

Föräldraskap och attityder till TV- och datorspel ur ett socialkonstruktivistiskt perspektiv

Författad av Magnus Virdeborn och Cecilia Norrman

Medie- och kommunikationsvetenskap
Institutionen för kommunikation och medier, Lunds universitet.
MKVA:22 VT14
Handledare: Piotr Urniaz
Examinator:

Abstrakt:

“Föräldraskap och attityder till TV- och datorspel ur ett socialkonstruktivistiskt perspektiv” är en kvalitativ studie bedriven av Magnus Virdeborn och Cecilia Norrman, studenter i Medie- och kommunikationsvetenskap vid Institutionen för kommunikation och medier, Lunds universitet. Denna studie behandlar föräldrars attityder kring barns TV- och datorspelande, främst gällande yttre påverkan och oro kring effekter av spelande och spelens innehåll. Denna studie har bedrivits genom kvalitativa intervjuer, till stor del via Skype, med fem föräldrar med barn i olika åldrar. För att analysera intervjumaterialet har vi använt oss av socialkonstruktivistisk teori samt diskursanalys som kritisk analysmetod. De flesta föräldrar vi har intervjuat har visat sig bära på liknande åsikter. Vi har kommit fram till att många av dem saknar insikt i hur dessa åsikter har bildats. Vår slutsats är att deras attityder, till viss del, kan vara produkter av diskursiva förhållanden, men vi anser även att vidare forskning inom detta ämne behövs.

Nyckelord: attityder, barnuppfostran, TV- och datorspel, socialkonstruktivism, diskursanalys

Abstrakt:	2
1. Inledning.....	4
1.1 Disposition	4
1.2 Bakgrund	4
1.3 Problemformulering och syftesförklaring	5
1.3 Tidigare forskning	5
2. Metod	7
2.1 Metodval.....	7
2.2 Urval och intervjumetod.....	8
2.3 Insamling och analys av material	10
3. Teori	11
3.1 Socialkonstruktivism.....	11
3.2 Diskursanalys	13
4. Analys.....	14
4.1 Allmänna intervjusvar	15
4.2 Identifiering av text	17
4.3 Identifiering av den diskursiva kontexten	18
4.4 Identifiering av den sociala kontexten	20
5. Slutsats	22
6. Källförteckning.....	24
6.1 Tryckta källor	24
6.2 Elektroniska källor	24
7. Bilaga	26
Intervjuguide	26

1. Inledning

Idag spelar cirka 9 av 10 svenska barn TV- eller datorspel (Statens Medieråds hemsida 2013).

Vår nyfikenhet kring uppsatsens forskningsämne uppstod i samband med en mindre webbenkät som vi skickade ut gällande åldersmärkning av just TV- och datorspel. Där framkom det bl.a. att majoriteten av de tillfrågade ansåg att det är föräldrarnas ansvar att deras barn förhåller sig till dessa åldersmärkningar. Vi har till följd av detta resultat börjat söka efter vidare kunskap kring möjliga tankegångar hos föräldrar i relation till spel, barnuppfostran och ansvar samt huruvida detta kan kopplas till yttre påverkan likt den rådande mediediskursen kring TV-spel ur ett socialkonstruktivistiskt perspektiv.

1.1 Disposition

Denna uppsats är strukturerad som följer: uppsatsen börjar med en kort inledning bestående av en övergripande förklaring av forskningsämnet, dess bakgrund samt våra mål och studiens syfte. Vi tar sedan upp tidigare forskning och lyfter fram dess relevans för vår studie. Därefter följer ett metodkapitel där vi redogör för de metoder som vi använt oss av i vår forskning samt skrivprocess. Sedan följer ett teorikapitel där vi lägger fram de grundläggande teorierna som vi kommer att använda oss av. Därefter introduceras ett analyskapitel där vi presenterar, analyserar och tar ställning till våra resultat. Argumentationen, som Gunnar Augustsson beskriver det, “handlar om att ta ställning för eller emot någonting [...]. Syftet med argumentationen är att ange skäl för ett visst ställningstagande. Utöver detta handlar det om att redovisa argument eller skäl som både förstärker eller försvagar ställningstagandet”. Detta följs av en redovisning av vad våra argument grundas på (Augustsson 2007: 79f). Uppsatsen avslutas med en sammanfattning av vad vi har kommit fram till.

1.2 Bakgrund

Det råder såvida vi har kunnat se en brist på forskning kring föräldrarnas perspektiv på deras barns förhållande till spel, samt forskning som förhåller sig kritisk mot yttre påverkan från media. Det verkar däremot bedrivas relativt mycket forskning, ofta med en till synes förutbestämd agenda, där forskarnas egna synpunkter tar mycket plats. Detta i sin tur tenderar att utmynna som bidrag till debatten om huruvida spel och spelvåld är skadligt för barn eller inte. Den begränsade forskning med fokus på föräldraperspektivet som vi faktiskt har funnit består främst av statistik och redovisning av siffror snarare än utvecklade åsikter och synpunkter från dess informanter.

Bristen på kvalitativ forskning kring detta ämne förstår vi som ett slags “hål” i forskningsfären och vårt syfte med denna studie är därmed primärt att bidra med ny kunskap.

1.3 Problemformulering och syftesförklaring

Vårt mål med denna studie är därmed att samla in och tolka kunskap om attityder gällande föräldraskap och barnuppfostran i relation till barns TV- och datorspelade och hur dessa kan konstrueras och reproduceras i vårt samhälle. Vi kommer även att analysera, reflektera och diskutera denna kunskap utifrån, enligt vår mening, relevant socialkonstruktivistisk teori.

Vi kommer att utgå ifrån och försöka besvara följande forskningsfrågor:

- Vilka attityder kan föräldrar ha gentemot TV- och datorspel?
- Kan de bakomliggande orsakerna till dessa attityder spåras till en eller flera diskurser?
- Hur kan dessa attityder produceras och reproduceras?

1.3 Tidigare forskning

Tidigare forskning med samma inriktning som vår studie verkar som tidigare nämnt vara något begränsad. Statens Medieråd har i samarbete med Medietilsynet i Norge och Centralen för mediefostran och bildprogram i Finland publicerat *Föräldrar & Medier 2012/13*, en kvantitativ undersökning kring barns medievanor från ett föräldraperspektiv. De har även gått ut med en form av guide till föräldrar om hur de kan sätta “spelgränser” i förhållande till vad Statens Medieråd anser är hälsosamt för barn i allmänhet samt att de informerar om hur barn kan tänka gällande just TV- och datorspel (Statens Medieråds hemsida 2013). *Föräldrar & Medier 2012/13* inkluderar ett avsnitt specifikt tillägnat just TV- och datorspel där de använt sig av frågeställningar som liknar våra egna. Däremot skiljer sig våra urvalsgrupper något då deras är begränsad till föräldrar med barn i åldersgruppen 9-18. Vår undersökning omfattar även föräldrar med barn under 9 år eftersom vi ämnar undersöka föräldrarnas tankegångar gentemot barn och spel, snarare än barnens spelvanor.

