om att hänga med i tid och utveckling samt att besitta en god förmåga till reflexivt tänkande. Det rör sig om en ungdom som klarar av att kritiskt



reflektera kring vad som är rätt och fel, som på grund av sin aktuella kunskap besitter större auktoritet än den äldre generationen.

Myten om *spel som högkultur* grundar sig i en jämförelse som Säfström gör mellan den Oscars belönade filmen *The Departed* och en väldigt omtalad terroristscen i tv- och dataspelet *Modern Warfare*. Myten är baserad på filmen som högkultur. Säfström använder formen av en Oscarsvinnande film, med dess högkulturella status, där meningen skapas av den konstnärliga finess som krävs för att skapa ett sådant verk. I artikelns jämförelse mellan de etiska dilemman som porträtteras i *The Departed* och i *Modern Warfare* lämnas formen av den högkulturella filmen tom för att fyllas med ny mening, det är här som myten om *spel som högkultur* uppstår.

### **Visst påverkas barn av datavåld**

I Agneta Myhrs insändare *Visst påverkas barn av datavåld* är det en myt som framstår: Myten om *den visa åldringen*. Myten om *den visa åldringen* uppstår på ungefär samma sätt som myten som Orvar Säfström målar upp kring sig själv, myten om *den visa åldringen* uppstår som en motsats till de spelande barnen som Myhr beskriver i sin insändare. Formen för myten är ”Vi far- och morföräldrar” som Myhr beskriver i sin artikel (2012). Genom att beskriva dessa barn som oroliga i kontakten med den icke virtuella världen, som aggressiva och som svåra att få kontakt med fyller Myhr formen med meningen: verklighetsförankring, mental stabilitet samt uppmärksamhet. Genom artikeln i sin helhet framträder en bild av omtanke. Myhr skriver insändaren för att hon bryr sig om barnens välfärd. Således fylls även formen med meningen omtanke. När Myhr beskriver att ”Vi far- och morföräldrar” (Myhr, 2012) direkt uppmärksammar när ett barn i deras närhet har deltagit i spelande visar hon på en erfarenhet som hon som mor- eller farförälder besitter.

Sammanfattningsvis kan det om myten i Myhrs artikel sägas att formen är det Myhr själv beskriver som ”Vi far- och morföräldrar”, formen fyller hon med verklighetsförankring, mental stabilitet, uppmärksamhet, omtanke och erfarenhet. Detta tillsammans bildar myten om *den visa åldringen*.

En intressant tanke som återkommer i Myhrs artikel och föregående artikel är Levi-Strauss tanke kring binära motsatspar. I Myhrs artikel framkommer ett vi och ett dem. Rollen av vi spelas i artikeln av ”Vi far- och morföräldrar” och dem spelas av de barn som spelar dessa våldsamma spel.

## **Brutalitetskulturen borde bekymra oss**

Åberg talar genomgående i termer av ”vi”. Han inkluderar här en implicit läsare i sina resonemang. Då Åbergs text i mångt och mycket talar om risker riktade gentemot samhället i stort, och poängterar att dessa risker borde bekymra oss, framstår det som att Åbergs ”vi” är samhället. Avsändare i denna berättelse blir alltså Åbergs samhälle. Subjektet i berättelsen är Lars Åberg, då han påtagit sig rollen att föra fram detta budskap å samhällets vägnar. Projektet är en önskan som genom en fråga uttrycks i slutet av Åbergs artikel, nämligen att påverka utbudet av underhållningsvåld: *”Uppenbarligen finns det ett samspel mellan underhållningsvåldet och våld och hot i vardagen. En fråga är varför det så ofta förnekas, en annan om det är möjligt att påverka utbudet.* (Åberg, 2011)”. Om denna önskan, detta objekt, uppnås kommer samhällets barn och framtid räddas från den hotfulla brutaliteten. Med sig på sin väg har Åberg medhjälpare. Dessa består av forskarexpertis. Även bland motståndarna återfinns till huvudsak forskare. Motståndarna delar inte uppfattningen att underhållningsvåld utgör ett allvarligt hot mot samhället. Mottagare i Åbergs berättelse är samhället, och då mer specifikt de inom samhället som inte inser brutalitetskulturens risker.

