



LUNDS
UNIVERSITET
Socialhögskolan

Data- och tv-spel – Ett socialt problem eller underhållning?

*En kritisk diskursanalys i svensk dags- och kvällspress från år 2002-
2014*

Av: Ramajana Halilovic och Leo Nord

Kandidat uppsats: SOPA 63
Aktuell termin: VT- 2015
Handledare: Jan Magnusson
Examinator: Gabriella Scaramuzzino

Abstract

Title: Computer and Video Games - Originators of Social Problems or Entertainment?

A critical discourse analysis of debate articles in Swedish media.

Supervisor: Jan Magnusson

Authors: Ramajana Halilovic & Leo Nord

The aim of this study has been to scrutinize how Swedish media portrays computer, -and video games in debate articles. This study will therefore define our interpretations of how debate articles in Swedish press describes computer, -and video games and whether or not they are depicted as originators of social problems or tools of development. We have also chosen to analyze debate articles from 2002 to 2014 in order to detect possible differences in the description of computer, -and video games by the chosen period of time. The study is based on Norman Fairclough's critical discourse model where the textual analysis is the most prominent dimension in our inquiry. Another cornerstone for our analysis is the claims-making-theory that complement Norman Fairclough's critical discourseanalysis model. We found four presential discourses that could demonstrate that the debate about computer, -and video games is diffused and that there are dissimilar conceptions of computer, -and video games in society.

The prominent discourses that we found are discourses regarding game violence, sexism, a cultural discourse and a profound discourse concerning positive development opportunities coming with computer and videogames. There were also some sub-discourses such as health discourses, a school discourse and failing grades, which emphasized the prominent head discourses. The results depicted a gradually changing debate climate where the positive outlook on computer and video games is more dominant in later debates.

Keywords: Computer and video games, debate, social problems, discourses, critical discourse analysis

Nyckelord: Data- och tv-spel, debatt, sociala problem, diskurser, kritisk diskursanalys

Innehållsförteckning

1. INLEDNING	5
2. PROBLEMFÖRMULERING	5
2.1 SYFTE	6
2.2 FRÅGESTÄLLNINGAR	6
3. BEGREPP OCH DEFINITIONER	6
4. AVGRÄNSNING	7
5. METOD OCH TEORI	8
5.1 INNEBÖRDEN AV DISKURS.....	8
5.2 KRITISK DISKURSANALYS OCH TRESTEGSMODELLEN SOM TEORI OCH METOD	9
5.3 ANSPRÅKSFORMERINGSTEORI	12
6. METODENS FÖRTJÄNSTER OCH BEGRÄNSNINGAR	12
7. URVAL	13
8. METODENS TILLFÖRLITLIGHET (FÖRFÖRSTÅELSE, RELIABILITET, VALIDITET)	14
8.1 FÖRFÖRSTÅELSE	14
8.2 VALIDITET OCH RELIABILITET	15
9. BEARBETNING AV MATERIAL	16
10. ETISKA ÖVERVÄGANDEN	17
11. ARBETSFÖRDELNING	18
12. KUNSKAPSLÄGE	18
13. ANALYS OCH RESULTAT	20
13.1 DISKURSER OCH FRAMSTÄLLNINGEN AV DATA- OCH TV-SPEL SOM SOCIALT PROBLEM ÅR 2002/03	20
13.2 DATA- OCH TV-SPEL ÄR EN KONST – 2002/03 – SVAR PÅ CHRISTER STURMARKS DEBATTARTIKEL	21
13.2 DISKURSER OCH FRAMSTÄLLNINGEN AV DATA- OCH TV-SPEL SOM SOCIALT PROBLEM ÅR 2005	22
13.3 DISKURSER OCH FRAMSTÄLLNINGEN AV DATA- OCH TV-SPEL SOM SOCIALT PROBLEM ÅR 2008, DEBATT 1	24
13.4 KULTURSKRIBENTEN ORVAR SÄFSTRÖMS (2008) SVAR PÅ ANDERS BERGSTENS (2008) DEBATTARTIKEL	25
13.5 DISKURSER OCH FRAMSTÄLLNINGEN AV DATA- OCH TV-SPEL SOM SOCIALT PROBLEM ÅR 2008, DEBATT 2	27
13.6 DISKURSER OCH FRAMSTÄLLNINGEN AV DATA- OCH TV-SPEL SOM SOCIALT PROBLEM ÅR 2010	29
13.7 SPELREDAKTÖREN PETTER OTTSJÖ SVARAR PÅ KI-FORSKARNAS DEBATTARTIKEL.....	31
13.8 DISKURSER OCH FRAMSTÄLLNINGEN AV DATA- OCH TV-SPEL SOM SOCIALT PROBLEM ÅR 2012	33
13.9 DISKURSER OCH FRAMSTÄLLNINGEN AV DATA- OCH TV-SPEL SOM SOCIALT PROBLEM ÅR 2013	35
13.9.1 DISKURSER OCH FRAMSTÄLLNINGEN AV DATA- OCH TV-SPEL SOM SOCIALT PROBLEM ÅR 2014.....	36
13.9.2 PIRATPARTIET SVARAR TOMAS TOBÉ (M) (2014)	37

13.9.3 PONTUS ESKILSSON, CHEF FRAGBITE.SE SVARAR PÅ TOMAS TOBÉS (M) DEBATT (2014)	38
13.9.4 MARY X JENSEN, FIL. KAND IT PEDAGOGIK SVARAR PÅ TOMAS TOBÉS (M) ARTIKEL (2014)	38
13.9.5 TOMAS TOBÉ SVARAR PÅ MOTHUGGET (2014)	40
13.9.6 INTERNETFORSKARE STÄLLER SIG KRITISKA MOT TOMAS TOBÉ (2014)	41
13.9.7 AVSLUTANDE DEBATT FRÅN TOMAS TOBÉ (M) (2014)	42
14. SLUTDISKUSSION	42

1. Inledning

Från att studsa en fyrkantig boll på en kornig svart skärm i 1972 års Pong till att styra en karaktär i en värld som tillåter spelaren att vara allt från taxichaufför till helikopterbankrånare i dagens Grand Theft Auto. Data och tv-spelsvärlden har på kort tid tagit sig en stor plats på mediekartan och är numera ett normalt inslag i de flesta familjers hem. I en studie utförd 2014 visade det sig att så mycket som 59 % av den amerikanska befolkningen spelade någon form av data eller tv-spel (Essential facts about the computer and video game industry, 2014). I takt med det allt mer ökande intresset har spelfenomenet hunnit bli en megabransch som årligen drar in miljarder världen över (ibid). Spelandet har blivit en del av 2000-talets inledning och det är inte fel att som svenska Dataspelsbranschen benämna den snabba utvecklingen av spelbranschen som en numera ”världsomspännande industri med kulturell och ekonomisk betydelse” (Spelutvecklarindex 2014).

För att ta reda på hur spelandet till synes cementerat sin plats på samhällsplattformen är det av yttersta relevans att titta närmare på hur debatten kring data och tv-spel har sett ut och hur diskussionerna har förts. Denna uppsats kommer ta upp olika aspekter av detta fenomen och föra till ytan de debatter och argument som förekommit i debattartiklar i svensk dagspress och media mellan åren 2002-2014. Har argumenten och funderingarna förändrats eller bytt spår? Går det att urskilja någon värdering eller åsikt i debatten?

2. Problemformulering

Isolerande hobby, utvecklande livsstil, våldsbejakande ungdomsfälla eller utmanande kulturyttring? Data- och tv-spel påverkar många och har med sin plats på världskartan möjligheten att skapa en levande debatt med olika förespråkare för spelens utveckling. I det offentliga rummets debattsidor i svensk dagspress vädras diverse åsikter från olika samhällsgrupper och privatpersoner. Då artiklar och debatter oftast utgör individuella åsikter och personliga reflektioner är det av relevans att de analyseras på en någorlunda lingvistiskt nivå, med fokus på hur de är språkligt uppbyggda. Skribenternas ordval och meningsuppbyggnader står kvar genom tiden och finns till för att läsas av alla samhällets aktörer. Artiklarnas skribenter tar upp sociala problem som de menar behöver komma till ytan, och visar därmed sina tolkningar av fenomen och händelser.

Anspråksformeringsteorin menar att sociala problem enbart existerar då något benämns som ett socialt problem. Men då krävs att det sker i sammanhang där av samhället accepterade grupper av människor får komma till tals och kalla ett fenomen eller en situation för skadlig (Meeuwisse, Anna & Swärd, Hans 2013, s. 80). Detta utrymme finns i dagspressens debattsidor. Med hjälp av en kritisk diskursanalys av innehållet i de debattartiklar som ska utgöra grunden för uppsatsen kommer språkbruket som textförfattarna har använt analyseras för att identifiera de eventuella sociala problem artiklarna tar upp. Uppsatsen kommer utforska om data- och tv-spel anses vara ett socialt problem i dagens Sverige eller inte, och om det i så fall har sett ut så under en längre tid. Det kommer även beaktas om debatten ser likadan ut tolv år tillbaka i tiden eller om den har förändrats och formats till där den är idag. Möjliga orsaker till en eventuell förändring i dessa offentliga samtal kommer sökas genom en noggrann kartläggning av de terminologier som följt debatten under de år uppsatsen ämnar analysera.

2.1 Syfte

Studiens syfte är att undersöka vilka diskurser kring data- och tv-spel som framkommer i svensk dags-, -och kvällspress (debattartiklar) inom en tolvårsperiod. Vi vill också utifrån detta undersöka huruvida data- och tv-spel anses vara ett socialt problem eller inte, samt om debattklimatet kring data- och tv-spel har ändrats under dessa tolv år.

2.2 Frågeställningar

Vilka diskurser om data- och tv-spel går det att urskilja i debattartiklarna?

Hur urskiljs data och tv-spel i den svenska samhällsdebatten i dags-, -och kvällspress?

Hur ser debattklimatet kring data- och tv-spel ut under den tidsperiod vi valt att undersöka?

3. Begrepp och definitioner

I denna del av studien förklaras kortfattat några begrepp som frekvent återkommer i undersökningen.

Diskurs: Diskurs är ett svårdefinierat begrepp men om vi försöker oss på en generell beskrivning kan vi säga att diskurser är ett sätt för oss att förstå och tala om världen. En diskurs kan alltså vara termer, metaforer, bilder och meningar som hjälper oss att orientera i vårt vardagsliv (Winther Jørgensen, Marianne & Phillips, Louise 2000, s. 7).

Sociala problem: Detta begrepp är otydligt och innebörden varierar från land och kultur samt genom tid. Vi har valt att tolka sociala problem med hjälp av denna definition: "A social problem can best be defined by looking at the term in its two parts: the problem and what makes it SOCIAL. For a problem (or anything else) to be social, it must involve SOCIAL SYSTEMS and/or people's participation in them in some way. ...In general, something will be identified as a social problem only if it violates or interferes with cultural VALUES that define what is good, important and desirable in SYSTEM" (Meeuwisse, Anna & Swärd, Hans 2002 s. 37).

Modalitet: Med hjälp av detta begrepp kan vi se hur författare av texter uttrycker sig på olika sätt. Det kan även finnas objektiva och subjektiva modaliteter som är starka och svaga. Om vi skulle säga att något *är* på ett visst sätt så påvisas en stark modalitet som övertygar läsaren om en viss sanning (Fairclough, Norman 1995, s. 27-29).

Intertextualitet: Detta begrepp innebär granskning av hur diskurser i andra textuella sammanhang kan påverka senare diskurser/texter samt beskriver hur en text är i ett nätverk av relaterande texter (Winther Jörgensen, Marianne & Phillips, Louise 2000, s. 13)

Transitivitet: Genom att använda transitivitet kan vi beskriva hur objekt och subjekt skildras i våra valda debattartiklar (Fairclough, Norman 1995, s. 27-29).

Interdiskursivitet: Beskriver hur texter bygger på andra texter och huruvida texterna har bidragit till historisk förändring i sociala relationer och identiteter (Fairclough, Norman 1992, s. 76-89).

4. Avgränsning

För att vår studie ska besvara vårt syfte och våra frågeställningar behövde vi göra en del avgränsningar i vår undersökning, vilket även grundar sig på den rådande tidsbegränsningen. Då vi valt att kolla på hur diskurserna kring data- och tv-spel ser ut i svenska debattartiklar blev det därför naturligt för oss att hålla oss till just debattartiklar i svensk dags-, -och kvällspress. Vi valde att titta på debattartiklar som låg under kategorin *debatt* i de tidningar som vi inhämtat vårt empiriska material ifrån, för att därefter se om texterna innehöll åsikter och argumentationer kring data- och tv-spel. Vi ville också hitta svar från de debattartiklar som var av relevans för vår studie och letade därmed också efter debattråden med svar och

gensvar. På detta sätt kunde vi finna vårt empiriska material och se huruvida diskurserna påverkades av debattreplikerna. Varför vi valde att analysera debattartiklar är för att kunna ta del av ett uttrycksmedel som ger en större andel människor utrymme i tidningarna och för att de ofta är av seriösare karaktär än exempelvis insändare. Debattören (som ofta är författare, expert eller politiker) måste exempelvis träda fram med sitt namn och argumentera för sin sak med både för, -och motargument (Öhman, Nils 2014).

Genom att granska debattartiklar kan vi också smidigare analysera vilka diskurser som råder kring data- och tv-spel samt vilka som var rådande för några år sedan. En ytterligare avgränsning som vi har fått utföra för att kunna fullfölja vårt syfte med uppsatsen är att vi valde bort att granska diskurserna kring mobilspel eftersom studien då hade blivit alltför bred och tidskrävande. Ofta ses också mobilspel som en egen kategori eftersom det är ett portabelt och tillgängligt spel med egna tillhörande effekter och konsekvenser. Vi tror också att det finns mer empiriskt material att hämta från data- och tv-spel som ämne än mobilspel om vi går tillbaka i tiden och granskar den debatt som rådde då. Mobilspel tillsammans med data- och tv-spel som ämne i vår studie hade blivit för stort för att kunna analysera på ett konsekvent och djupgående plan.

5. Metod och teori

I denna del som berör metod kommer vi att redogöra vårt metodval, vilket är den kritiska diskursanalysen tillsammans med dess grundläggande analytiska redskap. Vi kommer även att skildra förtjänster och begränsningar med den valda metoden, diskutera kring validitet och reliabilitet, urval samt redovisa bearbetning av material.