Majoriteten av de spelrelaterade studier vi har funnit har berört spelvåld. Det är även detta forskningsområde som verkar ta störst plats i media och därmed formar den rådande mediediskursen om TV-spel. Dess relevans kan därför anses vara sekundärt till vår studie i den

mening att den möjligtvis indirekt kan ha såväl producerat som reproducerat normer och värderingar hos våra informanter.

En av dessa studier har utförts av Malena Ivarsson i sin doktorsavhandling för Psykologiska institutionen och Stressforskningsinstitutet vid Stockholms Universitet. I sin första delstudie hade hon valt ut två olika spel, *Manhunt* och *Animaniacs*, som hon sedan lät nitton pojkar mellan åldrarna 12-15 år spela under 2 timmar vardera vid separata tillfällen. Det förstnämnda spelet skildrar realistiskt våld och uppmuntrar spelaren till att döda människor för att ta sig vidare, medan det sistnämnda beskrivs som ”icke våldsfokuserat”. Hon mätte sedan informanternas puls och hjärtfrekvensvariabilitet under dessa speltimmar samt under följande natt för att få fram data på hur deras autonoma nervsystem reagerade på de två spelupplevelserna. I nästa delstudie, fortfarande med samma urval, jämförde hon reaktioner hos de pojkar som spelade våldsspel i mer än tre timmar per dag med de som spelade dem i mindre än en timme om dagen. Utöver detta lät hon även pojkarna fylla i s.k. ”sömnloggböcker” där de fick redogöra för sin sömnkvalitet under natten efter de spelat våldsspel. Hon kom fram till att de pojkar som spelat våldsamma spel dagen innan inte hade sovit lika bra som de som inte hade det. Resultatet av denna studie visade på höjd puls och sämre sömnkvalitet hos de pojkar som inte var vana vid våldsspel efter att ha spelat *Manhunt*, medan de som var det inte visade någon större förändring oavsett om de spelat *Manhunt* eller *Animaniacs* (Ivarsson 2014).

I sin avhandling refererar hon även till tidigare studier för att peka på minskad empati hos de som spelar våldsamma spel, samt minskad förmåga att reagera starkt på våld i det verkliga livet (Ivarsson 2014: 19, 61). I en intervju kring sitt arbete liknar hon spelvåldets effekter vid en gradvis process såsom exempelvis rökning till slut kan leda till cancer (Lundström 2012). Vi ser ett problem med hennes studie som i sin tur även genomsyrat flertalet av de studier vi funnit inom ämnet. Det verkar som om hon har utfört sin studie för att styrka en övertygelse hon haft sedan tidigare, snarare än att med likgiltig nyfikenhet velat ta reda på hur det ligger till. Vi ser även en viss ironi men även olämpligt val av metod i att hon själv låter barn mellan 12-15 år spela *Manhunt*, ett spel som i bästa fall har en åldersmärkning på 18+ i de länder där det inte är bannlyst och är svårt att motivera som representativt för det genomsnittliga våldsspelet. Hon spelar inte själv, varför det blir otroligt viktigt att vara insatt för att skapa trovärdighet. Ivarsson

har vid ett par olika tillfällen figurerat i egenskap av expert under TV-spelsdebatter av bl.a. SVT, där hon har argumenterat emot spelvåld. Därmed har hon utgjort en röst i den svenska mediadiskursen, vilket vi ser som ett problem då hennes personliga agenda lyser igenom.

Vi hittade även annan studie av större omfattning från Glasgow University där man lät mödrar till 11,000 barn observera och rapportera deras beteende under en längre tidsperiod. Detta för att komma fram till om TV-tittande eller spelande av olika slag kan leda till beteende eller emotionella problem för barnen i framtiden, om de börjar i en ung ålder. Studien förlitade sig alltså på föräldrarna som rapporterade den tid som deras barn spenderade framför TV- eller spelskärmen samt om deras barn senare fått beteendeförändringar. Studien visade på små negativa förändringar tillskrivna TV-tittandet, men inga till följd av spelandet (Games and Learning 2013). Den handlade alltså mest om statistikbaserad information och kvantitativa resultat, snarare än att samla in djupgående kvalitativ kunskap om varken föräldrarnas eller barnens känslor angående deras TV-tittande eller spelande. Då studien var så pass omfattande är sannolikheten väldigt liten att forskarna haft möjlighet att styra resultatets riktning för att styrka en tes.

2. Metod

För att samla in data kring föräldrars attityder har vi valt att använda oss av en kvalitativ metod i form av mer djupgående intervjuer. Detta har vi valt för att kunna producera den kunskap vi behöver för att svara på våra frågeställningar, då de utgår från att vi kommer åt informanternas tankegångar samt till vilken grad de upplevt yttre påtryckningar.

2.1 Metodval

Kvale och Brinkmann beskriver den kvalitativa forskningsintervjun som ett verktyg för att kunna tolka något utifrån en beskrivning av en undersökningspersons livsvärld – deras värld som den uppfattas oberoende av vetenskapliga förklaringar (Kvale & Brinkmann 2009:17, 19, 44). Med hjälp av kvalitativa intervjuer ökar därmed chanserna för att få mer djupgående svar än vid en kvantitativ metod.

På det stora hela tror vi inte att det handlar om att ta ställning kring kvantitativ kontra kvalitativ undersökningsmetod, utan anser att de kompletterar varandra. Just vår frågeställning om föräldrar och deras attityder till barns spelande kopplat till mediediskurs och sociala konstruktioner fokuserar däremot mer på just "hur" och "varför", varpå vi anser att mer djupgående svar är nödvändigt för att få fram relevanta resultat. Detta anser vi skulle vara svårt att uppnå med en kvantitativ undersökning då såväl frågor som svar blir opersonliga och inte styrs utifrån individen. Hade vi istället velat ha ett mer övergripande resultat som syftar mer till "vad" och "hur många" så hade en kvantitativ undersökning varit mer passande. Hade vi t.ex. velat undersöka hur många föräldrar som känner att de påverkas av yttre faktorer, så som andra föräldrar, när det kommer till uppfostran av deras barn kopplat till spel, så hade en kvantitativ enkätundersökning varit mer effektiv. Detta är samma typ av forskning som bedrivs av bl.a. Statens Medieråd.

2.2 Urval och intervjumetod

Lars-Åke Larsson menar att urvalsgruppen inför en kvalitativ studie ska vara ändamålsenlig och tillhöra det fenomen som ska studeras. Han poängterar att urvalet därför står i relation till studiens syfte och att slump teknik och representativitet i förhållande till en population inte har så mycket betydelse som det skulle haft i en kvantitativ undersökning (Ekström & Larsson 2010: 61).