På ett språkligt plan inleds texten med en rubrik, vilken informerar om att det existerar en brutalitetskultur. Denna brutalitetskultur bör vara grund till oro. I ingressen läser vi att det finns försvarare av underhållningsvåld. Dessa försvarare ser inga samband mellan det vi ser, läser och talar om och det vi tänker, känner och gör.

Vidare i texten informerar Åberg oss om att hjärn- och beteendeforskare har bevisat att barn blir aggressiva och mindre empatiska av våldsamma spel. Vid sidan av hjärn- och beteendeforskarna står en annan grupp forskare. Dessa forskare menar att spelande inte är farligt. Denna grupp är spelforskare. Även en spelkrönikör hävdar att spelande inte är farligt. Åberg menar att det inte leder någonvart att försöka diskutera underhållningsvåld. Ett sådant försök leder till hån och tillmälen från en specifik grupp aktörer: populärkulturforskare och företrädare för underhållningsbranschen.

Åberg beskriver hur barn spelar spel som belönar dem för att *”virtuellt döda, skada, misshandla, våldta, sprätta upp och lemlästa sina opponenter* (Åberg, 2011)”. Vi får veta att små barn ser mycket medierat våld och klär sig i kamouflagetröjor.

Vid ett försök att nå en djupare innebörd i texten, den mytologiska nivån, riktas intresset omedelbart mot det ”oss” Åberg nämner i rubriken, och det ”vi” han ständigt återkommer till.

Åberg talar om en gemenskap som inkluderar såväl läsarna som Åberg själv, med andra ord ett Åbergs samhälle. Åberg talar om "underhållningsvåldets försvarare". Underhållningsvåldets försvarare står utanför samhällets gemenskap. Inom det samhälle Åberg beskriver som vårt är man mer bekymrad om tankar, känslor och handlingar än vad underhållningsvåldets försvarare är. Rubriken kan ses som ett konstaterande om att det existerar en brutalitetskultur, vilken är främmande för Åbergs samhälle. Uttrycket brutalitet är fyllt av underliggande mening om en oförfinad, rå och hänsynslös kultur.

Hur en människa tänker, känner och handlar är på samma gång beroende av kulturell kontext som reproducerande av denna kultur. Underhållningsvåldets försvarare kan ses som ett hot mot Åbergs samhälle. Då detta samhälle signifieras av tankar och känslor kan samhällets kultur inte vara den i rubriken omtalade brutalitetskulturen. Det är alltså någon utomstående kultur som hotar den i nuläget rådande kulturen inom samhället.

Brutalitetskulturen infiltrerar den dominerande kulturen, och utgör en risk för barnen: ”*Hot och våld som tidsfördriv och underhållning har etablerat sig så starkt i vardagen att de nu måste räknas in bland de sociala uppväxtvillkoren. Den osäkerhetskänsla som underhållningsvåldsbranschen både underblåser och exploaterar kryper in under samhällsskinnet.*”. Ett barn symboliserar framtiden. Ett barn av Åbergs kultur blir därmed en symbol för sagda kulturs överlevnad. De våldsamma spelen fungerar i sin tur som en symbol för brutaliseringskulturen. Barnet brutaliseras genom sitt spelande, och blir mindre empatiskt. Som en konsekvens kommer samhället förlora en av de konstaterade grundstenarna för dess kultur – känsla. ”*[...]småbarn klädda i kamouflagetröjor ensam framför tv-apparater, där kriget pågår dygnet runt i de olika kanalerna. [...]Om några år kommer de till skolan och sedan ska de ta ansvar för vårt gemensamma samhälle.*”

Av texten framgår vilka underhållningsvåldets försvarare är: Det är forskare inom populärkultur, samt representanter för underhållningsbranschen. De tillmälen underhållningsvåldets försvarare sägs använda sig av är alla relaterade till moral, konservatism och religion. Dessa faktorer utgör värdegrunden för Åbergs samhälle, och genom att de av underhållningsvåldets försvarare används i hånfull argumentation utbyts deras mening till någonting negativt.