5.1 Innebörden av diskurs

För att detaljerat kunna gå in i vad den kritiska diskursanalysen innebär och innefattar redogör vi först kortfattat vad en diskurs är för något. Själva begreppet diskurs och vad det innebär beskrivs tämligen olika och har egentligen ingen enhetlig beskrivning av dess innebörd, precis som diskursanalys inte går att placera som antingen metod eller teori (Winther Jörgensen, Marianne & Phillips, Louise 2000, s. 7). Ett närmande till en mer generell begreppsbeskrivning som vi utgått från när det gäller definition av diskurs görs av Marianne Winther Jörgensen och Louise Phillips som menar att diskurser är ett sätt för oss att förstå och tala om världen, eller i alla fall en del av världen (ibid). En diskurs är alltså en slags samling av metaforer, termer, meningar och representationer som tillsammans bidrar till att vi kan

skapa oss uppfattningar om olika fenomen och som gör att vi kan orientera oss i vårt vardagsliv.

Ett diskursanalytiskt angreppssätt baserar sig på konstruktivistiska grunder som menar att språket konstruerar vår verklighet samtidigt som det beskriver hur vi kan förstå fenomen och världen. Diskursiva processer kan med andra ord ändras tillsammans med språkbruk och med någons åsikt om till exempel ideal och skönhet. Den rådande diskursen om skönhet förr byggde exempelvis på att kurvor var idealet medan det idag snarare strävas åt muskelbyggande och att idealet har blivit att människan ska vara atletisk. Detta exempel påvisar hur den diskursiva processen kan förändras med tiden samtidigt som diskurserna även kan vara kulturellt kopplade. De diskurser som råder i Asien gällande skönhet och ideal behöver nödvändigtvis inte vara de rådande diskurserna om skönhetsideal i exempelvis västvärlden eller Afrika (Börjesson, Mats 2007, s. 11-13). Vårt språk kan alltså ge skiftande versioner av vad vi uppfattar vara verklighet vilket bidrar till att det alltid finns diskursiva kamper om vad som egentligen är rådande. Hur verkligheten kan beskrivas är egentligen det som den diskursiva kampen handlar om då dessa olika sätt att tala om verkligheten (diskurser) ständigt tampas om att få övertaget inom det specifika fältet. Diskurser kan alltså kopplas samman med varierande samhällsarenor som politik och i vårt fall, massmedia (Börjesson, Mats 2007 s.11-14).

5.2 Kritisk diskursanalys och trestegsmodellen som teori och metod

Vi har valt att utgå utifrån den kritiska diskursanalysen och Norman Faircloughs tredimensionella analysverktyg för analysförfarandet i vår studie. En diskursanalys kan både ses som en teori och metod, vilket vi även valt att kombinera i vår studie. Att vi har använt den kritiska diskursanalysen som metod och teori i vår studie lämpar sig väl med anknytning till vårt syfte eftersom vi granskar media (nyhetsartiklar) och diskurser som konstrueras av just media. Människors användning av språket och hur det används i dess sociala tillvaro är följaktligen grundläggande faktorer som Norman Fairclough belyser och lyfter fram i den kritiska diskursanalysen. Analysformen hjälper oss exempelvis att hitta mönster i det mediala språkbruket som kan knytas an till hur människor betar sig och vilka handlingar de utför, alltså sociala praktiker, baserat utifrån de diskurser som media konstruerar (Fairclough, Norman 1995, s. 36-45). Att den kritiska diskursanalysen analyserar språk och språkbruk samtidigt som detta angreppssätt bygger på att språk skapar konstruktioner av verkligheten är

också en fördel för vår studie då det är just detta vi vill undersöka (Bergström, Göran & Boréus, Kristina 2005, s.321-323).

Den kommunikativa händelsen och diskursordningen bör också granskas enligt Fairclough, där den kommunikativa händelsen berör specifika typer av språkbruk som hittas i exempelvis tidningsartiklar, vilket vi även återkopplar i vår studie, medan diskursordningen handlar om hur de analyserade texterna är relaterade till andra diskurser. Då media och uttryck i skrift "kommunicerar" med hjälp av språkbruk kan vi även med hjälp av den kommunikativa händelsen utläsa vilka diskurser som råder och vilka diskurser som under tidigare år varit framträdande. Med hjälp av diskursordningen kan vi också se huruvida vårt material är relaterat till andra diskurser i andra texter eller med diskurser som var rådande förr för att kunna beskriva hur de diskurser som analyseras har skapats, upprätthållits eller ändrats (Fairclough, Norman 1992, s. 64-69).

Vikten av språkbruk i vår undersökning befäster sig även i begreppet modalitet som också inryms i den kritiska diskursanalysens teoretiska ramverk. Modalitet har vi använt för att analysera hur våra författare uttrycker sig i sina texter eftersom det finns otaligt många sätt att göra detta på. Vi har bland annat granskat om uttrycket rör sig om en objektiv eller subjektiv modalitet som kan vara stark eller svag för att se påståendets styrka. Talar en författare om att något *är* på ett visst sätt, rör det sig exempelvis om en stark modalitet eftersom författaren vill att vi som läsare ska acceptera påståendet som sanning. Vilken typ av modalitet som används kan påverka diskursens framställning och konstruktion vilket är anledningen till att vi granskar vårt material med hjälp av detta analysmoment (Fairclough, Norman 1992, s. 157-160).

Inom Norman Faircloughs trestegsmodell ingår det tre dimensioner av diskursanalys där vi har valt att använda oss av två steg med grund i undersökningens tidsbrist och vårt syfte. De två dimensionerna som vi har använt är textdimensionen och diskursiv praktik där vi lagt mest fokus på textdimensionen. Analysen av text berör texternas uppbyggnad där ett samlat begrepp för återkommande ord och metaforer kallas intertextualitet (Winther Jörgensen, Marianne & Phillips, Louise 2000, s. 13). Analysen av den diskursiva praktiken berör hur texter, vilket i vårt fall handlar om svenska debattartiklar, påverkas och bygger på redan existerande texter och diskurser som ger oss möjligheten att se om det går att se riktningar i samhällsdebatten som färgar senare debatter inom samma ämne. Begreppet som Norman

Fairclough använder för att just beskriva hur texter bygger på andra texter och huruvida texterna har bidragit till historisk förändring i sociala relationer och identiteter kallas för interdiskursivitet, vilket är något som vi också har granskat när vi analyserat våra debattartiklar, främst när det gäller ifall artiklarna bidragit till förändringar i samhället.

Fairclough använder sig även av två andra grundläggande begrepp som används under analys av text, nämligen modalitet och transitivitet som vi också använt för att granska våra debattartiklar i studien. Genom att använda transitivitet kan vi beskriva hur objekt och subjekt skildras i våra valda debattartiklar medan modalitet kan hjälpa oss att skildra sätt att uttrycka sig på. Transitivitet kommer även i två former där den första typen benämns som nominalisering där händelser och processer tillskriver sig med ett subjekt. Den andra formen av transitivitet handlar istället om att "gömma" vissa delar i meningen eller passivisera meningen i texterna genom att istället plocka bort subjektet (ibid, s. 26-29). För att förenkla begreppens innebörd och vad det är vi analyserar i debattartiklarna med hjälp av dem exemplifierar vi med ett utomstående uttalande som "fyra spelproducenter avskedades idag". Här ser vi att meningen "gömmer" eller fråntar agenten (företaget) ansvaret. Varför fokusen ligger på detta är helt enkelt för att betona konsekvensen och effekten istället för de handlingar och processer som ledde fram till själva avskedandet. Samtidigt kan fokus även riktas på handlingarna eller processerna som bidrar till en effekt beroende på vilka diskurser som ska analyseras (Winther Jørgensen, Marianne & Phillips, Louise 2000, s. 87-89). Modalitet handlar som tidigare nämnt om olika sätt att uttrycka sig på som kan påvisa egna attityder och attityder mot subjekten i texterna. Det finns också objektiva och subjektiva modaliteter. Subjektiva modaliteter handlar om personliga åsikter och uttryck som "vi anser att spelande tar mycket tid" medan objektiva modaliteter belyses genom "spelande tar mycket tid" (Fairclough, Norman 1995, s. 27-29, Winther Jørgensen, Marianne & Phillips Louise 2000, s. 86-88). Textanalysen är också en viktig komponent i vår undersökning eftersom vi vill granska diskurserna i texten samt hur de framhävs exempelvis genom grammatik eller metaforer.

Slutligen fokuserar den tredje dimensionen på den sociala praktiken som egentligen är en slags integration mellan textanalysen och den diskursiva praktiken då den ämnar undersöka relationen mellan diskurs som text och den diskursiva praktiken. I den sociala praktiken går det alltså att urskilja eventuella sociala förändringar eller konsekvenser som sker av artiklarna, som exempelvis en politisk policy för att sluta testa smink på djur (Fairclough,

Norman 1992, s. 68-78). Vi har valt att fokusera mer på den diskursiva praktiken och analysen av text eftersom dessa dimensioner är något smalare än den sociala praktiken som är mycket bredare och vi är tidsbegränsade i vår undersökning.

5.3 Anspråksformeringsteori

För att komplettera den kritiska diskursanalysen som teori har vi också valt att använda oss av den så kallade anspråksformeringsteorin. Anspråksformeringsteori eller “claims-making theory” är en teori som vill påvisa att sociala problem är konstruerade av grupper av människor som i olika forum eller sammanhang “med framgång hävdar existensen av en situation som problematisk eller skadlig” (Meeuwisse, Anna & Swärd, Hans 2013, s. 80). Anspråksformeringsteorin menar

att sociala problem speglas genom människors individuella och subjektiva åsikt om förhållanden, situationer eller fenomen i samhället (ibid). Detta skulle i så fall innebära en viss grad av social konstruktion som vi i vår uppsats vill undersöka genom att använda oss av nämnda teori för att analysera ett möjligt mönster som visar på att debatten inom data- och tv-spel under en tioårsperiod eventuellt styrs och formas av subjektiva men publika åsikter i den offentliga svenska dagspressen.

Då syftet med vår uppsats är att undersöka om debatten i svensk dagspress kring data- och tv-spel framställs som ett socialt problem eller inte ger anspråksformering oss möjligheten att genom debattskribenternas subjektiva definitioner analysera den större samhällsdebatten med hjälp av deras ord och åsikter i artiklarna. De sociala problem debattartiklarna uppmärksammar och adresserar, som exempelvis diskussionen om att våldsamma spel leder till våldsamma handlingar, kan enligt anspråksformeringsteorin vara orsaken till själva problemets existens eller upprätthållande (ibid). Då vår uppsats analyserar debattartiklar under en längre tid har vi goda möjligheter att se hur diskussionerna har förts och förändrats under tiden som gått. Artiklarnas spegling av samhället kan analyseras utifrån det språkbruk som kommuniceras och anspråksformeringsteorin kan hjälpa oss att på djupet utforska det material vi undersöker för att hitta eventuella motiveringar hos författarna av debattartiklarna som pekar på sociala problem.

6. Metodens förtjänster och begränsningar

Metoden som vi har valt, den kritiska diskursanalysen, fokuserar på språkets centrala betydelse för hur våra verklighetsbilder skapas, vilket för vår undersökning är en stor förtjänst

och även en av anledningarna till att vi valt metoden. Världen blir enligt den kritiska diskursanalysen presenterad för oss genom språket, vilket också gör att det är språket som styr beskrivningen av verkligheten och hur den yttrar sig. Ytterligare en fördel med metoden är just det djuplodande fokus på textanalys, hur texterna har producerats, huruvida texter bygger på andra texter, hur diskurser framhävs eller vilket språkbruk som används. De effekter detta har på texternas innehåll är faktorer som inryms i textanalysen som vi har använt oss av för att analysera vårt material av debattartiklar (Bergström, Göran & Boréus, Kristina 2005, s. 348).

Inom de flesta diskursanalytiska studier anses forskarna för studien vara metodens "mätinstrument" eftersom det är dem som granskar materialet och tolkar de diskurser som de valt att framhäva. Begränsningen eller problemet som uppstår genom användningen av diskursanalytiska angreppssätt, i vårt fall den kritiska diskursanalysen, är att våra egna attityder och värderingar kan komma att påverka och vinkla analysen till att tolkningarna av materialet blir mindre objektiva (Bergström, Göran & Boréus, Kristina 2005, s. 352-353). Att vi är metodens och undersökningens "mätinstrument" som kan färga analysen av materialet påvisas också genom valet att studera diskurser. Att kunna se de diskurser som vi har granskat som enbart diskurser istället för en vedertagen sanning eller verklighetsskildring är knepigt eftersom vi befinner oss i en socialt konstruerad verklighet som diskursanalytiska forskare. Det som diskurserna säger blir vår presenterade verklighet som vi befinner oss i, vilket ibland kan göra det svårt för oss att kunna "ställa oss utanför" diskursen för att på så sätt kunna undvika att bli en de av de diskurser som vi valt att undersöka (Winther Jørgensen, Marianne & Phillips, Louise 2000, s. 119-122).

Inom de flesta diskursanalytiska metoder och angreppssätt är detta alltså ett problem, vilket vi har försökt undkomma i vår studie genom att ständigt hålla diskursernas styrande natur i bakhuvudet och på så sätt ställa oss och vår kunskap utanför diskursen. Vi har även fokuserat oss på att frekvent använda oss av citat och motivera våra tolkningar av det empiriska materialet med avstamp i citaten - vår tidigare kunskap ska inte kunna färga analysen i en stor utsträckning utan hålla tolkningen så objektiv som det går.

7. Urval

Vårt syfte med studien är att analysera hur diskurserna kring data- och tv-spel ser ut i det svenska debattklimatet i media som dags-, -och kvällspress. Därför valde vi också att granska debattartiklar som tar upp data- och tv-spel för att se vilka diskurser som råder i

debattartiklarna om ämnet, om effekter och konsekvenser eller om diskussionen kring möjligheter och utveckling dominerar i texterna. Huruvida data- och tv-spel anses vara ett socialt problem är också vårt huvudsyfte. Eftersom vi valde att utgå från ett specifikt ämne, data- och tv-spel, behövde vi debattartiklar som var av direkt relevans för våra forskningsfrågor. Med grund i vårt syfte och mål valde vi därför att använda oss av ett målinriktat eller målstyrt urval. Denna urvalsmetod handlar om att vi ska välja ut relevanta enheter för vår studie, vilket i vårt fall handlar om dokument som debattartiklar, för att kunna besvara våra forskningsfrågor och vårt syfte (Bryman, Alan 2013, s. 350).