Vi har av praktiska skäl valt att jobba med någonting som kallas för bekvämlighetsteknik, vilket innebär att man inte behöver lägga ner värdefull tid på att resa för att genomföra intervjuer (Ekström & Larsson 2010: 63). Vi tror inte att det har spelat någon roll att vi inte har förflyttat oss geografiskt för att intervjua personer i olika delar av landet då både svensk medie- och föräldrakultur troligtvis ter sig ganska snarlikt för hela befolkningen. Studien har varit baserad i Skåne, även om några av informanterna har sin härkomst i andra delar av landet. Vi har primärt använt oss av datorstödda intervjuer. Dessa har utförts via Skype. Samtliga föräldrar har haft tillgång till mikrofon, men några saknade en fungerande webbkamera. En av fördelarna med denna typ av kommunikation är möjligheten att tala med människor som befinner sig geografiskt avlägset. Dock kan en nackdel vara att inte ha möjlighet att se och tolka kroppsspråk eller ansiktsuttryck (Elmholdt 2006: 41, 70ff).

Vad det gäller urval av intervjupersoner har vi valt att intervjua föräldrar till barn i alla åldrar. Vi har utgått ifrån våra personliga kontaktnät gällande vilka föräldrar vi valt. Ett större antal föräldrar tillfrågades slumpmässigt och av de som kunde tänka sig att ställa upp på intervjusamtal valde vi sedan ut fem stycken utan koppling till varandra utöver gemensamma bekanta. En fördel med att intervjua personer som man redan känner och har en koppling till är att man redan har etablerat en tillit till varandra och därmed har lättare att öppna upp sig samt ge ärliga svar. Lars-Åke Larsson anser att det är en god idé att tillfråga intervjupersoner som kan ta sig tid till att ställa upp och ha en positiv inställning till sitt deltagande, på så vis kan man få ut ökar chansen att få ut tillfredsställande data (Ekström & Larsson 2010: 63). Vi anser att de människor i vårt personliga kontaktnät har denna positiva inställning då de av vänliga skäl vill hjälpa oss så att vårt arbete blir så bra som möjligt. En annan fördel är att det redan finns ett gemensamt förtroende vilket ger högre kvalitet på undersökningen (Ekström & Larsson 2010: 43).

Det finns dock en potentiell nackdel med att intervjua personer inom samma bekantskapskrets. Risken för att få liknande svar av vänner och bekanta kan tänkas vara mycket högre till följd av en större sannolikhet för åsiktsmässig homogenitet inom denna grupp. En annan nackdel är att frågeställningarna inte blir lika noggrant utförda, då man tror sig redan ha en viss kunskap om hur personen i fråga skulle kunna tänkas svara, att en del saker är underförstådda då man pratar med någon man känner. Följdfrågorna kan även ha en tendens att utebli då man kan få känslan att man redan tror sig veta varför personen svarat som den gjort. Detta är dock någonting som vi var medvetna om innan och därför försökt förhålla oss till och ha i åtanke under intervjutillfällena.

Vi har utgått från en semistrukturerad intervjuteknik. Detta innebär att samtalen styrs på en metanivå där undersökningsspersonen får tala fritt inom ramarna för vad som är relevant för forskningen. Vi kommer alltså att ha en lista med frågor att ta upp, men är flexibla gällande frågornas ordningsföljd och låter intervjupersonen utveckla sina åsikter och idéer (Östbye et al. 2003: 103). Inför våra intervjuer skapade vi en intervjuguide (se bilaga) där vi formulerade vilka typ av frågor vi skulle ställa och vad som skulle kunna hjälpa oss för att få en röd tråd igenom samtalen. Lars-Åke Larsson skriver att man i en intervjumanual bör utgå ifrån någon typ av logik gällande teman samt frågor. Han menar att syftet är att skapa ett samtal och att man därmed behöver vara flexibel (Ekström & Larsson 2010: 66). Frågorna till våra intervjuer var utformade

baserat på de frågeställningar som vi själva ställt oss inför uppsatsen. Dessa frågeställningar utgår från ett socialkonstruktivistiskt perspektiv. Vi har exempelvis ställt frågor som vi trots ska leda oss till ett svar om huruvida föräldrar har inflytande på varandra och om det finns några mönster att urskilja gällande socialt konstruerade normer i anknytning till barnuppfostran och spelande samt var dessa möjligtvis skulle kunna komma ifrån. För att hjälpa våra minnen vid intervjutillfällena var vår intervjuguide därför utformad som en tankekarta med viktiga begrepp som ledde oss in på de frågor vi ville ställa.

2.3 Insamling och analys av material

Under intervjuerna, som utfördes under december månad 2013, valde vi även att spela in samtalen för att kunna transkribera samt kunna gå tillbaka och lyssna på dem igen. Då vi transkriberade intervjumaterialet utgick vi ifrån vad Lars-Åke Larsson skriver om att det i medie- och kommunikationsvetenskapliga studier kan tillåtas att spara på resurserna genom att enbart transkribera det som anses vara relevant (Ekström & Larsson 2010: 69).

Innan vi började ställa våra frågor informerade vi även personen i fråga om att intervjun är helt anonym för att det inte skulle finnas någon rädsla att vara ärlig eller öppna upp sig. Ekström & Larsson menar att sannolikheten att intressenten öppnar upp sig och delar med sig av sina innersta tankar och uppfattningar ökar om man utlovar intervjupersonen konfidentiell behandling i form av anonymitet. På så vis skapas ett förtroende mellan forskare och intressent (Ekström & Larsson 2010: 75). På grund av anonymiteten har vi gett vardera person som vi intervjuat ett alias för att underlätta för läsaren. I vår studie deltog fem stycken föräldrar med barn i olika åldrar. Vi har valt att kalla dem för Karin, Maria, Sara, Leif och Peter. Samtliga är från Sverige, vilket ställer vår undersökning i linje med den från Statens Medieråd och Ivarssons studie ur en geografisk synpunkt, men huruvida vårt forskningsresultat kan tillämpas på föräldrar från andra länder är osäkert. Forskningsområdet i sig är globalt, men det kan tänkas finnas såväl nationella som kulturella skillnader som gör att situationen ser helt annorlunda ut utanför Sverige och därmed minskar relevansen av vår undersökning i andra länder.

När intervjuerna väl utförts, lyssnats igenom ännu en gång samt transkriberats så började vi att analysera svaren. Delvis genom att jämföra svaren med varandra för att försöka hitta samband

eller skillnader mellan de olika intervjupersonernas svar, samt att tolka den information vi fått fram med hjälp av relevant vetenskaplig teori, vilken vi kommer att redogöra för i nästa kapitel.

3. Teori

Vårt arbete tar avstamp i socialkonstruktivismen, som i egenskap av kritisk analysmetod används för att avtäckta hur och varför kunskap har producerats, snarare än hurvida den är sann eller giltig. (Barlebo Wenneberg 2000: 29f). Den utgör ramen inom vilken vi placerar vår undersökning. Vidare kommer vi att på ett mer konkret tillvägagångssätt använda oss av och applicera en diskursanalys på vårt insamlade material. Diskursanalys är en av de mest använda metoderna som uppstått inom socialkonstruktivismen (Winther Jørgensen & Phillips 2002: 3f).