Vi har fått veta att experterna som varnar för riskerna med spelpåverkan är hjärnforskare och beteendevetare. Vi har även fått veta att de experter som menar att oron är överdriven är

populärkulturforskare och spelforskare. I själva verket är spelforskare och populärkulturforskare ofta aktiva inom just beteendevetenskapen. Men när Åberg hänvisar till dem som ”spel”- och ”populärkultur”-forskare är det ett exempel på hur språket kan användas för att ge ett uttryck för mer än det omedelbara. Spelforskare och populärkulturforskare är ord fyllda med mening. De står, att döma av sina titlar, närmre den hotande brutalitetskulturen än vad hjärnforskarna och beteendevetarna gör. Åbergs sätt att benämna dem är inte neutralt. Det signalerar ett indikation om att de skulle vara partiska, vilket skulle underminera deras trovärdighet som forskare.

Åberg målar i dystra termer upp konsekvenserna av en konsumtionsinriktad och globaliserad värld. Han berättar om globaliserat mallade gängbildningar och maffiavärderingar vilka ser likadana ut världen över. Brutalitetskulturen har alltså enligt Åberg genom globalisering och konsumtion spridit sig över världen. Han menar att vi lever i en tid då vi behöver skärpa blicken gentemot våldet. Det skulle alltså vara frågan om en form av tidstypiskt fenomen. Detta våld skulle säga något om den tid vi lever i just nu. Det är en uppmaning till handling som förmedlas i texten.

Ett antal olika tecken framträder på den mytologiska nivån. Det första är oro. Lars Åberg oroar sig. Samhället bör oroa sig. Barnen är oroliga. Brutalitet är ett tydligt och återkommande tecken texten igenom. Moral är ett tecken som står i kontrast till brutaliteten. Åbergs samhälle besitter moral, och samhällsmedborgarna likaså. Maffiavärderingar figurerar i ett resonemang. Åberg beskriver hur konsumtion sprider maffiavärderingar i en globaliserad värld. Militärklädsel är ett tecken som upprepas. Barnen bär militärklädsel.

Vad säger då dessa tecken? Samhället, Lars Åberg och barnen oroar sig på grund av ett yttre hot. Samhället är hotat av den brutala kulturen. De som inte oroar sig är, för att helt kort återgå till denna analys inledande stycke omkring aktantmodellen, motståndarna. Motståndarna besitter, i likhet med den hotande brutala kulturen, inte samma höga moral som Åbergs samhälle. Åbergs samhälle har blivit en del av en globaliserad värld. Genom globaliseringen och konsumtion har helt nya värderingar fått fäste, nämligen maffiavärderingarna.

Vilka myter utgör då de tecken som återfinns i texten? Först och främst myten om *den moraliskt högstående kulturen*, bärare av goda värderingar såsom tanke, känsla och förnuft. Detta är närmast en form av essentialistiskt antagande. Den moraliskt högstående kulturen besitter även en form av rationalitet, då där återfinns en förmåga att se kausala samband. Som motsats till detta står brutalitetskulturen, vilket framstår som en rå, djurisk och ociviliserad

kultur. Detta är den andra myten som framträder, nämligen myten om vilden eller *barbaren*. Den moraliskt högtstående kulturen hotas av barbaren, och härigenom förstärker dessa två myter varandra. En tredje myt som framstår är *det oskuldsfulla barnet*. Barnet symboliserar det rena och orörda, samt vår framtid. Denna myt förstärker konflikten mellan det moraliskt högtstående samhället och barbaren. Vidare finner vi *den kapitalistiska skurken*, vilken våldför sig på världen genom att via konsumtion profitera på lidande. Här återfinner vi så *det spelande barnet*, denna gång i rollen av en barnsoldat i militärkläder. Myten om barnsoldaten förstärker samtliga de övriga. I bilden av en barnsoldat återfinns konsekvensen av det moraliskt högtstående samhällets förlust mot barbaren. Barnsoldaten är ett tredje världens vittnesmål om effekterna av den kapitalistiska skurkens framfart. Och i bilden av en barnsoldat visas framtiden såsom Åberg ser den, om samhället inte förstår riskerna med det medierade våldet.