Det empiriska material som vi inhämtat är 20 stycken debattartiklar som sträcker sig från år 2002-2014 från Dagens Nyheter, Aftonbladet, Expressen, Svenska Dagbladet och Nyheter24 som förekommer i svensk dags-, -och kvällspress. Eftersom vi använder flera artiklar från olika håll kan vi se om diskurserna kring data- och tv-spel liknar varandra samtidigt som det höjer studiens validitet. Då vi inhämtar vårt empiriska material med den målinriktade urvalsmetoden (där vi handplockar enheter) på fler ställen än en tidning ökar relevansen för vår data då vi inte går miste om information som kan hjälpa oss att besvara våra forskningsfrågor (Winther Jørgensen, Marianne & Phillips, Louise 2000, s. 121-123). Vi använde oss av sökorden *data- och tv-spel* samt *debatt data- och tv-spel* för att få fram våra artiklar där vi sedan sållade igenom texterna igen för att hitta debattartiklar för just vår studie och vårt syfte. Vi valde först och främst att granska en tolvårsperiod för att kunna se eventuella skillnader i debatten kring data- och tv-spel, vilket inte hade mättats genom att enbart granska en femårsperiod. Detta på grund av att de rådande diskurserna under de valda åren påverkade debatten där det skapades ”åsiktsläger”, alltså om data- och tv-spel till exempel sågs som skadligt för hälsan, besvarades debatten med att data- och tv-spel inte är skadligt för hälsan. Det framkom inte andra genomgående diskurser som på något sätt riktade diskurserna i någon annan riktning.

8. Metodens tillförlitlighet (förförståelse, reliabilitet, validitet)

8.1 Förförståelse

I vår uppsats är vi noggranna med att hålla studien så transparent och genomskinlig som möjligt genom att bland annat redogöra hur vi har brukat datamaterialet och hur vår tolkningsprocess har gått till väga, vilket behandlas utförligt under rubriken *5.7 validitet och reliabilitet*. Vi ökar även transparensen i vår undersökning genom att i denna del klargöra

våra egna ståndpunkter, uppfattningar och eventuellt förutfattade meningar om hur debattklimatet ser ut och vilka diskurser kring data- och tv-spel som råder och hur det kan ha sett ut för några år sedan. Att vi har förutfattade meningar kring olika fenomen grundar sig också i vår verklighet och vårt vardagsliv, vad vi har växt upp med och vilka saker vi tar för givna (Aspers, Patrik 2010, s. 34). Eftersom vi båda textförfattare växt upp under samma generation med den kraftigt expanderade digitala marknaden till vårt förfogande har vi på ett eller annat sätt blivit exponerade för data- och tv-spelsvärlden. Från spel där spelaren ska ta hand om ett husdjur med hjälp av knappar i japanska *Tamagotchi* till snabba racerbilar i *Super Marios* värld har vi på många sätt växt upp med en speldosa i handen.

Med tanke på vår liknande uppväxt med data- och tv-spel närvarande delar vi förståelsen om att spel kan vara underhållande, lärorika och kreativa. Samtidigt har vi också kunnat ta del av diskussionerna kring att data- och tv-spel kan vara negativt eller medföra oroväckande reaktioner från föräldrar och lärare i skolan. Den digitala generationen som vi som författare har växt upp i stod och kanske fortfarande står i ett slags mellantingsland där vi har en fot i den kreativa, underhållande spelvärlden samtidigt som den andra foten står i det andra lägret med tankar om att data- och tv-spel kan medföra sociala problem. Den kunskap och erfarenhet vi sedan tidigare har med oss kring data- och tv-spel påverkar vår syn på ämnet och huruvida detta anses vara ett socialt problem eller inte, men eftersom vi är medvetna om vår förförståelse när vi bedriver vår forskning eller utför studien kan vi backa tillbaka och tolka materialet utifrån så objektiva ögon som möjligt (Bergström, Göran & Boréus, Kristina 2005, s. 25).

8.2 Validitet och reliabilitet

Huruvida forskaren eller forskarna har undersökt det som de hävdar att undersöka behandlar frågan om validitet (Bryman, Alan 2011, s. 352). Då vi har valt att använda oss av diskursanalys som metod är det relativt komplext för oss att förhålla oss till validitet och reliabilitet. För att komma runt denna komplexitet och sträva efter hög validitet och reliabilitet kommer vi i uppsatsen att beröra validiteten utifrån studiens metod, vår medvetenhet och förförståelse kring ämnet samt huruvida insamlad data är representativ eller inte. Därför har vi under undersökningens process varit strukturerade och grundliga för att undvika feltolkningar i presentationen av uppsatsen och återkommande redovisat de valda debattartiklarna i svensk dags-, -och kvällspress, som är våra representativa empiriska exempel. Detta i samband med noggranna beskrivningar om hur tolkningen har utförts gör även studien mer genomskinlig

eller transparent som gör att läsarna kan följa de analytiska utsagorna (Bryman, Alan 2011, s. 352).

En ytterligare faktor som vi har behandlat i studien är undersökningens reliabilitet som berör tillförlitlighet och precision av undersökningen. Vi har exempelvis gemensamt diskuterat över hur tolkningen av det empiriska materialet skulle utföras och eftersom vi var rörande överens ökar den interna reliabiliteten (Bryman, Alan 2011, s. 352). Liksom komplexiteten med att uppnå hög validitet utifrån en diskursanalys upplevde vi att det var relativt invecklat att nå god reliabilitet eftersom den diskursanalytiska filosofin menar att forskare inte kan vara alltför objektiva i sin forskning. Därför är det viktigt att vi som forskare inom den diskursanalytiska ramen behandlar även tolkningsaspekten som en fråga om reliabilitet, vilket betonar vikten av att tolkningen grundas genom detaljerad textläsning i linje med undersökningens syfte. Hur vi har nått våra slutsatser i studien bör också framgå från tolkningen med grundade argumentationer, exempelvis med citat och referat av det empiriska materialet (Berström, Göran & Boréus, Kristina 2000, s. 37-38).

Eftersökningen och inhämtningen av data på databaserna har även utförts av oss vid åtskilliga tillfällen för att se till att det material vi samlade in var av relevans och för att se till att vi inte missade någon viktig information eller artikel. Analysen har vi även varit noggranna med genom att beskriva analysprocessen och tillvägagångssättet samt genom att använda oss av citat från de aktuella texterna. Vi delar också uppfattningen om att de tolkningar som vi utfört av vårt insamlade datamaterial enbart är en tolkning av flera möjliga (Bergström & Boréus 2000, s. 36-38).

9. Bearbetning av material

Det empiriska material och informationen som vi samlar in genom nyhetsartiklar och reportage har vi valt att först göra en noggrann textläsning av för att kunna koda och få ned bearbetningen av texterna till en hanterlig nivå. Vi har tolkat och sorterat materialet med hjälp av diverse teman och begrepp som underlättade analysen och tolkningen av det empiriska materialet. Användningen av kodning klargjorde även samband och mönster utifrån det insamlade materialet. Vi har valt att använda anspråksformeringsteorin för att söka svar på studiens syfte, och användningen av dessa teorier har vi i beaktning när materialet kodas. Eftersom vi har behandlat våra data genom diskursanalys och kodning har vi kodat

“manuellt”. Vi har utfört kodningen genom att använda bokstavsmarkeringar i marginalen på den information vi fått in samt genom färgöverstrykning (Jönsson, Håkan 2010, s. 56).

Vi använder oss följaktligen av marginalmetoden och utför noggranna textläsningar för att finna relevanta teman, eventuella upprepningar och återkommande begrepp (Aspers, Patrik 2011, s. 176-177). De teman som vi valde att koda för att genomföra studien är diskurser kring data- och tv-spel generellt och som socialt problem, förändringar kring attityder/syn gentemot data- och tv-spelande, syn på data- och tv-spel som ämne, problem/fördelar med data- och tv-spelande samt vilka textförfattarna är (yrke, offentlig person). Dessa övergripande teman anser vi vara av relevans att koda för att kunna återkoppla och svara till studiens frågeställningar och syfte. En omfattande kodning utförs till en början för att kunna analysera den heltäckande bilden av studiens syfte och söka efter relevant information.

10. Etiska överväganden

Eftersom vi arbetar med att granska debattartiklar och dokument för vår kunskapsproduktion värnar vi om själva kunskapen som vi producerat och behandlat som forskare och författare av denna text. Hade vi exempelvis valt att hålla i intervjuer och haft forskningsdeltagare som empiriskt material hade forskningsetik genomsyrat våra etiska överväganden då begreppet forskningsetik berör hur vi som forskare behandlar våra forskningsdeltagare samt deras integritet och självbestämmande. I denna studie är istället den etiska övervägningen mer inriktad på forskareetik som handlar om själva “hantverket”, det vill säga hur vi skriver och behandlar vår studie eftersom vårt empiriska material hämtas från texter (Kalman, Hildur & Lövgren, Veronica 2012, s. 13). I och med att vi beaktat forskareetiken under studiens gång har vi satsat på vetenskaplig redlighet och har därför gjort utförliga tolkningar av det empiriska materialet tillsammans för att bland annat undvika snedvridning av data, fabrikation och plagiat. Vi värnar på så vis om kunskapen som vi producerar, behandlar och inhämtar och har därför också arbetat utifrån forskareetiska principer som alltså kopplas till ett värnande om kunskapsproduktionen (ibid).

Vi har också bejakat den forskningsetiska aspekten och värnat om individerna bakom texterna, även om det var en aning begränsat med tanke på det material som vi har granskat. Det empiriska material som vi använt i studien har skrivits av offentliga personer som bland annat politiker, experter, forskare, spelrecensenter och doktorander som syns i svensk dags, -

och kvällspress med namn och ofta ett porträtt tryckt i debattartikeln. Informationen som vi har hämtat kan vem som helst hitta på nätet, vilket även gäller vilka personerna är bakom artikeln och vad de står för. Vad vi har gjort när vi har övervägt de etiska aspekterna med vår undersökning är att arbeta efter det så kallade nyttjandekravet. Nyttjandekravet innebär att det material som vi inhämtar och de tolkningar vi gör enbart ska användas för forskningsändamål. Vi använder debattartiklarna till att granska diskurserna kring data- och tv-spel och huruvida de anses vara ett socialt problem eller inte samtidigt som vi förhåller oss så objektiva som möjligt under tolkningsprocessen av texterna (Kalman, Hildur & Lövgren, Veronica 2012, s. 14).

11. Arbetsfördelning

Vi hade som mål från start att skriva uppsatsen tillsammans med allt från att samla in material och texter, till att koda och analysera data för att få ut ett resultat. Detta mål har vi tillsammans uppnått genom att ha suttit tillsammans och sökt/inhämtat det empiriska materialet, skrivit och analyserat samt diskuterat mycket kring hur vi ville att vår undersökning skulle se ut. Vi har dock med utgångspunkt i tidsbristen varit tvungna att dela upp sökandet och behandlingen av tidigare forskning, men detta avsnitt dubbelkollade vi sedan med varandra för att på så vis säkerställa oss om att vi var överens och för att se om vi hade tidigare förståelse eller kunskap kring ämnet. Eftersom vi sedan tolkat och inhämtat materialet tillsammans ökar också den interna reliabiliteten eftersom vi var överens om hur vi skulle gå tillväga (Bryman, Alan 2011, s. 352). Vi har som författare kompletterat varandra väl och samarbetat hela vägen för att få en så konsekvent och tillförlitlig studie som möjligt.

12. Kunskapsläge

Vi har funnit en del tidigare forskning kring data- och tv-spel, men den är ytterst begränsad och ofta riktad på spelandets konsekvenser och effekter. Vi fann även att det finns två läger av åsikter och forskning där det ena betonar de positiva aspekterna av spel medan det andra fokuserar på de negativa. Fokus på den tidigare forskningen riktas alltså inte på diskurserna i sig, utan på negativa aspekter som skulle kunna prägla data- och tv-spel som socialt problem och positiva som ses som hjälpsamma verktyg.

Magnus Björk har också gjort studier som visar att barn och ungdomar som spelar data- och tv-spel löper större fysiska risker som övervikt, diabetes, epilepsi och stress på grund av sömnbrist. Sömnbristen är i sig en negativ faktor frambringad av överdrivet spelande som

påverkar spelaren på många olika sätt, exempelvis genom nedsatt immunförsvar och försämrat skolresultat (Björk Magnus 2008, s. 61). Även Barbro Johansson har forskat kring detta ämne där de barn som hon har använt i sin forskning själva upplever att spelandet har medfört en del negativa konsekvenser och effekter som trötthet, huvudvärk och smärta i ögonen samt att våldet som uppkommer i spel senare kan reflekteras i deras beteende (ibid s. 191).

I Barbro Johanssons bok *Kom och ät! Jag ska bara dö först... datorn i barns vardag* (2000) nämns även en del positiva effekter av datoranvändning, som att koncentrationsförmågan, reaktionsförmågan och det logiska tänkandet hos en spelare utvecklas med hjälp av spel som kräver snabba beslut och sluga val vid hinder (Johansson, Barbro 2000, s. 61-62). Men det är inte bara hos barn och ungdomar som data- och tv-spel kan ha positiva effekter på spelaren. En studie från år 2013 utförd av forskare inom neurovetenskap i San Francisco visade att tv-spel som terapiform för äldre (80 år och uppåt) förbättrade långtidsminnet, koncentrationsförmågan och förmågan att utföra multitasking. Spelet som studien byggde på kallas *NeuroRacer* och går ut på att spelaren ska styra en bil på slingriga kullar där det plötsligt kan dyka upp saker på vägen. Spelaren får även instruktioner om färg och form och ska skjuta ned dessa saker med höger hand. Spelet ska alltså stimulera till reaktionsförmåga, koncentrationsförmåga och frekventa uppdragsändringar (J.A. Anguera et al. 2013, Abbott Alison 2013).