3.1 Socialkonstruktivism

Socialkonstruktivismen utgör ett kraftfullt verktyg för att kunna besvara frågan om hur vår kunskap påverkas utifrån en social kontext. Istället för att ta det direkta och omedelbara för givet kan den användas för att avslöja och förklara ytliga fenomen som styrs av bakomliggande faktorer, att demaskera och få fram sanningen bakom den kunskap vi besitter om verkligheten. Barlebo Wenneberg nämner som exempel att man kan hitta diverse "sorgemönster" i olika kulturer, d.v.s. att man uttrycker sorg genom olika handlingar beroende på de sociala konstruktioner som råder inom den kultur man kommer ifrån. Somliga är tysta och nedstämda, medan andra skriker av ilska. Även om ett uttryck som att "gråta" av många skulle anses vara en naturbestämd handling, så skulle en socialkonstruktivist vända sig emot detta och mena att det är ett exempel på en handling som är socialt konstruerad (Barlebo Wenneberg 2000: 10f).

Barlebo Wenneberg menar att socialkonstruktivismen blir relevant som förklaringsmodell när man upptäcker att den del av den sociala verkligheten man vill studera inte är ett uttryck för någonting naturligt konstruerat. Berger och Luckmann (refererade i Wenneberg 2001: 65) menar att "även om det är rimligt att påstå att människan besitter en natur, är det mer meningsfullt att påstå att människan konstruerar sin egen natur eller att människan helt enkelt skapar sig själv". Dessa bakomliggande faktorer är något vi vill komma åt hos våra informanter. Därför har vi styrt våra intervjufrågor för att få så tydliga svar som möjligt gällande deras uppfattningar och hur de kan ha uppstått.

Vi kommer även att tillämpa socialkonstruktivismen på vår tolkning av det insamlade materialet med avsikt att besvara våra frågeställningar. Detta är även ett viktigt verktyg för oss för att kunna avkoda de mönster som för oss var mindre uppenbara vid intervjutillfällena men som tydliggjorts genom det analyserande arbetet. Ett av våra mål att ta reda på om och hur spelvåldsdebatten kan ha producerat och reproducerat normer och värderingar hos våra informanter och huruvida de själva är medvetna om det. Kan där t.ex. finnas en reflexartad reaktion till just våldsinnehåll? Att förstå socialkonstruktivismens grundläggande teori är nödvändigt för att kunna förstå den diskursteori som presenteras i nästa avsnitt.

Barlebo Wenneberg menar att ett problem är att förhålla sig till hur man bör sätta gränser gällande tillämpningen av denna teori som kritisk analysmetod. Han skriver: "om man har dekonstruerat det uppenbara och det typiska, när ska man sluta?". Han menar att även de sociala konstruktioner som man kan tyckas se, kan vara sociala konstruktioner i sig själva. Socialkonstruktivister försöker att undvika det som har med generalisering av abstrakt data att göra, då man är intresserad av det konkreta. De vill även undvika den traditionella vetenskapsfilosofin, d.v.s. tron på rent objektiv kunskap (Barlebo Wenneberg 2000: 30, 51, 67).

Socialkonstruktivismen gör det möjligt att studera verkligheten på ett annat och för många intressantare sätt än om man bara skulle samla in data och fakta om verkligheten så som den anses visas objektivt (Barlebo Wenneberg 2000: 66f). Ett problem med socialkonstruktivism är att det är svårt att sluta dekonstruera det deskriptiva och komma fram till var man drar gränsen mellan sociala konstruktioner och vad som är "naturligt". Det blir problematiskt vid exempelvis forskning att undvika att se sina egna slutsatser som ytterligare en social konstruktion (Barlebo Wenneberg 2000: 67).

Vår största utmaning med denna uppsats är att kunna presentera vårt resultat som objektivt och därmed betydelsefullt på ett vetenskapligt plan, samtidigt som vi ställt oss kritiska till den rådande medie- och forskningsdiskursen. Samtidigt vill vi påpeka att vi inte har för avsikt att generalisera och applicera analysen av vårt insamlade material på allmänheten och på så vis

presentera det som en omfattande studie, utan snarare ge insikt i hur det kan yttra sig genom att belysa specifika fall.

3.2 Diskursanalys

Marianne Winther Jørgensen och Louise Phillips definerar begreppet diskurs som ett specifikt sätt att tala om och förstå världen. Våra ordval utgör inte en neutral reflektion av hur den faktiskt är, utan bidrar till att skapa och förändra identiteter och sociala förhållanden (Winther Jørgensen & Phillips 2002: 1).

För att en enskild studie ska kunna säga något av värde kring uttalanden ur ett diskursanalytiskt perspektiv bör dessa även placeras i en bredare kontext (Winther Jørgensen & Phillips 2002: 140). Vi kommer därför att bedriva en tudelad diskursanalys. För en mer övergripande bild av hur vårt kvalitativa material förhåller sig till rådande mediediskurs kommer vi att använda oss av Norman Faircloughs tredimensionella modell, även benämnd som kritisk diskursanalys. Han menar att texter inte kan tolkas som isolerade fenomen utan måste ställas i relation till diskursiv och social kontext (Winther Jørgensen & Phillips 2002: 70). Genom att klarlägga våra informanternas relation till den rådande mediediskursen kan vi sedan undersöka och argumentera för de eventuella samband vi ser mellan denne och de socialt konstruerade normer och värderingar som informanterna bär på.

Fairclough talar även om olika varianter av modalitet som används inom olika diskurser (1992: 160ff). Detta innebär att olika inflytelserika aktörer, de som producerar samt reproducerar en diskurs, använder olika former av språkbruk beroende på situation för att kunna förmedla olika uttryck. Vi kommer att identifiera och ge exempel på sådana aktörer under vår analysdel.

Vidare skriver Winther Jørgensen och Phillips att kritisk diskursanalys har som mål att belysa det lingvistiska i en diskurs och dess påverkan på diskursiva handlingar. Dessa diskursiva handlingar, genom vilka vi producerar och konsumerar text, kan ses som en viktig form av social handling. De formar våra sociala identiteter och relationer, samt bidrar till sociokulturell förändring och reproduktion. Kritisk diskursanalys pekar även på ojämna maktförhållanden och hur dessa upprätthålls (2002: 61ff).

Vi kommer även att använda oss av diskursiv teori från Ernesto Laclau och Chantal Mouffe när vi tittar på förhållandet i den diskursiva kontexten, d.v.s. det mellan textens producent och konsument. Detta har vi valt då vi är intresserade av att få insikt i hur föräldrars attityder gällande deras barns förhållande till TV- och datorspel kan ha influerats av den rådande mediediskursen inom ämnet samt sociala konstruktioner i deras vardag. Laclau och Mouffe talar om positioner som subjekten i en diskurs kan inta. Dessa ställs ofta i relation till varandra. De använder sig av "läkare" samt "patient" som två olika positioner i läkarkonsultation som ett exempel på detta. Vidare nämner de vissa förväntningar på hur subjekten i dessa positioner bör agera (Winther Jørgensen & Phillips 2002: 41). I vårt studie berörs positionen expert och lekman, samt den mellan barn till förälder och föräldrar sinsemellan i egenskap av diskursiv grupp, vilket vi återkommer till i vårt analyskapitel.