### **Dataspel med våld är inget för yngre**

Insändaren har författats av pseudonymen ”En förtvivlad förälder”. Denna förtvivlade förälder blir textens avsändare. Avsändaren fungerar i denna text även som subjekt. Det är den förtvivlade föräldern själv som för fram textens objekt: Budskapet att många föräldrar inte respekterar åldersgränserna för diverse olika produkter, utan låter sina barn utsättas för dessa produkter alltför tidigt. Avsändaren vänder sig inte till någon specifik mottagare. Mottagaren av objektet blir alltså den breda allmänheten. Motståndare på vägen är de föräldrar som inte respekterar åldersgränser. Som medhjälpare finner vi en annan engagerad förälder, som tidigare skrivit en insändare med samma huvudsakliga tema som ”En förtvivlad förälder”.

På en språklig nivå finner vi en redogörelse, formulerad av en förtvivlad förälder, omkring hur den tioårige sonen i familjen ber att få ett barnförbjudet spel. Ett spel med ”*extremt våld - provocerat dödande i massor - våld mot försvarslösa människor och med ett hårt språkbruk*” (Anonym insändare, 2011). Föräldern vittnar om hur barnet försvarat det föreslagna inköpet med argumentet att alla andra barn i klassen spelar det. Föräldern har kontrollerat denna uppgift, och det uppges stämma. Nästan alla andra pojkar i klassen spelar detta barnförbjudna spel. Enligt avsändarens redogörelse är de andra barnens föräldrar fullkomligt obekymrade om detta. Det handlar inte om problemfamiljer, poängterar avsändaren, utan om ”*helt vanliga barnfamiljer i ett välbärgat område i Göteborg*” (Anonym insändare, 2011). Att små barn inte skulle påverkas av spelet anser avsändaren vara uteslutet, då våldsskildringarna är av en sådan

realistisk kvalitet. Avsändaren ställer frågan var gränsen går för de andra föräldrarna, vad gäller andra typer av barnförbjudna produkter. Frågan ställs vid vilken ålder barnen kommer förses med dessa. Produkterna som räknas upp som möjliga är porrfilmer, tobak och alkohol.

På den språkliga nivån framträder förtvivlan som ett tecken. Avsändaren känner förtvivlan. Responslöshet är ett annat tecken. De andra barnens föräldrar visar brist på respons. Ett intressant tecken är borgerlighet. Bourgeoisie är ett ord som frekvent återkommer hos Barthes, till stor del på grund av dess dominerande ställning och normerande funktion i samhället. I den aktuella texten används tecknet borgerlighet som ett sätt att ge kredibilitet åt berättelsen i stort, och åt tecknet responslöshet. Genom att poängtera att de responslösa föräldrarna är av välbärgad bakgrund indikerar avsändaren att responslösheten signalerar ett allvarligt fel. Responslösheten framställs på detta vis som en diskrepans, till skillnad mot om det hade rört sig om föräldrar från en lägre social klass. Avsändaren använder även detta tecken för att ge kredibilitet åt sig själv, då avsändaren själv är en del av denna grupp välbärgade barnfamiljer.

En myt som tydligt framträder i texten är myten om den fattiga familjen. Detta är en myt om oengagerade föräldrar och försummade barn, vilka som en direkt konsekvens av detta far illa. Genom att poängtera att det inte är ett normaltillstånd att välbärgade föräldrar försummar sina barn indikerar avsändaren att det istället är ett normaltillstånd att icke välbärgade föräldrar gör det. Detta kan förklaras med idén om binära motsatspar. Härmed cementerar avsändaren borgerlighetens dominerande och normerande position. De vet, enligt myten om den bildade borgerligheten, bäst.

Det framkommer i texten även en form av modern myt, nämligen den om de realistiska våldsskildringarna. Det antas, som en helt naturlig och självklar sanning, att åskådaren inte kan skilja fiktion från verklighet då våldsskildringarna är av en sådan realistisk natur. Detta kan relateras till en form av kulturkonservatism, och Adornos och Horkheimers kritik gentemot kulturindustrin och den nya teknologin.

