

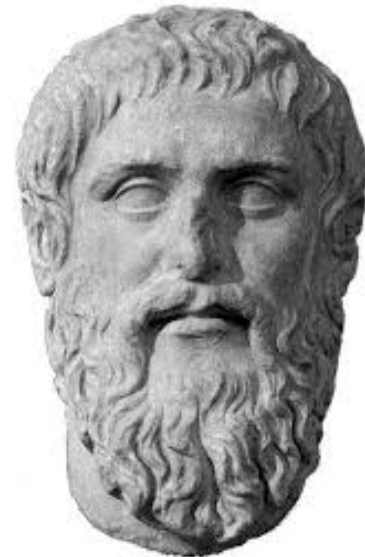
**När oron blir större än problemet –
om vikten av ett balanserat förhållningssätt till
ungas medieanvändning**

Ulf Dalquist

Har vi alltid oroat oss för medier/berättelser?

”Först bör vi hålla uppsikt över historieberättarna. Är det en bra berättelse, bör vi gilla den; i motsatt fall utdöma den. Vi ska övertala mödrar och sköterskor att berätta för barnen historier av det förra slaget, och att genom dylika historier dana deras själar med större omsorg, än de utbildar deras kroppar. Men det stora flertalet av de historier som de nu använda, bör de förkasta.”

Platon: Staten (ca 384 f.kr.)



Statens medieråd

Medierelaterad oro under åren (ett axplock):

- Romanläsning (sent 1800-tal)
- Nick Carter och "smutslitteraturen" (1908-9)
- Biograffilm (1910-11)
- Dansbaneeländet (1930-40 talen)
- Serietidningar (mitten av 1950-talet)
- Videovåld (1980-talet)
- Våldsamma datorspel (ca 1990-?)

Från innehåll till tidsåtgång

All tidigare medieoro har gällt hur **medieinnehåll** föder olika oönskade **beteenden**: osedlighet, kriminalitet, omoral, våld etc.

Gaming disorder gäller hur ett (medie-) **beteende** konkurrerar ut andra, mer önskvärda **beteenden** och leder till bristande hygien, försummande av skola, arbete, sociala kontakter etc.

(Eller att **beteendet** är en konsekvens av andra faktorer)

Vad har dessa företeelser gemensamt?

- Nya företeelser
- En i huvudsak ung publik
- Fientlighet
- Moraliska entreprenörer
- Ofta initialt starkt överdrivna påståenden om fenomenets skadlighet

Moralpanik?

Nej.

Nya företeelser är aldrig tillräckligt utforskade.

Vem bestämmer vad som är en ”överdriven reaktion”? Det vet man bara i backspegeln.

Om reaktionen beskrivs som en social konstruktion, är också begreppet ”moralisk panik” också en sådan.

**Alla medier används i
– och är del av –
olika sociala kontexter**

Kontexter: makrosociala



Statens medieråd

Kontexter: mikrosociala



Statens medieråd

**Vad händer om
forskarna
bortser från dessa
kontexter?**

Ju färre bakgrundsvariabler, desto bättre korrelation

- Mått: Tid ägnad åt spelande + psykiskt välmående = starkt samband = gaming disorder
- Mått: Tid ägnad åt spelande + psykiskt välmående + kön + BMI + familjeinteraktion + np-diagnons + kamratstatus + skolprestationer + föräldrars missbruk etc. = svagt samband = gaming disorder?

Variabler som korrelerar med aggression i rangordning

1. Aggressiva vänner
2. Skolklassens totala aggression
3. Emotionell instabilitet (lärarskattning)
4. Leker låtsaslekar (kamratskattning)
5. Ointelligent (lärarskattning)
6. Låga betyg
7. Högt behov av uppskattning från kamraterna (lärarskattning)
7. Moder med låg utbildning/socioekonomisk status
9. Föräldrarna ansåg det svårt att uppfostra pojken i barndomen
10. Fadern agar sonen
11. Föräldrarna godkänner bruket av fysiskt våld
12. Fadern skriker ofta åt sonen
13. Familjen har låg inkomst
14. Modern skriker ofta åt sonen
15. Modern bestraffar sonen genom indragna privilegier
16. **Hög konsumtion av TV-våld (ej korrigerat för otillförlitliga svar)**
17. Familjen gör få saker tillsammans
17. Låg religiositet i familjen
17. Modern känner hög frustration
20. **Hög konsumtion av TV-våld (korrigerat för otillförlitliga svar)**

Milawsky, J. R., Stipp, H. H., Kessler, R. C. & Rubens, W. S. (1982). *Television and Aggression: A Panel Study*. New York: Academic Press.

Hypotestestande och hypotesgenererande forskning

- Hypotestestande: A leder till B? T.ex. "Datorspel leder till kriminalitet."
- Hypotesgenererande: vad kan leda till B? T.ex. "Vad orsakar kriminalitet?"

Dikotomisering

Frågeformulär:

Jag tror att all forskning som publiceras i vetenskapliga tidskrifter är helt utan fel.

Markera med ett kryss i vilken utsträckning du instämmer.

Instämmer helt					Tar helt avstånd från				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Det resultat som analyseras:

Instämmer

Tar avstånd från

**Medier eller medieinnehåll
förklarar**

ALDRIG

**hela variansen av mänskligt
beteende**

Att se upp för

- Överdrivna utsagor: "Datorspel gör barn till mördare", "World of Warcraft är datorspelsvärldens svar på kokain"
- Forskare/intresseorganisationer/etc. som ger enkla svar: "Det är ställt utom all tvekan att..."
- Forskare som uttalar sig om områden de inte forskar på
- Behandlingsentreprenörer/föreläsare med ekonomiska intressen i området
- Journalister som försöker dramatisera situationen och okritiskt refererar spektakulär men dålig forskning
- Alla som avfärdar oron som moralpanik

For *some* children, under *some* conditions, *some* television is harmful.

For *other* children under the same conditions, or for the same children under *other* conditions, it may be beneficial.

For *most* children, under *most* conditions, most television is probably neither particularly harmful nor particularly beneficial. . .

Schramm, Wilbur, Jack Lyle & Edwin B. Parker, (1961) *Television in the Lives of Our Children*. Stanford: Stanford University Press

TACK!