Den sociala kontexten kommer sedan att analyseras ytterligare med hjälp av diskursiv psykologi. Denna analysmetod är delvis utvecklad för att undersöka hur människors identiteter, tankar och känslor formas och förändras genom social interaktion samt dess sociokulturella påverkan. Målet med diskursiv psykologi är således inte att kategorisera och gruppera människor utan istället peka på de diskursiva förhållanden som bidrar till att skapa dessa formeringar (Winther Jørgensen & Phillips 2002: 7, 106ff).

4. Analys

Nedan kommer vi delvis att redogöra och jämföra våra intervjusvar. Vilka är likheterna och hur skiljer de sig åt? Kan man urskilja något mönster? Det som intresserade oss mest var om huruvida föräldrarna i studien kände av några yttre påtryckningar via media, t.ex. spelvåldsdebatten, gällande barnuppfostran i relation till TV- och datorspel. Därför kommer vi även att använda oss av kritisk diskursanalys för att placera dem i en större kontext och få ett mer holistiskt perspektiv. Faircloughs tredimensionella modell består av att identifiera lingvistik karaktär i text samt de diskursiva och sociala handlingar som står i relation till denna (Winther Jørgensen & Phillips 2002: 70). Modellen kommer att genomsyra stora delar av vår analys, kapitlets upplägg och struktur.

4.1 Allmänna intervjusvar

Ett centralt samtalsämne i samtliga intervjuer berörde föräldrarnas oro och rädslor gällande negativa konsekvenser till följd av spelande. Just oro kopplat till detta ämne är även någonting som har undersökts av Statens Medieråd i en mer omfattande studie. Till skillnad från vår undersökning så är den kvantitativ snarare än kvalitativ. Nedan följer en jämförelse mellan svaren från de två undersökningarna.

Statens Medieråd bad deras informanter att svara på en del påståenden beroende på hur mycket eller lite de höll med. Ett sådant påstående handlade om att spel är beroendeframkallande för barn varav en tydlig majoritet höll med. Ett annat påstående handlade om huruvida barns spelande kan leda till ohälsa, detta var någonting som två tredjedelar av de tillfrågade höll med om. Båda dessa påståenden kan liknas vid två andra i samma undersökning, vilka handlade om att spel kan leda till passivering samt social isolering av barn. På bägge påståenden var det drygt en tredjedel som höll med om detta. Ett sista påstående som kan jämföras med våra resultat handlade om att spel skulle kunna vara farligt för barns fantasi där ungefär lika många som höll med i förhållande till dem som inte gjorde det.

Både vår samt Statens Medieråds undersökning visar på liknande typer av oro hos föräldrarna. Alla dessa resultat från Statens Medieråd överensstämmer eller kan liknas vid en del av de resultat som vi har fått fram och förklarat ovan. I vår undersökning svarade samtliga informanter att de var oroliga för att deras barn skulle utveckla ett beroende. “Jag ser så ofta barn under tio år som sitter klistrade vid smartphones och tablets. Även om de bara spelar FarmVille och andra Facebook-spel... alltså det är inte alltid vad de spelar utan hur mycket som oroar mig.”, sa Karin. Gällande barns beroende av teknik kan man även se detta argument dyka upp i form av insändare i dagstidningar. I Metro Skåne från den 9:e Januari 2014 skriver t.ex. en kvinna som tycks ha sett ett mönster där föräldrar som inte orkar engagera sig i sina barn istället ger dem olika teknikprylar som distraktion (Metro Skåne: 2014).

Gällande föräldrarnas oro för att barnen skulle utveckla ett spelberoende ställde vi en följdfråga till samtliga föräldrar om på vilket vis de ansåg att ett för mycket spelande skulle få negativa konsekvenser för deras barn. De hade alla en stark åsikt kring vikten av barnens skolgång och att de skulle sköta sina studier. Oron gällde att spelandet skulle ta för mycket tid från läxor. Tre

föräldrar var även oroliga för deras barns hälsa, då de inte vill att barnen skulle sitta för mycket inomhus utan komma ut och röra på sig. Detta skulle möjligen även kunna kopplas till rädslan för att barnens sociala liv skulle bli lidande, vilket uttrycktes av två föräldrar. Sara menade att “många är ju helt fast i fällan och gör inget annat, umgås inte med kompisar på ett vanligt sätt utan ägnar sig bara åt TV- och datorspelande”. En annan rädsla var enligt en förälder att deras barns fantasi skulle ta skada av för mycket spelande. “Jag tror att det påverkar dem negativt, att det skadar deras fantasi och tar tid ifrån dem som de kunde ha lagt på att umgås med sina kompisar eller kanske komma ut och röra på sig som barn behöver”. Vi frågade henne hur hon kom till den slutsatsen, varpå hon svarade att hon inte visste. Vi bad henne att spekulera kring det och fick till svar att hon kunde tänka sig att det är något hon hört andra föräldrar säga, eller så hade hon hört det i media, men berättade att det inte är något som hon ifrågasatt för att hon tycker det låter rimligt.

En annan oro som kom på tal handlade om spelvåld och åldersmärkningar. Sara påpekade att “jag tror att en del ungdomar påverkas negativt av en viss typ av spel, att de inte riktigt förstår längre vad som är skillnad på verklighet och spel, men då har de nog ofta problem med annat sedan innan”. Däremot motsätter hon sig inte att låta sitt barn spela, men det bör sättas gränser. Hon anser att det är hennes ansvar som förälder att ägna tid åt att sätta sig in i ämnet och inte låta sig påverkas av “skrämselpropaganda”. Vi frågade henne vad hon menade med just det begreppet, varpå hon svarade att hon “tror att allt det där med hur farligt det är för allmänheten med blod och våldsamt innehåll i spel är lite överdrivet och att det är onödigt att skrämma upp sig själv. Bättre att göra egen research, typ titta på YouTube och läsa recensioner”. Karin var inne på ett annat spår då hon ansåg att “det är klart att man även är lite orolig för vissa typer av spel. Speciellt nu när grafiken är så verklig. Jag såg en reklam för ett nytt spel häromdagen och det såg ju ut som en film. Det var hur verkligt som helst. Då kan jag tycka att det skulle vara bra med åldersgränser på spel och att man verkligen ser till att de följs, även om föräldrar också måste ta sitt ansvar. Men det skulle ju underlätta.”

Vi frågade föräldrarna varför de tror att denna oro kring spelvåld har uppstått. Leif, Sara, Peter och Maria pekade då på den pågående debatten i media, som de ansåg tog mycket plats och säkerligen haft stort inflytande över de åsikter som finns hos föräldrar som inte själva spelar.