## Slutdiskussion

En tanke som initialt slog oss då vi försökte skapa oss ett mer övergripande intryck av debatten kring medias skadliga effekter är att trots att diskussionen har pågått sedan 1930-talet så tycks utvecklingen av nya tankar omkring ämnet relativt tidigt ha stagnerat. Från Frankfurtskolan och via 70/80-talets videovåldsdebatt har tankarna varit de samma: Masskulturen menas å ena sidan genom sina lättsmälta och/eller våldsamma uttryckssätt bilda en skadlig omgivning för ungdomen. Motargumentet är ett generellt resonemang omkring all kulturell utveckling som någonting positivt, samt en tilltro till ungdomens förmåga till kritiskt tänkande. I grund och botten står man i debatten och trampar i ett situation där båda sidor använder ”det sunda förnuftet” och sin egen erfarenhet som argumentation.

I analysmaterialet framträder två myter som står i direkt kontrast till varandra: *Den äldre och icke uppdaterade generationen* och *den medvetna ungdomen*. Emellan dessa myter uppstår ett tydligt vi och ett dem, en tanke som kommer tillbaka i Åbergs artikel *Brutalitetskulturen borde bekymra oss*. Samma tanke kommer fram även i Myhrs artikel *Visst påverkas barn av datavåld* där ett vi och ett dem infaller mellan ett vi, ”vi far- och morföräldrar” (Myhr, 2012), och ett dem som består av spelande barn. Även i artikeln *Dataspel med våld är inget för yngre* florerar tankar kring vi och dem. Ett vi som består av de ansvarstagande föräldrarna, de föräldrar som aktivt engagerar sig för att kontrollera barnens spelvanor. Samt ett dem som består i myten om *den fattiga familjen*.

Myten om *den visa åldringen* är ett återkommande tema i flera artiklar. Den förekommer i såväl Sävströms som Åbergs artiklar, och även i de insändare vi har analyserat. Myten om *den visa åldringen* är vad Barthes kallar en historisk myt. Åberg och de två insändarna använder den för att ge kredibilitet till sina påståenden. Sävström i sin tur tar myten och gör den till sin egen, fyller den med en ny mening. Han åstadkommer en begreppsmässig förskjutning. Av Sävström används *den visa åldringen* som ett avskräckande exempel. Han gör åldringen till någon med förakt för det nya, och med etiskt tvivelaktiga motiv. På detta sätt kan Sävström sägas på samma gång blottlägga myten, såsom den initialt är menad, och samtidigt i sin egen tur använda den för att göra det naturligt att ifrågasätta en äldre och mer erfaren generations auktoritet.

Barthes talar om historiska myter. En ideologi färdas genom tiden, ofta i nya former, men med ett i mångt och mycket intakt innehåll. Myter bildar kedjor. Ett antal klassiska tecken och

myter framträder vid läsningen av analysmaterialet. Det rör sig om *den visa åldringen, det oskuldsfulla barnet, den moraliskt högtstående kulturen* och *barbaren*.

Vid sidan av gamla myter uppstår nya. Om vi studerar samtliga artiklar som ett samlat uttryck kan vi identifiera en ny myt. Slående ofta återkommer i analysmaterialet ett resonemang omkring hur realistiskt våldet i spelen är. Det argumenteras för att just denna realism utgör en risk för att spelaren inte tydligt skall kunna skilja fiktion från verklighet. Detta resonemang känns igen från kritiken Adorno och Horkheimer riktade gentemot filmen. Vi ser att vi i materialet kan identifiera *myten om den realistiska våldsskildringen*.

Då idén om påverkan av masskultur nådde den breda massan var det via videovåldsdebatten. Berättelsen om masskulturen innehöll då redan Frankfurtskolans, vid det laget flera årtionden gamla, ideologi och kritik gentemot det nya filmmediet. Denna ideologi har genomgående kombinerats med en rad historiska tecken såsom *det oskuldsfulla barnet* och *den moraliskt högtstående kulturen*, och i ljuset av detta kan det förmodas att myten om den realistiska våldsskildringen har tagits som naturlig och därför accepterats.