Det finns alltså tidigare forskning som fokuserar mer på de negativa konsekvenserna av data- och tv-spelande samtidigt som det finns forskning som kontrar med att spel och spelande medför positiva effekter. Tomas Kroksmark (2012) framhäver exempelvis att datorspel har en positiv inverkan på spelarna eftersom de som spelar ofta tenderar att konsumera mindre alkohol och utvecklar social kompetens och logik under spelets gång tillsammans med andra spelare. Kroksmark hävdar också att han under sina efterforskningar har sett att forskare kring data- och tv-spel numer har en mer positiv syn på ämnet och att den positiva attityden har exploderat sedan år 2000 (Kroksmark, Tomas 2012, s. 375-386). Något som vi tyckte var intressant, med grund i Kroksmarks observationer och forskning, var att ju längre bak i tiden vi kollade efter hur data- och tv-spel och dess effekter framställs desto mer belystes de negativa aspekterna som exempelvis isolering och stillasittande. Granskar vi tidigare forskning från bara ett par år tillbaka fann vi alltså att en mer positiv bild skildras från

forskare, experter och offentliga personer av effekterna från data- och tv-spel samt kring själva spelkulturen och fenomenet i sig.

13. Analys och resultat

I detta stycke redogör vi vårt resultat och vår analys av de empiriska texterna som vi har behandlat i löpande text. De diskurser som vi har funnit och huruvida data- och tv-spel ses som ett socialt problem eller inte kommer alltså förenas och redovisas sammanhängande. Vi har även granskat materialet med hjälp av anspråksformeringsteorin samt den kritiska diskursanalysen som teori för att se framställningen av ämnet som socialt problem samt för att ta fram de rådande diskurserna.

13.1 Diskurser och framställningen av data- och tv-spel som socialt problem år 2002/03

År 2002 skrev samhällsdebattören, entreprenören och riskkapitalisten Christer Sturmark ett debattinlägg på Aftonbladet om att de dataspel som finns tillgängliga i handeln är irrationella och insprängda med våld. Debattören belyser exempelvis hemskheter som utspelar sig i spel som "Counter Strike" och "Mafia" där spelaren dödar människor som blöder och skriker, vilket enligt författaren är accepterat i samhället. Sturmark skriver:

"Nej, man mördar människor som skriker, blodet sprutar, de blir skadade på olika sätt, men efter tillräckligt många skott är de döda, med massakrerade ansikten och sönderslitna kroppar. En del spel går ut på att mörda så många poliser som möjligt. Andra handlar om maffiaskurkar. Men de är människor, inte rymdmonster. Reagerar någon på detta? Nej, knappast." (Sturmark Christer 2002).

Redan här kan vi alltså urskönja att diskurserna i denna debattartikel rörande data- och tv-spel (i detta fall dataspel) är våld och acceptansen i samhället för våldsamma spel. Debattören pekar på de horribla saker som utspelar sig i spelen samtidigt som han påvisar kontrasterna med att ingen verkar bry sig om denna våldsytring. Denna acceptans, eller avtrubning mot våld som debattören själv beskriver det, kan senare leda till uppkomsten av andra typer av spel - exempelvis våldtäktsspel. Artikelns rubrik lyder "Snart våldtar vi kvinnor i dataspelen". Att Sturmark väljer att skriva kvinnor istället för att nöja sig med ordet våldtäkt och upprepar dessa sammanslagningar tre gånger i texten är en sammankoppling av våldtäkt som något som enbart drabbar kvinnor. En vidare tolkning av detta är att de spel författaren syftar på skulle vara anpassade och gjorda för det manliga könet, vilket är något könsdiskriminerande.

Anspråksförmeringsteoretiskt kan detta antagande och ordval färga den framtida debatten till att dataspel är för män (jfr. Meeuwisse & Swärd 2013, s.80). Då vi även analyserar diskursordning i texten används vidare våldtäktsdiskursen för att underbygga och belysa den våldsdiskurs som artikeln huvudsakligen bygger på (Fairclough, Norman 1992, s.64-69)

Den bakomliggande diskursen som genomsyrar hela texten är att “våld föder våld”, och tillåter vi oss att bli avtrubbade mot det redan extrema våldet dröjer det inte länge innan vi börjar acceptera andra hemska saker. Sturmark skriver:

“Vi borde däremot inse att den allmänna acceptansen av dagens våldsamma dataspel inte har någon rationell grund över huvud taget. Det handlar bara om avtrubning. Vi måste få upp ögonen för att dagens film- och medieutbud har gjort de flesta av oss otäckt avtrubbade och okänsliga för våld, dödande och mord. Denna avtrubning överför föräldrar glatt och omedvetet till sina barn! Det är dags att dra gränsen, det är dags för svenska spelbutiker att sätta upp etiska normer för vad de säljer... Annars har vi snart våldtäktspelen här också - det är bara en tidsfråga” (Sturmark Christer 2002).

I de båda utdragen, främst i detta ovan, kan vi se att Sturmark återkommande använder sig av ord som “vi”, “avtrubning”, “våld” och “döda”. Eftersom orden används frekvent i artikeln bygger det också upp själva diskursen om våld och påverkar därmed även hur den konsumeras i texten (Fairclough, Norman 1992, s. 76-78). Användandet av ordet “avtrubning” upprepas inte mindre än fyra gånger i de avslutande två styckena och författaren menar att “de flesta av oss” har blivit avtrubbade av “dagens film- och medieutbud”. Artikelns sista två meningar säger även att grundläggande etiska normer inte bör vara åsidosatta för “vår egna avtrubning” och att det bara är en tidsfråga innan våldtäktsspelen kommer. I det offentliga debatttrummet på en tidning som Aftonbladet vädrar författaren sitt missnöje för den avtrubning han menar existerar i samhället och som bör bromsas. Denna spegling av hur samhället ser ut enligt författaren visar utifrån ett anspråksförmeringsteoretiskt synsätt på en åsikt underbyggd med ord och meningar som vill visa på ett socialt problem (Meeuwisse & Swärd 2013, s. 80).

13.2 Data- och tv-spel är en konst – 2002/03 – svar på Christer Sturmarks debattartikel

I tidningsförlaget International Data Group (IDG) från år 2003 kunde vi utläsa andra diskurser och synsätt kring data- och tv-spel. Mikael Pawlo, spelrecensent, svarade på Christer

Sturmarks (2002) debattinlägg om att spel är insprängda med våld med att spel egentligen är en konstform som bör respekteras. Mikael Pawlo skriver:

“Det är bara en tidsfråga tills vi har våldtäktsspel i Sverige. Den salvan levererar Christer Sturmark i en debattartikel i Aftonbladet. Ursäkta, men vem tog fram tidsmaskinen? Datorspel är konst och bör behandlas med vederbörlig respekt, utan att vi hänfaller till åttiotalets förbudsromantik” (Mikael Pawlo 2003).

Som det är nämnt i citatet ovan skriver Pawlo att spel är en konstnärlig form att uttrycka sig på och att detta borde behandlas med respekt. Pawlo väljer som sagt att skriva ”datorspel är konst” vilket visar att debattören använder sig av en objektiv, stark modalitet där han försöker övertyga läsarna om att det som skrivs bör accepteras som sanning. Pawlo förkastar på så vis även Christer Sturmarks åsikter och menar att han har en felaktig syn på datorspel (Fairclough, Norman 1995, s. 27-29). Han säger även:

“Datorspel är konst och bör behandlas med samma respekt som vi behandlar Rembrandts målning Batavarnas trohetsed till Claudius Civilis. Även om målningen vittnar om stundande övervåld i en revolt ledd av Julius Civilis är det nog få som idag av moraliska skäl kräver att målningen ska sluta hänga i Nationalmuseums ständiga samling. Varför ska vi behandla dagens datorspel på annat sätt, Sturmark?” (Pawlo, 2003).

Pawlo upprepar alltså vikten av den konstnärliga friheten och att vi lever i ett utvecklat samhälle som inte borde vara kantat av förbud. I detta fall rör sig diskursen om konstnärlig frihet och samhällsutveckling, vilket ofta har underbyggts i debattinlägget.

13.2 Diskurser och framställningen av data- och tv-spel som socialt problem år 2005

Tomas Brolin, affärsman och före detta fotbollsproffs blåste liv i data- och tv-spelsdebatten år 2005 med sitt debattinlägg “Buster fick barnen att röra på sig” i Expressen (2005). Brolin beskriver bland annat hur hans barndom påverkades av serietidningen Buster som handlade om sport och äventyr och han menar att det är illa ställt med de ungdomar som istället väljer att spela spel. Debattören skriver exempelvis att “Svenska barn rör för lite på sig. En av anledningarna är att de sitter fast i tv-spelens värld istället för att spontanidrotta”. Just den stillasittande faktorn är något som Brolin ofta återkommer till i texten vilket indikerar på att författaren anser att tv-spelen är ett problem. Debattören drar också paralleller till idrott och motion samt att ungdomarna borde komma ut i den friska luften istället för att spendera sina

dagar inomhus. Flertalet andra exempel (nummersatta för underlättande av analys) på detta är när Brolin skriver:

1. "Jag tror inte att det är bra att ungarna sitter i timmar framför datorn dag ut och dag in. Med Buster var man färdig på en halvtimme. Sedan var det ut och sparka boll".
2. "Idag håller ungarna på med tv-spel istället. Det stora problemet är förstås inte att man har slutat läsa serier, det är att många inte rör på sig. Spontanfotbollen finns inte på samma sätt som när jag var grabb. Och det är nog mycket tv-spelens fel."
3. "Men jag tror ändå inte att det är bra att ungdomarna sitter i timmar framför datorn dag ut och dag in. Med Buster var man färdig på en halvtimme. Sedan var det ut och sparka fotboll i snön. Men sen tv-spelen tagit över kommer barnen inte ut i friska luften och många rör alldeles för lite på sig. Framförallt är det ett folkhälsoproblem - men kanske kommer det också att få konsekvenser för elitidrotten".

Tomas Brolin använder sig av en subjektiv stark modalitet vilket klargörs i och med att han skriver "jag tror inte att det är bra att ungdomarna sitter i timmar framför datorn dag ut och dag in" (citat 3). Med hjälp av granskningen av transitivitetsbegreppet kan vi här också se att han utgår från sin egen åsikt med "jag" (subjekt) för att förklara situationen med "ungdomarna" (objekt) (Fairclough, Norman 1995, s. 27-29). Samtidigt förmedlas en viss sanning till läsarna genom att författaren styrker sitt påstående med att använda ordet "är" (ibid). Författaren nämner också i citat nummer 2 att "Det stora problemet är förstås inte att man har slutat läsa serier, det är att många inte rör på sig". Återigen kan vi se att debattören försöker övertyga läsarna om att problemet ligger i att ungdomarna inte rör på sig tillräckligt och att detta beror på data- och tv-spel. Hälsodiskursen är en klar och genomgående aspekt i denna text som framhävs och kan utläsas genom granskning av textens transitivitet och modalitet.

För att ytterligare analysera denna text och hälsodiskursen som präglar data- och tv-spelandet detta år har vi tittat på den interdiskursivitet, alltså hur denna text kan ha påverkats av tidigare texter och diskurser kring detta ämne. Det vi fann var att Mats Brun år 2005 den 11 november publicerat en bok som behandlar data- och tv-spel och hur ungdomar inte längre leker utomhus utan att väljer spela spel istället. Tomas Brolin skrev sin debattartikel år 2005 den 22 december och berör ungefär samma ämnen som Mats Brun skriver om i *När livet blir ett spel*

(2005). Detta kan indikera att diskursen kring data- och tv-spel vid den perioden var hälsoorienterad. Ser vi till den diskursiva praktiken och om texterna eller de rådande diskurserna har påverkat varandra kan vi alltså se att debatterna och diskussionerna färgar senare debatter (Fairclough, Norman 1992, s. 76-89).

13.3 Diskurser och framställningen av data- och tv-spel som socialt problem år 2008, debatt 1

Den 14 maj 2008 publicerade Expressen ett debattinlägg skrivet av Anders Bergsten, dåvarande ordförande för Kristdemokraterna i Bollnäs, som förordar att vissa spel med extrema våldsinslag bör förbjudas. Bergsten använder framförallt det då nya spelet ”Grand Theft Auto IV” (GTA 4) som varnande exempel och skriver bland annat: ”GTA IV bygger uteslutande på våld och sex och borde därför förbjudas”. Denna mening upprepas vid ytterligare ett tillfälle och visar på en stark objektiv modalitet då Bergstens formulering inte ger utrymme för någon annan tolkning. Som för att förstärka denna modalitet skriver författaren även att ”Våldet är omotiverat, extremt överdrivet och uppenbarligen beroendeframkallande”. Påståendet att ”GTA IV” uteslutande bygger på våld och sex, med omotiverat våld som är extremt överdrivet, uttrycks som en obestridbar, allmän sanning och förmedlas till läsaren oemotsagd (Fairclough, Norman 1995, s. 27-29).

Debattartikeln behandlar och diskuterar genomgående våld i spelens värld. Ordet ”våld” förekommer 18 gånger i olika konstellationer och detta blir intressant då en liknande debatt om våld i spelens värld förekom redan 2002 i Christer Sturmarks debattartikel som redan analyserats i denna uppsats. Återkomsten av våldsdiskursen och likheten med Sturmarks artikel blir än mer tydlig då Anders Bergsten i sin artikel menar att ”Upprepad kontakt med våld leder till avtrubbning hos den enskilde individen”. Här kan vi alltså se ett exempel på interdiskursivitet och intertextualitet (Jørgensen Winther, Marianne & Phillips, Louise 2014, s. 13). Just ordet ”avtrubbning” förekommer vid upprepade gånger i Christer Sturmarks artikel med syfte att belysa hur den tidens ”film- och medieutbud har gjort de flesta av oss otäckt avtrubbade och okänsliga för våld, dödande och mord”. Att samma ord förekommer i Bergstens debattartikel som publicerades sex år senare, med en nästintill identisk användning av ordet ”våld”, påvisar en koppling även ur ett anspråksformeringsperspektiv (jfr. Meeuwisse & Swärd 2013, s. 80).

Våldet och den resulterande avtrubbningen tar båda textförfattarna upp som ett socialt problem, förslagsvis när Bergsten jämför denna avtrubbning för våld genom att exemplifiera:

“Exemplen finns från erfarenheter från koncentrationsläger och tortyrkammare världen över. Om sparkar mot huvudet är ett inlärt beteende - hur har detta i så fall lärts in?”