Även Karin hade uppmärksammat detta, men tyckte sig redan ha “sunda åsikter” oberoende av denna debatt. Statens Medieråds undersökning visar även på att 63% av deras tillfrågade anser att är våld är den mest skadliga formen av innehåll i TV-spel samt annan underhållningsmedia.

Ett av de genomgående teman vi har kunnat identifiera gällande samtliga intervjusamtal är att informanterna hyser åsikter som saknar tydlig koppling till varken medie- eller föräldradiskurs.

För att ge oss i kast med att förklara detta kommer vi att använda oss av diskursiv psykologi.

Denna analysmetod utgår från att människor skapar mentala strukturer genom att kategorisera allt

de ser. Detta för att sedan tillskriva allt en kontextuell mening. Utifrån detta har kognitiva

forskare bl.a. identifierat en struktur som kallas för skript. Ett skript är en form av mental sketch

av en händelse och det betéende som förväntas i relation till detta (Winther Jørgensen & Phillips

2002: 98). Detta kan liknas vid Laclau och Mouffes subjektpositioner, men involverar inte

nödvändigtvis diskursiva maktförhållanden. Några av våra informanter har observerat barn som

sitter “fastklistrade” framför spel. De kan sedan tänkas ha mentalt kategoriserat och associerat

den bilden med redan existerande negativ kontext. Detta skulle kunna förklara hur de drar vissa

slutsatser utan att egentligen kunna förklara varför. Deras skript har byggts kring anekdotiska

bevis och garanterar därmed inga troliga slutsatser.

4.2 Identifiering av text

Av de fem informanterna svarade samtliga att de kände någon form av yttre påtryckning, men i

vilken form och grad varierade. Samtliga föräldrar berättade för oss att de vid ett eller flera

tillfällen uppmärksammat spelsvåldsdebatten i media. Denna debatt kan ses som ett kugghjul i

konstruktionen av den “kunskap” som de tillfrågade föräldrarna har tagit till sig. Genom att titta

på hur denna “kunskap” förmedlas via media med Faircloughs modalitetsbegrepp i åtanke kan vi

konstatera att den mycket väl kan uttryckas genom en mer faktisk ton. Vi kan till exempel se i

Statens Medieråds undersökning att frågorna är utformade som om de vore fakta och sedan ber

informanterna ta ställning inom någonting som redan presenteras som en självklar verklighet.

Detta är enligt Winther Jørgensen och Phillips ett ofta förekommande fenomen inom just

massmedia, vilket inte bara reflekterar utan även styrker deras auktoritära ställning (Winther

Jørgensen & Phillips 2002: 84).

Vi vill hävda att Statens Medieråd likt de forskare som debatterar kring ämnet i media själva är

en mediekanal som genom sin undersökning både producerar samt reproducerar denna rådande

diskurs till följd av hur de har valt att utforma och tematisera sina undersökningsfrågor. Detta då en diskurs per Winther Jørgensen och Phillips definition skapas av våra ordval och hur vi talar om världen, i detta fall kring spel och föräldraskap (2002: 1).

4.3 Identifiering av den diskursiva kontexten

Winther Jørgensen och Phillips (2002: 2) talar om hur konkurrensen mellan olika kunskapskällor där författarna ger intrycket av att vara experter kan förstås som en kamp mellan olika diskurser. Dessa diskurser kan sedan undersökas för att kunna kartlägga hur de når ut till och konsumeras av en mediepublik. De nämner det diskursiva förhållandet mellan expert och lekman som exempel på en sådan kommunikation (Winther Jørgensen & Phillips 2002: 2).

Vi ser en viss problematik i den auktoritetsställning som forskare och media besitter i vårt samhälle, då många personer förmodligen inte ser någon anledning att tvivla på reliabiliteten och kvaliteten av den forskning som bedrivits av legitimerade forskare. Detta då människor i en diskursiv struktur intar vad Laclau och Mouffe (refererade i Winther Jørgensen & Phillips 2002: 41) benämner som subjektpositioner, förväntade roller som ställs i relation till varandra. Det kan tänkas vara ett rimligt antagande att folk i egenskap av lekmän i en modern samhällshierarki inte ifrågasätter experter, då man utgår ifrån att de redan besitter rätt kunskap. Likaså kan där tänkas finnas en liknande förväntning på medias roll som opartisk budbärare och informatör, där man som konsument antas bli upplyst.

Laclau och Mouffe talar även om grupperingar och menar på att de inte är förutbestämda utan skapas utifrån diskursiva förhållanden. Detta i sin tur kräver att någon ska kunna tala om eller för gruppen i fråga (Winther Jørgensen & Phillips 2002: 45). Föräldrar kan ses som en sådan grupp. Ur ett socialkonstruktivistiskt perspektiv skulle man skilja på att vara förälder rent biologiskt, vilket är av naturen skapat, och att identifiera sig med begreppet förälder och dess tillhörande diskurser i samhället. När Statens Medieråd ger ut en guide till föräldrar talar de till denna grupp, vilket även bidrar till att forma och bekräfta den.

Våra informanter blev tillfrågade vilken typ av innehåll som de ansåg var mest skadligt, varpå alla svarade att våld var det som de i högsta grad ville undvika. Till följd av detta frågade vi varför just denna typ av innehåll skulle vara mest skadlig, varav tre stycken svarade att de inte

visste och övriga två svarade att de tyckte att det var det självklara svaret. “Det bara är så ju”. Detta ser vi som ett tydligt exempel på en social konstruktion där föräldrar har en, socialt konstruerad, inlärd rangordningslista över var som “borde” anses vara skadligt för deras barn. Likt hur Barlebo Wenneberg menar att hur man visar sorg kan vara socialt konstruerat kan således även hur man agerar och resonerar som förälder vara det.

Vi tror att det kan finnas en, socialt konstruerad, reflexartad reaktion på just våldsinnehåll och att den pågående spelvåldsdebatten kan vara en av de bakomliggande faktorerna då samtliga informanter har uppmärksammat den. Vi ställer oss nyfikna inför om huruvida denna reaktion uppstått för att föräldrar är genuint oroliga över att deras barn kommer att påverkas av spelet eller om det endast handlar om att de agerar utifrån förväntningar skapade av en rådande diskurs. Vi ställer oss kritiska till hur vissa undersökningar bedrivs, hur forskare som t.ex. Ivarsson kan “vinkla” sin forskning eller utföra den på ett sådant sätt att den styrker redan förutbestämda argument. Forskningen bedrivs då inte objektivt, men kan uppfattas så av gemene man om den sedan presenteras genom en faktisk modalitet i media. Denna modalitet formar sedan en diskurs, ett sätt att tala om spelvåld som är en subjektiv reflektion av ämnet där media intar en expertroll.