Avslutningsvis kan, med avstamp i Barthes teori, ett resonemang föras om anledningen till att samtalet aldrig riktigt kommer vidare från sin initiala utgångspunkt. Trots goda argument från sidor tycks ingen, varken de forskare vars teorier vi tagit del av eller de debattörer vars texter vi analyserat, vilja ta till sig motpartens argument. Barthes poängterar vikten av att ett tecken skall ge kredibilitet till myten. Utan kredibiliteten blottläggs myten, och blir allt för uppenbar för att vi skall ta till oss den. Myten måste hålla sig osynlig, dold mellan ett tecken vi känner oss väl bekanta med och den ideologi tecknet fyllts utav. Av samma anledning kan en överdrift, allt för starka argument, likaså leda till att myten blottläggs. Överdriften gör oss uppmärksamma på mytens intention. Barthes beskriver detta som att ett tecken siktar för högt, och därmed låter sitt syfte blottläggas (Barthes, 1957). I en debatt som håller den ton som speldebatten och debatten om masskultur i stort gör, är det inte långsökt att förmoda att just denna ton och alla dessa överdrifter långt överskuggar de sakliga och goda argument båda sidor besitter.



## Referenser

- Åberg, L. (2011 йил 21-08). Brutalitetskulturen borde bekymra oss. Göteborgs-Posten.
- Anonym insändare. (2011 йил 20-11). Dataspel med våld är inget för yngre. Göteborgs-Posten.
- Aspers, P. (2007). *Etnografiska metoder*. Malmö: Liber.
- Asplund, J. (1973). *Inledning till strukturalismen*. Stockholm: Almqvist & Wiksell förlag AB.
- Barthes, R. (1957). *Mythologies* (25th ed.). (J. C. Ltd., Trans.) Paris: Editions du Seuil.
- Berger, A. A. (1996). *Narratives in Popular Culture, Media and Everyday Life*. Thousand Oaks: SAGE.
- Ekström, M., & Larsson, L.-Å. (2010). *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur.
- Gauntlett, D. (1998). *Ten things wrong with the media "effects" model*. Retrieved 2012 йил 20-05 from <http://www.theory.org.uk/david/effects.htm>
- Gripsrud, J. (2002). *Mediekultur, mediesamhälle*. Göteborg: Bokförlaget Daidalos AB.
- Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (2002). *Dialectic of Enlightenment*. Stanford, California: Stanford University Press.
- Leavis, Q. (1965). *Fiction and the Reading Public* (2nd ed.). London: Chatto & Windus Ltd.
- Metro. (2010 йил 18-03). Nu sprids skabb bland tonåringar.
- Moderaterna. (2012 йил 19-05). *Vår politik*. From Nya moderaterna: [http://www.moderat.se/web/Var\\_politik.aspx](http://www.moderat.se/web/Var_politik.aspx)
- Myhr, A. (2012 йил 27-01). Visst påverkas barn av datavåld.
- Sävström, O. (2011 йил 07-08). Om dödsspel och andra hemskheter. Sydsvenskan.

Strinati, D. (2007). *An Introduction to Theories of Popular Culture*,. (2, Red.) London: Routledge.

Svenska Dagbladet. (2012 йил 13-01). Debatten vägrar dö.

Svenska Dagbladet. (2010 йил 08-12). Svenska elever halkar efter i världen.

Østbye, H., Knapkog, K., Helland, K., & Larsen, L. O. (2003). *Metodbok för medievetskap*. Malmö: Liber.

## **Bilagor**

Bilaga 1 – Kodnyckel

Namn på Variabel	Värde på variabel
1. Artikel ID	NNNN
2. I vilken tidning är artikeln publicerad	1. Aftonbladet 2. City Malmö 3. Dagens Nyheter 4. Dagens Industri 5. Expressen 6. GT 7. Göteborgs 8. Kvällsposten 9. Metro Göteborg 10. Metro Riks 11. Metro Skåne 12. Metro Stockholm 13. Svenska Dagbladet 14. Sydsvenkan
3. Datum för publicering	YYYYMMDD
4. Rubrik	[Rubrik]
5. Rubrikens karaktär	1. Positiv 2. Negativ 3. Både positiv och negativ 4. Varken positiv eller negativ
6. Typ av innehåll	1. Nyhet 2. Profil/intervju 3. Debatt/insändare 4. Artikel 5. Annan/obestämd