Artikeln som skrevs av Sturmark 2002 bär likheter med Bergstens från 2008. Denna uppföljning av debatten och benämning av spelvåld som avtrubbade och samhällsskadligt är anspråksformeringssteoretiskt påvisande då det enligt teorin krävs att någon “med framgång hävdar existensen av en situation som problematisk eller skadlig” (Meeuwisse & Swärd 2013, s.80) för att situationen eller fenomenet kan betraktas som ett socialt problem (ibid).

I artikelns ingress menar Bergsten att “Vi måste sätta ner foten och ta ansvar för kommande generationer”. Genom att använda transitivitet syftar nyss nämnda mening på att våldet i spelen kommer drabba “kommande generationer” (objekt), om inte “vi” (subjekt) tar ansvar för situationen. Artikelförfattaren skriver vidare att vi alla har “ett ansvar att beskydda våra barn och ungdomar från inläringssituationer där det råa våldet står i fokus”. Transitivitytiskt skildras även här ett “vi” som subjekt medan objektet snarare är mer preciserat till att innefatta “barn och ungdomar” (Fairclough, Norman 1992, s. 27-29). Detta återkommande ansvar som enligt formuleringen ligger på “alla” visar en oro på ett samhälleligt plan, ett samhällsdiskursivt plan. Utöver detta är författaren även orolig för att spelvåldets påverkan ska bli eller är ett socialt problem för kommande generationer och mer specifikt barn och ungdomar.

13.4 Kulturskribenten Orvar Säfströms (2008) svar på Anders Bergstens (2008) debattartikel

Dagen efter svarar Orvar Säfström, programledare och kulturskribent, på Anders Bergstens debattartikel, “Förbjud våldsspel som GTA IV” (Bergsten, Anders, 2008), genom att redan med rubriken hävda att “Rädslan för spelvåld är överdriven” (Säfström, Orvar, 2008)

Artikelns ingress pekar tidigt ut att Orvar Säfström är programledare och kulturskribent och “att det inte finns anledning till oro”. Vidare skriver textförfattaren att det inte “är varken Grand Theft Auto, Marilyn Manson eller ‘Sopranos’ som får människor att bruka våld mot varandra på Sveriges gator. Rådande samhällsordning kommer inte att rubbas av GTA:s försäljningsrekord”. Denna starka modalitet underbyggs av Säfströms titel som kulturskribent och ställer honom högre i kurs än “Kristdemokraten Anders Bergsten” som enligt Säfström “fruktar [...] en våldsvåg där avtrubbade ungdomar (spelet bedöms ha samma effekt som

koncentrationsläger eller tortyrkammare) slår ihjäl varandra till höger och vänster på svenska gator”. Säfström säger att rädslan “är” överdriven och att det inte “är” våldsspel som exempelvis ”Grand Theft Auto” som är anledningen till våldet på gatorna. Att uttrycka sig på det sättet ger läsaren en bild av att det skribenten säger är sant, och det ges litet utrymme för andra tolkningar i texten (Fairclough, Norman 1995, s. 27-29). Undantaget skulle i så fall vara då skribenten senare bygger upp sina argument med att på en punkt ge “Bergsten rätt. Anmälningar av oprovocerat gatuvåld ökar i Sverige”. Säfström återgår därefter snabbt till ämnet i fråga och bygger upp sina argument med forskning från Brottsförebyggande rådet, en samhällsligt godkänd myndighet som jobbar enligt uppdrag från Sveriges regering: “Antagandet att detta främst beror på våldsamma spel finns det dock inga belägg för, enligt Brottsförebyggande rådet”.

Gör vi en textanalys ser vi även att ordet “kultur” förekommer vid tio olika tillfällen och jämför bland annat spelen med annan kultur som “litteratur, teater och film”. Skribentens genom texten starka modalitet påverkar diskursordningen och stärker den kulturella diskursen av data- och tv-spel samtidigt som den förändrar diskursen om data- och tv-spelsvåld som skadlig. Denna diskursordning ger en annan mening till ordet kultur och framhäver spel inom en viss typ av fenomenbeskrivning när Säfström skriver: “En kulturforms existensberättigande ligger inte i dess nyttoaspekter”. Den kommunikativa händelsen, vilken i den aktuella debattartikeln nu är användandet av ordet kultur för att beskriva data- och tv-spel istället för att förknippa det med vissa våldsspel, gör att diskursordningen förändras. Våldsdiskursen, som är övergripande, tas över av kulturdiskursen, vilket skapar en förändring av perspektiv avseende data- och tv-spel som ett socialt problem (Fairclough, Norman, 1992 s. 64-69).

Ur ett vidare modalitets- och transitivitetperspektiv, med kultur- kontra våldsdiskursen i fortsatt fokus, blir nästa citat högst intressant:

”Bergsten frågar sig varför frågan om våld i spel inte debatterats mer i Sverige. Sanningen är att vi haft den debatten, och kommit vidare. Spel är i dag en självklar del av det svenska kulturutbudet. Jag har själv pratat spel på Bok & Biblioteksmässan i Göteborg, diskuterat spelkultur i riksdagshuset (arr Fp) och assisterat vår kulturminister då hon på den årliga Spelgalan delade ut pris till årets bästa svenska spel. Ett erkännande för oss som älskar spel. Ett tecken på domedagens ankomst för förbudsivrare och skeptiker.”

Starka modaliteter byggs här upp med en mäsas, ett riksdagshus, en kulturminister och en gala (objekt) utifrån ett "jag" (subjekt). Textförfattarens åsikter byggs upp med det faktum att han är kulturskribent och har en erkänd roll inom den svenska data- och tv-spelsvärlden som får prata spel på Bok & Biblioteksmässan, diskutera spelkultur i riksdagshuset och assistera kulturministern. Det ger läsaren en större trovärdighet för de argument som lyfts fram för spel som en kultur (Fairclough, Norman 1995, s. 27-29) och visar transitivistiskt hur textförfattaren väljer att skildra subjekten och objekten för att lyfta fram kulturdiskursen genom hans roll som professionell inom ämnet (Fairclough, Norman 1995, s. 27-29).

13.5 Diskurser och framställningen av data- och tv-spel som socialt problem år 2008, debatt 2

Den 15 oktober 2008 på Dagens Nyheters debattsida presenterar självutnämnda dataspelsexperten och terapeuten Magnus Björk en delvis ny riktning på hur debatten om data- och tv-spel har sett ut i den Svenska dagspressen. Björk har skrivit boken *Game Over! : en handbok för vuxna i närheten av dataspelsgenerationen*, som handlar om överdrivet datorspelande hos ungdomar och det kunskapsglapp som finns mellan dem och vuxna i deras närhet (Björk, Magnus 2008). Björk tycker i sin artikel, "Regeringen blundar för ungdomars spelmissbruk", att många svenska ungdomars data- och tv-spelande kan liknas vid ett beroende. Artikelförfattaren uttrycker framförallt oro för att nämnda spelberoende även kan resultera i eller utvecklas till ett beroende där det istället gäller spel om pengar.

Den genomgående diskursen är beroende av spel och spel om pengar. Ordet "beroende" är inte helt självklart definierat i samband med data- och tv-spel men Björk skriver till exempel att "många dataspelande ungdomar redan har hamnat i ett beroende och behöver vård precis som drogberoende människor" och jämför därmed spelberoende med drogberoende. I detta uttalande säger textförfattaren att de spelande ungdomarna "behöver vård". Meningen får stå som ett faktum för läsaren och med hjälp av en modalitetsgranskning kan vi utläsa ungdomarna som objekt och textförfattaren som subjekt då uttalandet inte kommer från någon annan eller tillskrivs någon myndighet eller organisation. Det är förvisso en svag subjektiv modalitet då författaren inte bygger upp åsikten med något personligt pronomen, vilket gör att läsaren inte exakt vet vems åsikt det är. Meningen får däremot en stark modalitetstyngd av att textförfattaren säger till läsaren att ungdomarna "har" ett beroende (Fairclough, Norman 1995, s. 27-29). Då Björk jämför spel med droger och kopplar båda med ordet beroende har vi

tre samtidigt verkande diskurser i beroende, droger och spel. Den kommunikativa händelsen, vilket i det här fallet är benämmandet av spel som likvärdigt droger när spelandet leder till ett beroende, ändrar diskursordningen för diskursen spel och för den närmre drogdiskursen (Fairclough, Norman 1992, s. 64-69).

Björk är kritisk till att "Jan Nyrén, regeringens särskilde utredare i spelfrågor" inte kommer lyckas med "uppdraget att utreda svensk spelpolitik". Björk menar att det uppdrag Nyrén fått av regeringen inte kommer att finna den verkliga problematiken med Sveriges spelmarknad och spelpolitik, nämligen "ungdomar som fastnat i dataspelande och riskerar att förlora sin identitet, sociala färdigheter och inte minst utbildning". Genom att analysera detta utifrån en anspråksformeringsteoretisk grund kan vi utläsa ord som "identitet", "sociala färdigheter" och "utbildning". Denna tydliga oro för vad ungdomar riskerar att förlora, belyser ett socialt problem, och "Både förra och nuvarande regeringen har" enligt textförfattaren "blundat för den lavinartade ökning av ungdomar som ägnar tiotals timmar varje dag och natt åt dataspel på internet, där de absorberas av så kallade MMORPG-spel som till exempel 'World of Warcraft'. Regeringen vill inte ens erkänna att dessa ungdomar har hamnat i ett beroende och behöver vård, precis som spel- och drogberoende eller sjuka människor". Ungdomarna behöver enligt Björk hjälp, och denna bör tillgodoses av regeringen. Regeringen har ett allmänt accepterat stort ansvar för Sveriges befolkning och då det enligt författaren rör sig om en "lavinartad ökning" av ungdomar som "behöver vård" kan ett socialt problem utifrån en anspråksformeringsteoretisk tolkning påvisas från Björks perspektiv (Meeuwisse & Swärd 2013, s. 80)

Att jag i inledningen till denna analys av Magnus Björks debattartikel kallar artikelförfattarens diskussion om beroendeproblematik som delvis ny är på grund av det faktum att Anders Bergstens redan analyserade artikel "Förbjud våldsspel som GTA IV" (Bergsten, 2008) tar upp beroende i samband med spelande. Sammanhanget är inte det samma då Bergstens artikel behandlar spelvåld, men han skriver ändå att GTA IV-spelaren "kan identifiera sig med kriminella och drogmissbrukare och agera därefter. Våldet är omotiverat, extremt överdrivet och uppenbarligen beroendeframkallande" (Bergsten, 2008). Trots den uppenbara diskursskillnaden då Magnus Björks artikel om spelberoende inte alls handlar om spelvåld kvarstår ändå faktum att Bergsten i sin artikel pratar om data- och tv-spelande som "beroendeframkallande". Då Björks artikel handlar om spel i allmänhet inkluderas därmed även spel med våldsamt innehåll (som GTA IV är ett exempel på) och sambandet mellan de

båda artiklarna är därmed existerande om än diffust, vilket enligt anspråksformeringsteorin kan visa på en tidspåverkan i den publika debatten angående överdrivet spelande som ett socialt problem (Meeuwisse & Swärd 2013, s. 80).

13.6 Diskurser och framställningen av data- och tv-spel som socialt problem år 2010

Predrag Petrovic, Andreas Olsson, Henrik Larsson och Martin Ingvar, samtliga forskare inom hjärna/beteende vid Karolinska Institutet, skrev tillsammans år 2010 ett debattinlägg på Dagens Nyheter (DN) om dataspel och att det våld som existerar inom dataspelen påverkar spelarnas hjärnor och därmed också samhället (Petrovic Predrag et al 2010.). Författarna lägger stor vikt vid sina professioner och status för att varna samhället för dataspel och skriver: "Tunga hjärn- och beteendeforskare varnar: Grovt datavåld under barn- och ungdomsåren kan påverka hjärnan- och samhället - ytterst negativt...Utifrån ett forskningsperspektiv finns flera specifika orosmoment, bland annat gäller det empatisystemet i hjärnbarken" (Petrovic, Predrag 2010 et. al). Här ser vi att debattörerna redan i början i texten betonar sina yrkesprofessioner för att med stöd av detta "legitimt" kunna varna allmänheten för dataspel och dess våld, vilket visar på oro för sociala problem som enligt anspråksformeringsteorin kan påverka debatten och synen på data- och tv-spel i framtiden (jfr. Meeuwisse & Swärd 2013, s. 80).

Eftersom författarna har akademisk bakgrund och beskriver sig själva som tunga kan deras påstående om att dataspel är farligt gå hem bland läsarna, speciellt i samband med valet att använda sig av en stark objektiv modalitet i texten för att formulera sig. Här kan vi också dra en koppling till tidigare forskning av Mats Brun (2005) där han utfört intervjuer med hjärnforskare som likt Predrag Petrovic, Andreas Olsson, Henrik Larsson och Martin Ingvar påpekar att data- och tv-spel kan påverka barns framtid eftersom hjärnan är formbar under uppväxten (Brun, Mats 2005, s. 124-125). Argumenten som förs i både Bruns (2005) studie och i Petrovic (et al. 2010) debattartikel är snarlika och pekar egentligen mot samma riktning-spel medför allvarliga konsekvenser. Dessutom nämner hjärnforskarna i Mats Bruns (2005) undersökning att barn som spelar spel sover mindre och att de därför kan bli aggressiva vid exempelvis avbrutet spel (ibid).

Ifall forskare uttrycker sig om ett ämne och formulerar sig övertygande med en stark modalitet kan det alltså påverka hur diskursen är uppbyggd i texten och hur den framställs

(Fairclough, Norman 1992, s. 157-160). Detta kan vi alltså se i citatet ovan men också i följande stycke:

“Vi vill som hjärnforskare göra klart att forskning talar för att det finns en koppling mellan dataspelsvåld och ökad aggressivitet generellt, genom mekanismer som är väl kartlagda i hjärnan. Vi vill också understryka vår oro utifrån ett neurobiologiskt perspektiv att exponering för grovt datavåld under barn- och ungdomsår kan påverka utveckling av hjärnan och därmed samhället - ytterst negativt” (Petrovic Predrag 2010 et al.).