Utöver oron kring spelvåld kunde vi se attityder hos de flesta föräldrarna där de utan att riktigt veta varför oroade sig för eller ansåg att för mycket spelande skulle ha negativa konsekvenser för deras inlärningsförmåga, fantasi, skolgång och fysiska hälsa. Vi har inte kunnat hitta några studier som pekar på en koppling mellan just spelande och dessa konsekvenser. Däremot ser vi att dessa farhågor reproduceras i bl.a. Statens Medieråds undersökning, där lekmän såväl agerar konsumenter som producenter av denna diskurs. Påståenden uttrycks som fakta, vilket sedan styrks av antaganden från de svarande som då kan tänkas instämma utan att veta varför för att sedan reproduceras av Statens Medieråd för i framtida undersökningar. Detta i sin tur kan förklaras med hjälp av Berger och Luckmann som att de är delaktiga i skapandet av sin egen omgivning och därmed även sig själva (Wenneberg 2001: 65). Diskursen skapar ett Moment 22, där den lingvistiska aspekten resulterar i sociala handlingar som i sin tur bidrar till att skapa och upprätthålla sociokulturella attityder. Media besitter således stor makt, men utövar inte nödvändigtvis den med transparens, något vi förhoppningsvis lyckas belysa med hjälp av kritisk diskursanalys.

4.4 Identifiering av den sociala kontexten

Yttre påtryckningar på våra informanter kommer däremot inte enbart från mediediskursen.

En förälder ansåg att han påverkades av andra föräldrar gällande vilka regler som skulle sättas, medan fyra stycken menade att reklam hade stort inflytande på deras barns intresse, vilket i sin tur skapade både direkta och indirekta påtryckningar från deras håll. "Om barnen utsätts för reklam så är det givetvis lockande, och då kommer de till mamma och pappa och frågar om de kan få", sa Peter. Samtliga delade dock uppfattningen om att TV- och datorspel är ett väldigt vanligt intresse idag och att gruppträck barnen sinsemellan därmed är oundvikligt. "Vad som känns rent omöjligt nu är att om jag ska börja förbjuda min son att spela spel, då kan han liksom inte vara med hans kusiner som han umgås mycket med heller, för de sitter och spelar spel. Svårt att stoppa det för antingen så springer de på det hos en kompis eller ett storasyskon", menade Maria.

Laclau och Mouffe menar att människor har flera olika subjektpositioner då de parallellt lever inom flera diskursiva strukturer. Dessa verkar inte alltid i samspel med varandra. Ibland uppstår det en intressekonflikt mellan personens subjektpositioner, varpå hen måste prioritera en roll framför en annan (Winther Jørgensen & Phillips 2002: 41). Informanterna är inte bara lekmän som tar till sig information från experter. De är även föräldrar, både i relation till varandra och till sina barn. Trots de oros känslor som till synes uppstått från deras roll som konsumenter av mediediskursen så kan vi se att övriga yttre påtryckningar, exempelvis i form av förväntningar på deras roll som förälder inom deras sociala umgänge, likväl samtidigt styr dem i motsatt riktning. Det uppstår därmed en konflikt, där de måste prioritera subjektposition. Några av våra informanter verkar fast beslutna om att gå emot den rådande mediediskursen. Andra verkar vara mer angelägna om att rätta sig efter gruppträck från barn och de förväntningar som finns på dem i egenskap av rollen som förälder i deras omgivning, exempelvis i att inte vilja vara den enda föräldern som inte låter sina barn spela.

En av föräldrarna talade om att barn "behöver" vara utomhus och leka. Hon drar då slutsatsen att denna relativt nytillkomna underhållning i ett barns vardag sker på bekostnad av andra, mer hälsosamma aktiviteter. Det kan tänkas rimligt att föräldrarna själva vuxit upp under en tid med sociala konstruerade normer som inte faller i linje med hur man lever idag. Tekniken utvecklas i

rask takt. Barn har tillgång till flertalet saker som inte fanns förr. Att sitta inomhus och underhålla sig med ny teknik bryter vad som kan tänkas vara ett tidigare kulturellt etablerat och inlärt mönster bland svenska barn.

Inom diskursiv psykologi med inriktning på attitydforskning talas det om tre faktorer som är avgörande för en persons avsikt att avspeglas i hans agerande. Den första är inställning till objektet som handlingen är centrerad kring. De övriga två utgörs hur högt personen värderar nära och käras åsikter om det som ska utföras samt hur pass stor kontroll hen har över denna handling (Winther Jørgensen & Phillips 2002: 100). I denna studie kan vi översätta detta i mer specifika termer som informantens inställning till spel, hur gärna de vill uppfattas som andra föräldrar i deras omgivning samt hur pass mycket de tror att omgivningen kommer erbjuda spelmöjligheter för deras barn oavsett vilka regler de egentligen skulle vilja sätta för dem. Alternativt kan den tredje faktorn även tolkas som den kunskap de redan besitter inom ämnet då kunskap kan ses som en form av kontroll på situationen.

Vi kan finna exempel på samtliga faktorer i informanternas intervjuvar. Den första av dessa faktorer ser vi bl.a. hos Karin som redan verkar ha bestämt sig för att spel är dåligt samt att hon inte är intresserad av att införskaffa ny information då hon redan har vad hon refererade till som "sunda åsikter". De andra två faktorerna kan vi bl.a. se i hur Maria och Peter delar inställningen att det är svårt att hålla barn borta från spel, då de säkert kommer att spela hos vänner. De menar att man får rätta sig efter de normer som råder bland andra föräldrar i ens barns omgivning. De vill inte heller vara så stränga att de sticker ut. Här kan man argumentera för att deras agerande påverkas av att de bryr sig om vad andra föräldrar såväl som barnens vänner tycker om dem, men även av hur de ser spel som en oundviklig del av samhället som inte går att stänga ute från barnens liv.

Trots att samtliga föräldrar på något vis tar del av en föräldradiskurs och identifierar sig med denne så delar de ändå inte samma uppfattningar. Diskursiv psykologi understryker att trots att samhället konstruerar kollektiva identiteter utifrån social interaktion så representerar de inte nödvändigtvis samtliga individer inom dessa grupperingar. Människor har olika erfarenheter och värderingar, varpå de inte känner någon permanent tillhörighet med en och samma gruppering

genom hela livet. Därför kan man inte heller generalisera och ta dem för givna (Winther Jørgensen & Phillips 2002: 45).

5. Slutsats

Eftersom vi inte kunde få fram några kvalitativa studier inom uppsatsens ämnesområde såg vi det som en motivationsfaktor och möjlighet till att kunna bidra med ny information. Genom vår studie ville vi undersöka, analysera samt belysa exempel på attityder som föräldrar kan ha till TV- och datorspel. Detta har vi gjort ovan. Vi har även placerat dem i en större kontext med hjälp av en diskursanalys. På så vis har vi även kunnat få fram möjliga bakomliggande orsaker till hur dessa attityder kan ha uppstått.

Gällande de attityder vi har observerat bland våra informanter råder det delade meningar kring ansvar och hur barn bör uppfostras i koppling till spel. Majoriteten av de föräldrar vi har intervjuat verkar ha koll på hur mycket deras barn spelar, eller tror sig att de kommer att få det den dag deras barn väl börjar spela. Oron för negativa konsekvenser p.g.a. spelvåld och passivering utgjorde grunden till många av de attityder vi tog del av. Det verkar råda en konsensus hos våra informanter kring att spel är okej så länge det inte innehåller för mycket våld i relation till barnens ålder samt inte tar upp för mycket av deras tid.