7. Förekommande aktörer i/bakom artikeln	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Forskare</li> <li>2. Fristående expert</li> <li>3. Utövare</li> <li>4. Näringslivsrepresentant</li> <li>5. Representant för offentlig/statlig verksamhet</li> <li>6. Privatperson</li> <li>7. Journalist</li> <li>8. Förenings representant</li> <li>9. Annan/obestämd</li> </ol>
8. Textens karaktär	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Positiv</li> <li>2. Negativ</li> <li>3. Både positiv och negativ</li> <li>4. Varken positiv eller negativ</li> </ol>
9. Vilken typ av argumentation används	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ethos</li> <li>2. Logos</li> <li>3. Pathos.</li> <li>4. Ingen</li> </ol>

**Beskrivning av variabler:**

**2. I vilken tidning är artikeln publicerad:**

1. Aftonbladet
2. City Malmö
3. Dagens Nyheter
4. Dagens Industri
5. Expressen
6. GT
7. Göteborgs
8. Kvällsposten

9. Metro Göteborg
10. Metro Riks
11. Metro Skåne
12. Metro Stockholm
13. Svenska Dagbladet
14. Sydsvenkan

#### **4. Rubrikens karaktär:**

1. Positiv: Påtalar positiva effekter/konsekvenser av spelande. Nämner spelande i positiva termer.
2. Negativ: Påtalar negativa effekter/konsekvenser av spelande. Nämner spelande i negativa termer.
3. Både positiv och negativ: Påtalar såväl positiva som negativa effekter/konsekvenser av spelande. Nämner spelande i såväl positiva som negativa termer.
4. Varken positiv eller negativ: Rubriken är fri från värdering.

#### **5. Typ av innehåll:**

1. Nyhet: Rapporteringen av en nyligen inträffad händelse, alternativt en uppföljning av en händelse.
2. Profil/intervju: Texten lägger fokus på en persons berättelse/karaktär alternativt förklaring till varför en händelse har inträffat.
3. Debatt/insändare: Debattinlägg eller insändare skriven av diverse aktörer med ambition att påverka den allmänna opinionen.
4. Annan/obestämd: Övrig typ av innehåll, vilket ej passar in i något av ovanstående variabelvärden.

#### **6. Förekommande aktörer bakom/i artikeln:**

1. Forskare: Person som uttalar sig i egenskap av akademisk expert.
2. Fristående expert: Person som uttalar sig i egenskap av sakkunnig.
3. Utövare: Person som är aktiv utövare av den omskrivna aktiviteten.
4. Näringslivsrepresentant: Person som uttalar sig i egenskap av aktör inom bransch och/eller handel.
5. Representant för offentlig/statlig verksamhet: En person som uttalar sig i egenskap av offentlig/statlig verksamhet så som skola, vård eller myndighet.

6. Privatperson: En person vars uttalande inte är knutet till någon form av organisation.
7. Journalist: Artikelförfattaren.
8. Föreningsrepresentant: Person som uttalar sig i egenskap av representant för en ideell förening alternativt intressegrupp.
9. Annan/obestämmd: Övrig typ av aktör, vilket ej passar in i något av ovanstående variabelvärden.

#### **7. Textens karaktär, i relation till spel och påverkan:**

1. Positiv: Påtalar positiva effekter/konsekvenser av spelande. Nämner spelande i positiva termer.
2. Negativ: Påtalar negativa effekter/konsekvenser av spelande. Nämner spelande i negativa termer.
3. Både positiv och negativ: Påtalar såväl positiva som negativa effekter/konsekvenser av spelande. Nämner spelande i såväl positiva som negativa termer.
4. Varken positiv eller negativ: Texten är fri från värdering.

#### **8. Vilken typ av argumentation används, i relation till spel och påverkan:**

1. Ethos: Tyngden i argumenten ligger i aktörens status.
2. Logos: Tyngden i argumenten ligger i förnuftbaserade resonemang.
3. Pathos: Tyngden i argumenten ligger i känslomässiga resonemang.
4. Ingen: Inga argument förekommer.