Här ser vi också att författarna grundar påståendet som “hjärnforskare” samtidigt som de berättar att det finns forskning bakom argumentet som styrker deras påstående och att detta underbygger en viss sanning. Det vi kan utläsa utifrån dessa två utdrag med den kritiska diskursanalysen som teori, är att diskurserna som uppbyggs och konsumeras via författarnas språkbruk och modalitet är en vetenskaplig diskurs och en genomgående våldsdiskurs. Den vetenskapliga diskursen skapas med hjälp av ord i texten som “neurobiologiskt perspektiv”, “forskning” och “forskningsperspektiv” som också påverkar textens diskursordning. Eftersom den vetenskapliga diskursen skapas och upprätthålls av den kommunikativa händelsen (det specifika språkbruket) påverkas också själva diskursordningen då våldsdiskursen framhävs betydligt mer i skenet av den vetenskapliga diskursen. Argumenten “legitimeras” och förmedlas med yrkesprofessionen som bas, med stark objektiv modalitet som uttrycksform och med relaterade diskurser som främst belyser våldsdiskursen.

Spelens våldsamma karaktär beskrivs återkommande som ett problem och byggs upp med textförfattarnas expertis som hjärn- och beteendeforskare. Ur ett anspråksformeringsteoretiskt perspektiv vill debattartikeln varna för det sociala problem samhället upplever. Som exempel avslutar textförfattarna artikeln genom att säga att de även vill “understryka [vår oro] utifrån ett neurobiologiskt perspektiv att exponering för grovt datavåld under barn- och ungdomsår kan påverka utvecklingen av hjärnan - och därmed samhället - ytterst negativt”. Samhället är enligt författarna utsatt för risk att bli påverkat “ytterst negativt” av artikelns grundproblem, nämligen data- och tv-spelsvåld, vilket påvisar textförfattarnas syn på våldet som ett socialt problem. Anspråksformeringsteoretiskt tar denna åsikt plats på den allmänna debatten och har därmed möjligheten att påverka läsarnas syn på data- och tv-spelsvåld som ett socialt problem (Meeuwisse & Swärd 2013, s. 80)

13.7 Spelredaktören Petter Ottsjö svarar på KI-forskarnas debattartikel

24 timmar efter att de fyra hjärn- och beteendeforskarna från Karolinska Institutet skrivit sitt debattinlägg, "Dataspelsvåld minskar ungas förmåga till empati" (Petrovic Predrag 2010 et al.) svarade spelredaktören Peter Ottsjö med ett debattinlägg i Aftonbladet där han säger att artikeln om spelvåldet är oseriös (Ottsjö, Peter 2010). Peter Ottsjö ställer sig emot forskarnas argument och skriver:

"Snarare är det så att de barn som föds nu har föräldrar som spelat tv-spel sen de var små. De kommer inte bara att spela tillsammans med sina barn...utan föräldrar kommer dessutom stå mycket bättre rustade med vassare argument och sammanhang i samtalen med sina barn om spel med våldsamt innehåll. Det behöver man inte vara hjärnforskare för att fatta" (Ottsjö, Peter 2010).

Artikelförfattaren skriver även: "Riskerar tv-spel att bli en samhällsfara? Knappast. En hel generation spelare är ju på väg att bli föräldrar". Bland dessa utdrag kan vi se en stark objektiv modalitet som författaren formulerar sig med för att övertyga läsarna om att författarens åsikter är mer sanningsenhetliga än forskarna på KI. Där kan vi också utläsa att det istället för en våldsdiskurs inom data- och tv-spel rör sig om en diskurs kring utveckling och positiv förberedelse för att undvika spelrelaterade problem eller sociala problem bland den yngre, kommande generationen.

De fyra forskarnas debattinlägg har inte bara fått mothugg av Peter Ottsjö. Jonas Linderöth, Staffan Björk och Jonas Ivarsson svarade med ett debattinlägg på Dagens Nyheter två dagar senare med titeln "Dold kulturkritik i debatten om spelvåld" (2010). Jonas Linderöth och Staffan Björk är docenter och spelforskare vid Göteborgs Universitet och Jonas Ivarsson är docent och forskare i lärande och IT vid Göteborgs Universitet och menar att den text som publicerades av de fyra forskarna från KI inte bör accepteras som sanning eftersom den är bristfällig (Linderöth Jonas, Björk Staffan & Ivarsson Jonas 2010). De skriver:

"Debattartikeln ger en bild av datorspelandet som en växande samhällsfara. En bild som är problematisk eftersom den saknar det stöd i forskningen som Petrovic och hans kollegor vill ge sken av. Bakom den vetenskapliga debatten döljs istället en kulturkritik som skiljer ut spelmediet. Denna kulturkritik är inte bara högst subjektiv och ovetenskaplig. Den är också

direkt kränkande mot de miljontals människor som konsumerar tv- och datorspel” (Linderoth Jonas, Björk Staffan & Ivarsson Jonas 2010).

Som vi ser i utdraget ställer sig spelforskarna emot hjärnforskarnas debatt och menar att det istället rör sig om en slags kulturkritik som inte är vetenskaplig och att diskursen om dataspelsvåld inte är befogad. Det som är intressant med denna motdebatt är att det råder en liknande vetenskaplig diskurs men att den underbyggs för att motsäga de fyra hjärnforskarnas påståenden. Ett exempel på detta är när spelforskarna och docenterna skriver: “Exempelvis nämner de inte andra liknande meta-studier vilka kommit fram till direkt motsatt resultat, det vill säga att effekterna av datorspelade på aggressivt beteende är försumbara. Inte heller berättas att den studie man stödjer sig på ifrågasätts i samma tidskrift som publicerat den” (Linderoth Jonas, Björk, Staffan & Ivarsson, Jonas 2010). Vidare skriver de att:

“Christopher Ferguson, forskare som själv genomfört meta-studier om effekten av våldsamma datorspel menar i en kommentar (Ferguson & Kilburn, 2010) att den studie som Predrag Petrovic och hans kolleger använder har en rad metodologiska problem vilket gör att effekterna överdrivs. Ferguson är orolig för att ett överdrivet och ogrundat fokus på dataspelsvåld distraherar samhället från att se betydligt viktigare orsaker till aggressivitet såsom fattigdom, depression, våld i familjen etcetera” (ibid).

Det vi alltså kan se utifrån dessa utdrag är att det också här råder en slags diskurs kring vetenskaplighet och dess påverkan på hur data- och tv-spel kan/bör uppfattas av andra. Genom att besvara den forskning som tas upp av de andra debattörerna (hjärnforskarna) med annan forskning som menar att kopplingen mellan dataspel och aggressivitet inte är tydlig, förefaller argumenten som hjärnforskarna levererade inte lika starka. Detta uppbådas av den starka objektiva modalitet som går att finna i både denna text men också i de tidigare beskrivna debattartiklarna där läsarna ständigt blir tilldelade olika övertygelser och sanningar.

I Jonas Linderoth, Staffan Björk och Jonas Ivarssons text kan vi också se att det tillsammans med den vetenskapliga diskursen råder en slags pro-diskurs för data- och tv-spel. De är med andra ord för användning av spel och bygger egentligen upp diskursen av att data- och tv-spel är en säregen kultur som bör bevaras och inte svärtas med påståenden om att spel kan bli en samhällsfara. Istället pekar författarna på den nämnda forskaren Fergusons resonemang om att

aggressivitet istället kan sammankopplas med depression, fattigdom eller våld i hemmet (Linderoth, Jonas, Björk, Staffan & Ivarsson, Jonas 2010).

Debatten besvarades avslutningsvis av tre av de fyra hjärnforskare från KI som blåst liv i data- och tv-spelsdebatten bara ett par dagar efter att de fått mothugg från flera parter. Författarna betonade att det som de ville lyfta fram handlar om hälsa och inte kultur, vilket här befäster att det råder en hälsodiskurs i texten och att denna framhävs genom den vetenskapliga diskursen. För att exemplifiera skriver debattörerna:

“Att anklaga oss för att gömma oss bakom hjärnfunktion och biologi är absurt. Här använder vi oss av en ny dimension för att förstå ett problem bättre ur ett vetenskapligt perspektiv. Vi påvisar flera känsliga utvecklingssteg som är i linje med att man bör vara försiktig med att utsätta barn för extremt grova datavåldsspel. För att på bästa sätt förstå hur simulerat våld påverkar beteende måste man väga ihop kunskap från flera olika forskningsfält. Och just detta har tidigare saknats i debatten” (Petrovic Predrag, Olsson Andreas & Larsson Henrik 2010).

I detta citat kan vi tydligt se kopplingen med den vetenskapliga diskursen samt att författarna ser dataspel och dataspelsvåld som ett problem, vilket ur ett anspråksformeringsteoretiskt perspektiv kan påverka läsarnas syn på dataspelsvåld som ett socialt problem och därmed även påverka den framtida debatten inom ämnet (Meeuwisse & Swärd 2013, s. 80).

13.8 Diskurser och framställningen av data- och tv-spel som socialt problem år 2012

År 2012 skrev fil dr, universitetslektor Andreas Olsson, medicinsk dr, forskare Predrag Petrovic och professor Martin Ingvar, samtliga från Karolinska Institutet en debattartikel i Dagens Nyheter (DN) som heter “Våldsamma datorspel kan visst påverka ungas hjärnor” (2012). De frågar sig varför författarna av Medierådets rapport inte har tagit del av mer forskning från bland annat amerikanska psykologförbundet (APA) som tydligt säger att orsakssambandet mellan våldsspel (VS) och aggressivt beteende är klarlagt (Olsson Andreas, Petrovic Predrag & Ingvar Martin, 2012). Författarna skriver:

“För barn som växer upp i en miljö som normaliserar mellanmänniskt våld blir VS ytterligare en källa till att lära sig aggressiva beteenden och hämma empatisk utveckling. Granskningen innehåller inget resonemang om hur långvarigt spelande med VS kan påverka barns hjärnor, hämma empatiska responser på andras lidande och vad detta innebär för aggressivt beteende,

samt hur personer med bristande impuls kontroll kan påverkas av spelande” (Olsson Andreas, Petrovic Predrag & Ingvar Martin, 2012).

Författarna använder sig av en svag objektiv modalitet som förmedlar en allmänt vedertagen sanning om kopplingen mellan våldsspel (VS) och aggressiva beteenden. Den diskurs som författarna förmedlar med hjälp av denna modalitet är en våldsdiskurs, dataspel är alltså kantat av våld vilket gör att spelarna själva blir påverkade och aggressiva, våldet smittar av sig. Analyserar vi citatet vidare kan vi också se att författarna har valt att upprepa ord som aggressivitet/aggressiva beteenden för att framhäva och belysa de argument som de vill fokusera sig på och få fram.

Statens medieråd fick sig alltså en törn av forskarna från Karolinska Institutet som menade på att rapporten som framställdes från myndigheten var bristfällig och att det visst fanns en koppling mellan dataspel, våld och aggressivitet, medan författarna från medierådet menade det motsatta. Ulf Dalquist, fil dr, forskningsansvarig på Statens medieråd och Anki Dahlin, direktör för Statens medieråd svarade på debattinlägget från forskarna på KI med en debattartikel som heter “KI- forskarna har fel om våldsamma datorspel” (2012). De skriver:

“Datorspel är alldeles uppenbart en kulturyttring som betyder mycket för såväl barn och unga som för en del vuxna. Att det går att slå fast att forskningen hittills inte lyckats finna bevis för att VS skulle leda till våldsamma spelare är inte att säga att det är fritt fram för allt. Det finns spel som inte är lämpade för barn på samma sätt som det finns filmer, böcker och teaterföreställningar som inte är det, men vuxenvärldens uppfattning om spel tycks fortfarande mest handla om huruvida de är våldsamma eller ej” (Dalquist Ulf & Dahlin Anki 2012).

I detta citat kan vi se en stark objektiv modalitet där författarna matar med “sanningar” som exempelvis “datorspel är alldeles uppenbart” och “det finns spel som inte är lämpade”. De formulerar sig som att argumenten de framställer är sanna och att detta bör övertyga läsarna. Vi kan exempelvis se att författarna anser att datorspel är något positivt, en kulturyttring samt att det inte går att fastställa om det finns en koppling mellan våldsspel och aggressivt beteende eller våldsamma spelare. Våldsdiskursen är närvarande också här vilket den har varit bland många andra debattartiklar. Detta faktum verkar också författarna själva ha varit medvetna om

då de skriver “men vuxenvärldens uppfattning om spel tycks fortfarande mest handla om huruvida de är våldsamma eller ej”.

13.9 Diskurser och framställningen av data- och tv-spel som socialt problem år 2013

Den elfte november 2013 tog frilansjournalisten och dataspelsklanledaren Tharos Gröning på Expressens debattsida upp den sexism som han menar finns inom data- och tv-spelsvärlden. Han säger att många unga “tillbringa en stor del av sina liv i onlinespel” och att det inte är “konstigt att spelvärldens unkna kvinnosyn sprider sig till det verkliga livet”. Som en vidare beskrivning av situationen benämner han sig själv som “en nördig journalist och gamer som spenderar mycket tid framför datorn och vid spelbordet” och fortsätter med att säga att “Den sexism som man stöter på i dessa kretsar är rent ut sagt horribel”. Genom en modalitetsgranskning av dessa uttalanden kan vi se att textförfattaren benämner sig som en “gamer” som sitter mycket “framför datorn”. Därefter berättar han att sexismen “är” horribel, vilket ger en stark modalitet som underbyggs och väger tyngre för att artikelförfattaren har stor erfarenhet inom området som gamer (Fairclough, Norman 1995, s. 27-29).