Samtliga föräldrar anser att de agerar med sina barns bästa i åtanke och därmed inte tillåter sina barn att spendera mer än en viss utsatt tid framför olika spel. Detta ser vi inte någon anledning att betvivla. Däremot saknades ofta konkreta förklaringar till deras åsikter. Våra informanter hade bl.a. uppfattningen att våld var det mest oroväckande innehållet i spel, men kunde inte heller motivera varför de kände på detta vis. Vi har kommit fram till att de troligtvis agerar genom socialt konstruerade normer om hur en förälder "borde" uppfostra sina barn enligt samhället och vad omgivningen anser är barnets bästa. Detta genom att vi har lyckats identifiera relationer, s.k. subjektpositioner, som föräldrarna intar inom diverse diskurser. Vi t.ex. har pekat på föräldrarnas konsumtion av spelvåldsdebatten och den rådande mediediskursen.

Transparens inom forskning är viktigt. Vår egen uppfattning av den rådande mediediskursen är att den tenderar ha en negativ betoning och att det ofta förekommer "skrämselpropaganda", som

en av våra informanter uttryckte det. Ett ofta förekommande exempel på hur media kopplar samman spel och verkligt våld är i samband med skolskjutningar eller terrordåd, där rubriker som ”hen spelade våldsamma datorspel” figurerar i samband med tragiska bilder, men utan argument för varför gärningspersonens spelvanor är relevanta för hans handlingar. Först när man själv börjar leta information på Internet kan man hitta studier där resultaten visar att spelande inte visat sig ha någon som helst negativ påverkan på barn, t.ex. den omfattande studie vi funnit från Glasgow University. Vi ställer oss kritiska till den till synes obalanserade forskning inom detta område, som i sin tur lägger grunden för den obalanserade mediediskursen. Vårt forskningsresultat bidrar inte nödvändigtvis med information som jämnar ut denna obalans, men pekar däremot på de möjliga konsekvenser som kan uppstå under rådande förhållande.

Media är enligt vår uppfattning en stor form av yttre påtryckning hos samtliga informanter. Den effektivaste verkar dock vara grupptricket från övriga föräldrar. Dock så kan vi rimligen anta att denna form av påtryckning har skett utan reflektion från föräldrarna själva, då de som tidigare nämnt har många åsikter utan vidare förklaring om varför. Media har makten att bilda våra uppfattningar och forma våra attityder, så även när det handlar om vad som är bra eller dåligt för barn.

Förutom den forskning som bedrivits av Statens Medieråd och vår egen har vi dessvärre inte kunnat se något större forskningsintresse kring ämnet ur föräldraperspektivet på en kvalitativ nivå. Detta är något vi hoppas kunna se en förändring kring i framtiden. Vår önskan är att vår studie skulle kunna ses som ett bidrag till framtida forskningsdiskurs kring föräldrars attityder till barns TV- och datorspelning.

6. Källförteckning

6.1 Tryckta källor

Augustsson, G (2007). *Akademisk skribent: om att utveckla sitt vetenskapliga skrivande*. Lund: Studentlitteratur.

Barlebo Wenneberg, S. (2001) *Socialkonstruktivism - positioner, problem och perspektiv*. Malmö: Liber.

Ekström, M & Larsson, L-Å (Red.) (2010). *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur.

Elmholdt, C. (2006). *Cyberspace alternativer til ansigt-til-ansigt interviewet*. Tidsskrift for kvalitativ metodeudvikling.

Fairclough, Norman (1992). *Discourse and social change*. Cambridge: polity press.

Kvale, S & Brinkmann, S (2009). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. 2. uppl. Lund: Studentlitteratur.

Winther Jørgensen, M. & Phillips, L. (2002). *Discourse Analysis as Theory and Method*. London: Sage.

Östbye, H, Knapskog, K, Helland, K & L, Leif Ove (2003). *Metodbok för medievetenskap*. Malmö: Liber.

6.2 Elektroniska källor

Henrik Lundström. Stockholms Universitet (2012). *Våldsamma dataspel påverkar kroppen*
<http://www.su.se/forskning/ledandeforskning/samh%C3%A4llsvetenskap/stress-arbete-och-h%C3%A4lsa/v%C3%A5ldsamma-dataspel-p%C3%A5verkar-kroppen-1.79509>
[Hämtad 2014-05-30]

Ivarsson, H. (2014). *Psycho-physiological reactions to violent video gaming: Experimental studies of heart rate variability, cortisol, sleep and emotional reactions in teenage boys*
<http://su.diva-portal.org/smash/get/diva2:711918/FULLTEXT01.pdf>
[Hämtad 2014-05-30]

Parkes, Sweeting, Wight, Henderson. Games and learning (2013). *Game Play Has No Negative Impact on Kids, UK Study Finds*
<http://www.gamesandlearning.org/2013/11/15/game-play-has-no-negative-impact-on-kids-uk-study-finds>
[Hämtad 2013-12-22]

Statens Medieråd. (2013). *Sju frågor om spel*.
<http://www.statensmedierad.se/Publikationer>
[Hämtad 2013-12-10]

Statens Medieråd (2013). *Föräldrar och medier 2012 & 2013*.
<http://www.statensmedierad.se/Publikationer/Produkter/Foraldrar--medier-201213>
[Hämtad 2013-12-22]

Statens Medieråd (2013). Ny forskningsöversikt om våldsamma datorspel och aggression.
<http://www.statensmedierad.se/Kunskap/Datorspel/Ny-forskningsoversikt-om-valdsamma-datorspel>
[Hämtad 2013-12-22]

Statens Medieråd. (2013). *Statistik om spelande*.
<http://www.statensmedierad.se/Kunskap/Datorspel/Spel-spelar-roll-Du-spelar-roll/Statistik-om-spelande>
[Hämtad 2014-01-05]

7. Bilaga

Intervjuguide

Allmänt

- Undvik ledande frågor
- Ställ följdfrågor – hur / var / när / varför, ”vad menar du med det?” etc
- Fråga om självklarheter för tydlighetens skull
- Ställ inte mer än en fråga åt gången

Tema / Mindmap

- Attityder

Fråga vad informanten tycker om TV- och datorspel för att få igång konversation.

Fråga om spelande i relation till barnuppfostran:

1. För eller emot?
 2. När får barnet börja spela?
 3. Vad får barnet spela?
 4. Vilken typ av spelinnehåll är okej?
 5. Vad oroar föräldern?
- Diskurser
 1. Föräldradiskurs: Har föräldern talat med andra föräldrar? Bryr sig föräldern om vad de tycker?
 2. Mediediskurs: Har föräldern uppmärksammat spelvåldsdebatten? Litar hen på vad som sägs i media?