Sexismdiskursen är övergripande för artikeln men de åsikter som lyfts fram förstärks ofta med hjälp av en samhälls- och ansvarsdiskurs. Som exempel skriver Gröning att “Våra unga spenderar större delen av sin tid på nätet och i dataspel och jag ger mig den på att mycket av den förmedlade kvinnosynen spiller över på det verkliga livet. Medmänniskor! [...] Vi måste belysa sexismen i nördkulturen. Det är våra unga och våra barn som det handlar om”. Med anspråksformerings teorin som grund för granskning av citatet hänvisar textförfattaren till ett större sammanhang och använder samhällsdiskursiva ord och meningar som “våra unga” och “våra barn” och att “vi” måste belysa sexismen. Detta “vi” måste även ta ansvar som “medmänniskor”, vilket visar på den ansvarsdiskurs som artikeln använder sig av för att få ett större grepp om sammanhanget och påvisa det sociala problem textförfattaren tar upp (Meeuwisse, Anna & Swärd, Hans 2013, s. 80)

Debatten kring sexism har varit relativt otydlig tidigare, men som exempel kan ändå nämnas en i uppsatsen redan analyserad debattartikel från 2002 skriven av Christer Sturmark. Artikelns rubrik lyder “Snart våldtar vi kvinnor i dataspelen”. Ordet “våldtäkt” sammanslås vid tre tillfällen i Sturmarks artikel med ordet “kvinnor” och detta kan tolkas som att våldtäkt enbart drabbar kvinnor. Vidare skulle det kunna innebära att textförfattaren menar att de spel hans artikel syftar på är gjorda och anpassade till det manliga könet, vilket anspråksformerings teoretiskt kan visa på att sexism, heteronormativ utgångspunkt och en

könsdiskriminerande syn på spelvärlden har levt vidare från 2002 och färgat den allmänna bilden av vilka det är som spelar (Meeuwisse & Swärd 2013, s. 80).

13.9.1 Diskurser och framställningen av data- och tv-spel som socialt problem år 2014

År 2014 lyftes debatten kring data- och tv-spel till ett politiskt plan i det offentliga rummet. Moderaterna gick exempelvis ut i nyheterna och uppmanade Sveriges föräldrar att sätta av mer tid för läxor och mindre för datorspelande (Tidningarnas Telegrambyrå, 2014). Även Moderaternas utbildningspolitiska talesperson Tomas Tobé skrev i inlägget "M vill minska elevernas dataspelande" (2014) följande: "Jag är väldigt orolig för att många barn och ungdomar, särskilt pojkar, är på väg att spela bort sin framtid. En tredjedel av alla pojkar spelar mer än tre timmar tv-spel varje dag..." (Tobé, Tomas 2014). Han skriver även: "Många elever vänder på dygnet och spelar spel sent in på nätterna, vilket går ut över skolan och gör lärarna frustrerade...Ska vi lyfta elevernas resultat ska vi leverera mer undervisningstid, tidigt stöd och skickliga lärare. Det är politikernas svar. Men jag tror att vi måste ha med föräldrarna också som ser till att det blir mer läxor gjorda hemma och lite mindre tv-spel" (Tobé, Tomas 2014).

I båda citaten ovan kan vi se hur Tobé uttrycker sig med stark subjektiv modalitet och med olika relaterande diskurser som skoldiskursen, diskurser om kön och data- och tv-spel som problem. Detta ser vi då debattören utgår från sina tankar och åsikter om data- och tv-spel samt vilka lösningar det går att finna för just pojkar som enligt debattören spelar spel mest. Här kan vi då se en rådande könsdiskurs som pekar på att det är främst pojkar som spelar spel och att det är där som problemet ligger i. Frågan är då om debattören gömmer en slags sanning mellan raderna- har pojkar sämre skolresultat än tjejer och är detta effekten för att pojkar spelar spel som debattören skriver? Debattören och partiet verkar just vilja satsa på att ungdomar ska spela mindre dataspel för att kunna förbättra skolresultaten, varvid data- och tv-spel blir ett problem för de ungdomar som spelar. Anspråksformeringsteoretiskt kan detta synsätt påverka den framtida debatten då de problem som presenteras kan kopplas till ett socialt problem då de enligt artikeln påverkar skolresultaten och de ungdomar som försämrar dem. Vidare kan Tobés uttalanden om pojkar som spelare anspråksformeringsteoretiskt koppla till tidigare debatter där det underförstått antytts att pojkar eller män är de enda som spelar, exempelvis Christer Sturmarks artikel "Snart våldtar vi kvinnor i dataspelen" från 2002 och Tharos Grönings artikel från 2013 som adresserar detta synsätt just som ett problem (Meeuwisse & Swärd 2013, s. 80).

13.9.2 Piratpartiet svarar Tomas Tobé (M) (2014)

Ett parti som tog strid med Tomas Tobés och Moderaternas ståndpunkt svarade med ett debattinlägg skrivet av Erik Einarsson och Björn Flintberg från Piratpartiets utbildningspolitiska utskott. Piratpartiet anser att Tomas Tobé har fått debatten om data- och tv-spel helt om bakfoten. De skriver:

“Tomas Tobé från Moderaterna vill skapa ny skolpolitik. Han tar avstamp i elevers tv-spelande och det han menar är negativt inflytande på resultaten i skolan. Han har vänt på begreppen. Bättre resultat handlar inte om mindre tv-spelande hos elever. Snarare borde Tobé ta ansvar för att fler skolor får rätt möjligheter att skapa spännande och dynamiska lärmiljöer och kanske våga inspireras av datorspelsdynamik” (Einarsson, Erik & Flintberg, Björn 2014).

Debattörerna bygger sitt argument med en svag objektiv modalitet och uttrycker sig med att dataspel kanske inte bör ses som ett problem eller hinder för bättre skolresultat, utan bör istället ses som en möjlighet till utveckling som hjälper elever i sitt lärande i en värld präglad av teknik. Här kan vi alltså se att diskursen som råder i denna text är motsatsen till vad vi fann i Tobés text, nämligen att data- och tv-spel är en möjlighet till utveckling. Det råder här en positiv utvecklingsdiskurs grundad i skol- och betygssdiskursen. Detta bekräftar ytterligare när författarna skriver:

“Idag spenderar mer än hälften av Sveriges befolkning regelbundet tid på nätet från 2, 3 års ålder. Att tro att en elev på högstadiet, med tio års spelande och upplevelsedriven inläring via internet i allt från engelskkunskaper till gruppdynamik och samarbetsträning helt plötsligt ska sluta och ta till sig ett icke-stimulerande ensidigt informationsflöde är ungefär som att återinföra 14-tums svartvita tv-apparater i alla svenska hem och tro att det skulle skapa fler tv-tittare för att upplevelsen var mer genuin” (Einarsson, Erik & Flintberg, Björn 2014).

Debattörerna från Piratpartiet är för data- och tv-spel och ser spelandet som ett sätt för ungdomar att lära sig. Även i detta utdrag kan vi tydligt se att författarna talar gott om spel och att det borde ses som möjligheter för utveckling, vilket förmedlas med hjälp av en stark objektiv modalitet. De skriver även att ungdomar redan lär sig med hjälp av data- och tv-spel och att det vore befängt att plocka bort en “upplevelsedriven” inlärningsapparat som är trygg och lockande. Den rådande diskursen kring data- och tv-spel i denna text är således en positiv utvecklingsdiskurs som sammankopplas med en förbättrad skola och förbättrat skolresultat.

13.9.3 Pontus Eskilsson, chef Fragbite.se svarar på Tomas Tobés (M) debatt (2014)

Den positiva utvecklingsdiskursen och en social diskurs kring data- och tv-spel går även att utläsa i ett senare debattinlägg av Pontus Eskilsson, chef för sajten Fragbite.se som även han svarade på Thomas Tobés debattartikel. Med titeln “Jag har datorspelandet att tacka för allt” ser vi redan vid första anblicken att Eskilsson Pontus har en positiv inställning till datorspelande. Debattören skriver också:

“Det är självklart att det finns negativa aspekter med datorspelande. Det är klart att ungdomar snöar in sig i något spel. Spelandet, kanske, tar över under en period. Men då har personen i fråga hittat något han/hon brinner för. Är det fel? Jag gjorde det. Jag snöade in mig... Skolan var inte stimulerande nog... Jag har idag, sex år senare, datorspelandet att tacka för allt. Mitt jobb. Mitt liv. Mina vänner” (Eskilsson, Pontus 2014).

Här kan vi också se interdiskursivitet då Pontus Eskilssons text till en viss del bygger på Tomas Tobés text eftersom han väljer att ta upp vad Tobé anser vara negativt och bygger sedan på med vidare argument för att kunna förmedla sin sanning (Fairclough, Norman 1992, s. 76-89). Med en stark objektiv modalitet och med en diskursordning som först och främst underbygger dataspel som ett problem för att senare gå över till utvecklingsdiskursen att dataspel leder till möjligheter som jobb och vänner visar på att författaren har en positiv attityd gentemot data- och tv-spel, samtidigt som han ifrågasätter Tobés argument. Pontus Eskilsson skriver även att “Datorspel är en hobby. Ett jobb. Ett sätt att träffa människor - världen över. Datorspelandet öppnar möjligheter” och här framträder den sociala diskursen samt diskursen om möjligheter och utveckling tydligt. De positiva diskurserna är i denna text övervägande och även om författaren flyktigt tog upp en negativ aspekt i texten sköts den ned illa kvickt.

13.9.4 Mary X Jensen, fil. kand IT pedagogik svarar på Tomas Tobés (M) artikel (2014)

Ytterligare en debattör som reagerade på Tomas Tobés synpunkter var Mary X Jensen, fil.kand. i IT Pedagogik som menar att det finns forskning som pekar på att spel kan hjälpa barn att utvecklas (Jensen X, Mary 2014). Även i Mary X Jensens text går det att se en viss utbyggnad av Tomas Tobés text och argument som visar på interdiskursivitet. Författaren skriver:

“Visst finns det de som har problem med datorspelandet, men det är individer som har andra typer av problem som inte direkt kan härledas till just datorer även om det är en enkel lösning. Här krävs andra metoder. Dessutom kan man ha funderingar kring vad politiken egentligen ska lägga sig i” (Jensen X Mary, 2014).

I detta citat kan vi se ett exempel på svag subjektiv modalitet där författaren på något sätt erkänner att en del personer kanske har problem med sitt spelande, men menar samtidigt att det inte går att göra en koppling till datorer, utan att det kan finnas andra faktorer som spelar in i ramen av problematiskt spelande. Författaren går ur den problematiska bilden av dataspel med sina argument och framställer dataspel som något positivt, något som genererar kunskap och social kompetens. För att exemplifiera skriver Mary X Jensen:

“Det är inte datorn som är problemet, snarast tvärtom. Här finns möjligheter till samverkan över generationsgränserna. Internet öppnar tillgången till hela världens kunskaper, som ett jättebibliotek... Att spela datorspel utvecklar många olika förmågor. Den som spelar lär sig tänka strategiskt, att arbeta i grupp, många spel är oerhört sociala och kräver lagarbete och skapar gemenskap. Det matematiska tänkandet tränas, språk inte minst eftersom de flesta spel är på engelska. Finmotoriken tränas upp och även koncentrationsförmågan” (Jensen X, Mary 2014).

Här ser vi att författaren radar upp flera positiva effekter som medföljer av datorspelande vilket gör att vi också lättare kan urskilja den rådande diskursen i texten, nämligen utvecklingsdiskursen, med möjligheter som grund. I och med användningen av spel kan spelarna utveckla vissa förmågor som senare i livet kan hjälpa dessa personer att skaffa jobb, skaffa vänner eller leva ut en hobby, vilket vi bland annat kunde se exempel på i Pontus Eskilssons text som nämndes i ett tidigare stycke. Vi kan även se hur utvecklingsdiskursen urskiljs i tidigare studier och forskning i en studie som bedrivits av en grupp forskare inom neurovetenskap i San Francisco. Forskarna visade på att tv-spel som användes som terapiform för äldre (80 år och uppåt) utvecklade sina kognitiva färdigheter med förbättringar i långtidsminnet, koncentrationsförmågan och multitasking (J.A. Anguera et al. 2013, Abbott Alison 2013).

13.9.5 Tomas Tobé svarar på mothugget (2014)

Tomas Tobé fick som sagt en del mothugg efter sitt debattinlägg om att spel borde förbjudas. För att besvara den massiva kritik han fick ta emot svarade Tomas Tobé med ytterligare en debattartikel, nu med titeln "Tv-spel ska naturligtvis inte förbjudas" (2014). Tobé skriver att Moderaterna vill satsa mer på skolan, att elever ska få den hjälp de behöver samtidigt som de vill stärka lärarnas roll i skolan. Samtidigt gör han en koppling till att elever som kommer sent till skolan gör det på grund av spel (Tobé, Tomas 2014). Tobé skriver:

"Enligt PISA kommer svenska elever i högre utsträckning för sent till sina lektioner. De skolkar mer och är mindre tålmodiga med krävande arbetsuppgifter... Vi blir bekymrade när vi tar del av rapporter som säger att 50 procent av de pojkar som spelar tv-spel gör detta mer än 3 timmar per dag samtidigt som pojkars resultat faller mest i PISA-mätningen" (Tobé Tomas, 2014).

Återigen kan vi se en rådande könsdiskurs i denna text där pojkar pekats ut som användare av spel och att det är därför som de presterar sämre i skolan. Spel ses även här som ett återkommande problem och minskar eleverna sitt spelande så kommer också betygen höjas enligt Moderaterna och Tomas Tobé. Samtidigt skriver Tobé: "Vårt svar är naturligtvis inte att tv-spel ska förbjudas. Mycket forskning visar snarare att tv-spel kan ha positiv effekt för en elevs inläring. Vi är dock oroliga att många sena nätter kan ha negativa effekter på elevens kunskapsresultat". Här ser vi ett typexempel på interdiskursivitet. Tomas Tobé har tagit in den kritik han har fått av en rad olika debattörer och skriver numer att det finns forskning som visar på att tv-spel kan ha positiva effekter på inläring. Texten influeras av de andra texterna och debattörerna som ställt sig på motsatt sida om Tobés synpunkter. Med en stark subjektiv modalitet argumenterar dock Tobé och Moderaterna fortfarande för att data- och tv-spel kan ha negativa resultat på kunskapsresultaten. Detta är intressant även ur en anspråksförmeringsteoretisk synvinkel då Tobé benämner ett enligt honom och Moderaterna socialt problem, nämligen att skolbarnens resultat enligt PISA försämras. Detta kan påverka läsarnas syn på data- och tv-spel och leda till inverkan på den framtida debatten gällande data- och tv-spel som ett socialt problem (Meeuwisse, Anna & Swärd, Hans 2013, s. 80).

13.9.6 Internetforskare ställer sig kritiska mot Tomas Tobé (2014)

Tomas Tobés svar på kritiken sparkade ytterligare igång debatten kring data- och tv-spel och huruvida detta är ett problem eller inte. Daniel Kardefelt Winther (forskare om internetberoende), Marcin de Kaminski (forskare om nätkulturer), Håkan Hydén (forskare om normer på nätet) och Elza Dunkels (forskare om unga och nätet) skrev en debattartikel med titeln “Dataspelande inte orsak till dåliga skolresultaten” (2014). Författarna ställer sig alltså inte bakom Tomas Tobés påstående om att dåliga skolresultat grundar sig i för mycket data- och tv-spelande och skriver: “Tomas Tobés (M) påstående om att dataspelande ger försämrade skolresultat är vilseledande och tar uppmärksamhet från de verkliga utmaningarna som skola och samhälle står inför”. I detta utdrag kan vi se att författarna inte håller med Tomas Tobés synpunkter utan ser data- och tv-spel som en färdighetshöjare där spelarna kan utveckla olika kompetenser som kanske kan hjälpa dem i skolan, vilket också pekar på att den rådande diskursen här handlar om utveckling och utbildning. Utvecklingsdiskursen är också något som frekvent har återkommit under samtliga år, men som under år 2014 varit starkare än rösterna som säger att data- och tv-spel är något negativt eller ett problem. En annan diskurs som funnits med bland tidigare år som mer fungerar likt en brygga av den egentliga diskursen är den vetenskapliga diskursen. Författarna skriver:

“Vi som forskare som står bakom den här artikeln har tidigare kritiserat debatten kring nät- och dataspelsberoende för att vara missvisande. Vi menar att nättid eller dataspelande i sig inte har något att göra med vare sig försämrade studieresultat eller rubbad dygnsrytm. Forskningen har på senare år antytt att överdrivet dataspelande bör ses som ett uttryck för underliggande problem, på samma sätt som överdrivet engagemang i vad som helst kan vara uttryck för underliggande problem” (ibid).

Här kan vi se att forskarna lutar sig tillbaka på deras akademiska bakgrund och använder sig av en stark subjektiv modalitet för att förmedla fram sin del av sanningen. Med de akademiska titlarna och den vetenskapliga diskursen framhävs också diskursen om att data- och tv-spelande handlar om utveckling och möjligheter, istället för problem. Den vetenskapliga diskursen återfann vi även i den pågående debatten år 2010 där det istället var hjärnforskare som baserade sina argument med deras yrkestilar.

13.9.7 Avslutande debatt från Tomas Tobé (M) (2014)

För att avsluta debatten år 2014 skrev Tomas Tobé en kort debattartikel som summerar vad han sagt i tidigare debattinlägg. Tobé använder sig av utvecklingsdiskursen, skoldiskursen, könsdiskursen, forsknings- och vetenskapsdiskursen samt den negativa, problematiska diskursen för att förklara data- och tv-spel samt dess effekter. Exempelvis skriver debattören: “Dataspelande kan visserligen ge nya förmågor, men OECD pekar på att försämringen i läsförståelse bland pojkar kan ha att göra med överdrivet dataspelande” (Tobé, Tomas 2014). Med hjälp av diskursordningen, som i exemplet går från ett positivt till ett forskningsgrundat, problematiskt angreppssätt mot spel fortsätter Tobé att övertyga läsarna om att dataspel är ett problem för, i detta fall, elever som är pojkar. Detta framkommer även då Tobé använder sig av en svag objektiv modalitet i det andra stycket av meningen, “OECD pekar på att försämringen i läsförståelse bland pojkar kan ha att göra med”, där vi då kan se att han skriver tveksamma ord som “kan ha att göra med”. Könsdiskursen är Tobé relativt ensam om att nämna i debattartiklarna, men det finns en parallell till en debatt som pågick år 2013 där Tharos Gröning skriver om sexism och könsdiskriminering i data- och tv-spelsvärlden, samt till Christer Sturmarks subtila antagande att bara pojkar spelar, i en debattartikel från 2002. Denna anspråksformeringssteoretiska koppling är värd att nämna då den eventuellt kan ha varit med och påverkat Thomas Tobé och kan även komma att påverka framtida generationers åsikter om ämnet (Meeuwisse & Swärd 2013, s. 80)

14. Slutdiskussion

Under arbetet med uppsatsen har vi genom de debattartiklar som analyserats uppmärksammat tydliga mönster i de diskurser vi påträffat. Bland de diskussioner som förts i dags- och kvällspressens offentliga debattsidor har människor, trots sina olika yrken och professioner, tagit upp förhållandevis liknande diskurser under den tidsperiod vi valt att undersöka. En gemensam nämnare har varit diskursen om våld, som påverkat och färgat debatten kring data- och tv-spel. Debatten kring diskursen har dock inte varit ensidig och förespråkare har argumenterat både för och emot spelens våldsinnehåll och de möjliga effekter detta kan leda till. Att våld så ofta förekommer i samband med data- och tv-spelsdiskursen kan enligt vår uppfattning bero på en del olika saker. En möjlig tanke är att det kan bero på att föräldrar använder spelvåldet som en ursäkt till att säga åt sina barn eller ungdomar att inte spela så mycket. Tar föräldrar del av forskning eller information som då säger att spel exempelvis kan hämma ungas empati och normalisera våld, vilket nämns som ett möjligt socialt problem i

bland annat hjärnforskarnas debattartikel från 2012 ”Våldsamma datorspel kan visst påverka ungas hjärnor”, är det kanske inte konstigt att data- och tv-spel kan kopplas till något negativt.

Samtidigt har vi sett en förändring om hur det talas om data- och tv-spel på senare år. Våldsdiskursen finns där passivt, men debatten styrs nu snarare av att spel är utvecklande och stimulerande. Detta märks inte minst då Tomas Tobé (2014) fick ett massivt mothugg i debattrummet när han förespråkade ett mer restriktivt förhållningssätt gentemot data- och tv-spel. Författarna som argumenterade mot Tobés uttalande menade istället att spel inte är så skadligt som han fick det att framstå. Istället menar debattörerna att man ska kunna erbjuda ungdomar en mer upplevelseinriktad inlärning och förstå att barn och unga utvecklar många färdigheter genom spelandet. De menar att föräldrar och andra vuxna, då det gäller spelande barn, nu har en bättre koll på vad som är okej och vad som inte är det. Detta tror vi kan påvisa att data- och tv-spelande inte längre kan kopplas i lika stor utsträckning till ett socialt problem, utan att det snarare har fått plats som en egen kultur i samband med den enorma expansionen av data- och tv-spel, populärt som ekonomiskt.

15. Referenser

Abbott, Alison (2013) "Gaming improves multitasking skills" 2013-10-04
(<http://www.nature.com/news/gaming-improves-multitasking-skills-1.13674> Hämtat: 2015-04-14).

Anguera J.A, Boccanfuso J, Rintoul J. L, Al-Hashimi O, Faraji F, Janowich J, Kong E, Larraburo Y, Rolle C, Johnston E, Gazzaley A (2013) "Video game training enhances cognitive control in older adults" 2013-10-04
(<http://www.nature.com/nature/journal/v501/n7465/full/nature12486.html> Hämtat: 2015-04-18).

Aspers, Patrik (2011). *Etnografiska metoder: att förstå och förklara samtiden. 2.*, [uppdaterade och utökade] uppl. Malmö: Liber.

Bergsten, Anders (2008) "Förbud våldsspel som GTA IV" 2008-05-14
(<http://www.expressen.se/debatt/forbud-valdsspel-som-gta-iv/> Hämtat: 2015-04-07).

Bergström, Göran & Boréus, Kristina (red.) (2005). *Textens mening och makt: metodbok i samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys. 2.*, [omarb.] uppl. Lund: Studentlitteratur.

Björk, Magnus (2008) "Regeringen blundar för ungdomars spelmissbruk" 2008-10-15
(<http://www.dn.se/debatt/regeringen-blundar-for-ungdomars-spelmissbruk/> Hämtat: 2015-04-07).

Brolin, Tomas (2005) "Buster fick barnen att röra på sig" 2005-12-22
(<http://www.expressen.se/debatt/buster-fick-barnen-att-rora-pa-sig/> Hämtat: 2015-04-07).

Brun, Mats (2005). *När livet blir ett spel och andra utmaningar för den digitala generationens föräldrar*. Lidingö: Langenskiöld.

Bryman, Alan (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. 2., [rev.] uppl. Malmö: Liber.

Börjesson, Mats & Palmblad, Eva (red.) (2007). *Diskursanalys i praktiken*. 1. uppl. Malmö: Liber.

Dalquist, Ulf, Dahlin, Anki (2012) ”KI-forskarna har fel om våldsamma datorspel” 2012-01-12 <http://www.dn.se/debatt/ki-forskarna-har-fel-om-valdsamma-datorspel/> Hämtat: 2015-04-09).

Einarsson, Erik, Flintberg, Björn (2014) ”Piratpartiet: ’Datorspel hotar inte lärandet’” 2014-02-26 (<http://nyheter24.se/debatt/763459-piratpartiet-datorspel-hotar-inte-larandet> Hämtat: 2015-04-12).

Eskilsson, Pontus (2014) ”’Jag har datorspelandet att tacka för allt’” 2014-02-26 (<http://nyheter24.se/debatt/762875-jag-har-datorspelandet-att-tacka-for-allt> Hämtat: 2015-04-12).

Essential facts about the computer and gaming industry (2014). Publicerad i april 2014 (http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf Hämtat: 2015-04-10).

Fairclough, Norman (1995). *Critical discourse analysis: the critical study of language*. London: Longman.

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

Gröning, Tharos (2013) ”Spelkultur som stinker sexism” 2013-11-11 (<http://www.expressen.se/debatt/spelkultur-som-stinker-sexism/> Hämtat: 2015-04-12).

Jensen X, Mary (2014) ”IT-pedagog: ’Att spela datorspel utvecklar barn och unga’” 2014-02-26 (<http://nyheter24.se/debatt/763543-it-pedagog-att-spela-datorspel-utvecklar-barn-och-unga> Hämtat: 2015-04-12).

Johansson, Barbro (2000). *Kom och ät! Jag ska bara dö först-: datorn i barns vardag*. Diss. Göteborg : Univ., 2000.

Jönson, Håkan (2010). *Sociala problem som perspektiv: en ansats för forskning & socialt arbete*. 1. uppl. Malmö: Liber.

Kalman, Hildur & Lövgren, Veronica (red.) (2012). *Etiska dilemman: forskningsdeltagande, samtycke och utsatthet*. Malmö: Gleerups.

Kardefelt Winther, Daniel, de Kaminski, Marcin, Dunkels, Elza, Hydén, Håkan (2014)

”Dataspelande inte orsak till dåliga skolresultaten” 2014-03-01

(<http://www.dn.se/debatt/dataspelande-inte-orsak-till-daliga-skolresultaten/> Hämtat: 2015-04-12).

Kroksmark, Tomas (2012). ”Den sofistikerade instruktionen

– datorspelens pedagogik” i *Didaktisk Tidskrift*, Vol 22, No. 2. 2012, s. 375-386.

Linderoth, Jonas, Björk, Staffan, Ivarsson, Jonas, Wearn, Annika, Säfström, Orvar (2010)

”Dold kulturkritik i debatten om spelvåld” 2010-12-21 (<http://www.dn.se/debatt/dold-kulturkritik-i-debatten-om-spelvald/> Hämtat: 2015-04-09).

Meeuwisse, Anna & Swärd, Hans (red.) (2002). *Perspektiv på sociala problem*. Stockholm: Natur och kultur.

Olsson, Andreas, Petrovic, Predrag, Ingvar, Martin (2012) ”Våldsamma datorspel kan visst påverka ungas hjärnor” 2012-01-12 (<http://www.dn.se/debatt/valdsamma-datorspel-kan-visst-paverka-ungas-hjarnor/> Hämtat: 2015-04-09).

Pawlo, Mikael (2003) ”Datorspel är konst” 2003-01-07

(<http://www.idg.se/2.1085/1.71618/datorspel-ar-konst> Hämtat: 2015-04-07).

Petrovic, Predrag, Olsson, Andreas, Larsson, Henrik, Ingvar, Martin (2010) ”Barn och våldsamma dataspel: det handlar om hälsa och inte kultur” 2010-12-22

(<http://www.dn.se/debatt/barn-och-valdsamma-dataspel-det-handlar-om-halsa-och-inte-kultur/> Hämtat: 2015-04-09).

Petrovic, Predrag, Olsson, Andreas, Larsson, Henrik, Ingvar, Martin (2010) ”Dataspelsvåld minskar ungas förmåga till empati” 2010-12-18 (<http://www.dn.se/debatt/dataspelsvald-minskar-ungas-formaga-till-empati/> Hämtat: 2015-04-09).

Spelutvecklarindex 2014 (2014). Publicerad i september 2014 (http://www.dataspelsbranschen.se/media/136572/spelutvecklarindex_2014.pdf Hämtat: 2015-04-14).

Sturmark, Christer (2002) ”Snart våldtar vi kvinnor i dataspelen” 2002-12-13 (<http://www.aftonbladet.se/debatt/article10327934.ab> Hämtat: 2015-04-07).

Säfström, Orvar (2008) ”Rädslan för våldsspel är överdriven” 2008-05-22 (<http://www.expressen.se/debatt/radslan-for-spelvald-ar-overdriven/> Hämtat: 2015-04-07).

Tobé, Tomas (2014) ”Tomas Tobé: ’Tv-spel ska naturligtvis inte förbjudas’” 2014-02-28 (<http://nyheter24.se/debatt/763701-tomas-tobe-tv-spel-ska-naturligtvis-inte-forbjudas> Hämtat: 2015-04-12).

Tobé, Tomas (2014) ”’Vi vänder på varje sten för att komma åt kunskapsras’” 2014-03-03 (<http://www.dn.se/debatt/vi-vander-pa-varje-sten-for-att-komma-at-kunskapsras/> Hämtat: 2015-04-12).

TT (2014) ”M vill minska elevers dataspelande” 2014-02-25 (<http://www.aftonbladet.se/incoming/article18439230.ab> Hämtat: 2015-04-12).

Winther Jørgensen, Marianne & Phillips, Louise (2000). *Diskursanalys som teori och metod*. Lund: Studentlitteratur.

Öhman, Nils (2014) ”Om urval och faktakoll på DN Debatt” 2015-02-04 (<http://blogg.dn.se/dndebatt/skribent/nilsohman/> Hämtat: 2015-04-14).