

Men jeg har da aldri drept noen

Thomas Wold

Mange som spiller voldelige dataspill eller ser voldelige filmer føler seg ofte mistenkeliggjort, og vil gjerne forklare at de aldri har drept noen og at de har mange venner. Hva er bakgrunnen for at de føler de må forklare at de ikke er voldelige mennesker?

Et evig aktuelt tema innen medieforskningen er mulige sammenhenger mellom medie vold og sosial vold.

Populærdekningen av temaet tar ofte form av enten unyanserte angrep på media eller et iherdig forsvar av økonomiske eller personlige interesser. Et oversett tema er at ulike mennesker får ulike inntrykk av medievolden, så vi kan se for oss at medievolden har ulike påvirkningsmuligheter på ulike individer.

Med såpass mange voldsinnslag som det er i underholdningskulturen, er det ikke rart at mange vil begynne å lure på hva dette kan gjøre med oss. For det er mye vold på TV og film, både i faktaprogrammer og i underholdning. Rundt 60 % av amerikanske TV-programmer og 90 % av filmene inneholder ulike typer vold. I "prime time" på amerikansk TV er det i snitt fem voldshandlinger hver time (Bushman & Anderson, 2001). De amerikanske tallene har relevans også for Norge, ettersom en stor del av de filmene og TV-seriene vi ser er amerikanske. I tillegg er de norskproduserte filmene og TV-seriene ofte laget etter amerikansk formel. Også her på berget har antall voldsinnslag i media økt. I 1977 hadde 16 % av TV-

programmene til NRK voldsinnslag. I 1991 var tallet steget til 33 %. En kraftig økning, men både i Norge og Sverige lå allmennkringkasterne et godt stykke under de kommersielle kanalene (Hagen & Wold, 2009). Videre så er det mye av volden vi blir eksponert for fra programmer vi ikke umiddelbart assosierer med aggresjon, slik som musikkvideoer, reklamer og nyheter.

Blir vi påvirket av dette? Debatten har oftest handlet om direkte adferdsmessig påvirkning, dvs. hvorvidt medievold øker sjansen for at en person blir voldsforbryter. Oppfatningen om at vold på skjermen fører til vold i virkeligheten er utbredt. I Sverige ble det gjort flere undersøkelser i 1995-2005 der folk ble spurt hvilke faktorer de mente

lå bak volden i samfunnet. Rusmidler, foreldre og kamerater kom på topp tre i hele perioden, men også film, TV og dataspill ble nevnt av over 70 prosent av respondentene. Ungdom tillegger de medierelaterte faktorene mindre vekt enn hva voksne gjør, og kvinner mer enn menn. Jo lavere utdanning, jo større vekt blir media tillagt (Carlsson, 2005). En årsakssammenheng mellom medievold og økt aggresjon og voldsutøvelse blant publikum har vært hypotesen for mye av forskningen på temaet, men resultatene peker i ulike retninger. Dette kan skyldes at mange ønsker et enkelt svar på om medievold fører til økt vold i samfunnet, samtidig som forskningen viser at situasjonen er mer komplisert.

Motstridende svar

Noen forskere hevder å ha funnet klare tegn på aggressiv adferd som følge av medie vold. De amerikanske psykologene Bushman og Anderson argumenterer for at selve mengden av medie vold er en viktig faktor. De skriver at å se ett enkelt voldelig TV-program ikke har noen innvirkning, men at stadig eksponering for medie vold over flere år øker sannsynligheten for at en person oftere får aggressive følelser, og at han i fortsettelsen av det blir en voldsutøver (Bushman & Anderson, 2001). Psykologen Jonathan Freedman går mot dette synet. Han hevder at vitenskapelige funn ikke støtter antagelsen om at eksponering for vold fører til aggresjon, verken blant barn eller voksne, og peker på de bedre dokumenterte effektene av fattigdom og andre sosiale faktorer (Freedman, 2002). Douglas Gentile går i stikk motsatt retning igjen, og hevder det er empirisk dokumentert at medie vold har en effekt på adferd. Han mener det er slående hvor mange som nekter å innse dette, samtidig som de gjerne er enige i at reklamen påvirker folk (Gentile, 2003). Han får støtte av Strasburger og Wilson, som går inn for mindre vold på TV for å begrense de skadelige påvirkningene (Strasburger & Wilson, 2002). Argumentasjonen til Strasburger og Wilson går i stor grad ut på å vise til eksempler på voldelige eller aggressive uttrykk i musikk, filmer, TV-serier og dataspill, for så å gjengi statistikk om voldskriminalitet. Men de kan ikke påvise noen direkte kausale sammenhenger. En slik form for implisitt argumentasjon ser vi mye av i den offentlige debatten, særlig når ungdom utfører grove og uforståelige voldshandlinger.

I perioden 1992-1999 fant Karen Boyle 92 ulike voldssaker der en eller flere britiske aviser hevdet at ulike former for medie vold var årsaken til voldshandlingene. Boyle avviser ikke at medie vold kan være en faktor, men mener at om vi løfter fram medie vold som en viktig og lettfattelig årsak til voldskriminalitet, så risikerer vi å undervurdere betydningen av

negative sosiale forhold, slik som fattigdom, rasisme, foreldresvikt, rusmidler og tilgang til våpen (Boyle, 2005). Paradoksalt nok er massemedia selv, spesielt nyhetsmediene, en sterk pådriver for oppfatningen om at medie vold fører til virkelig vold. Ved flere voldssaker der ungdom har vært innblandet har nyhetsmediene vært framme med spekulasjoner om påvirkning fra media. Et kjent eksempel er Bulger-saken, der to ti år gamle gutter bortførte, mishandlet og drepte toåringen James Bulger. Skrekkfilmen *Child's Play 3* (Bender, 1991) ble funnet på stuegulvet hjemme hos en av tiåringene, og flere aviser mente at dette var årsaken til drapet. Avisen *The Sun* hadde et greit svar på problemet: Av hensyn til barna oppfordret de til videobål, under overskriften "For the sake of ALL our kids: BURN YOUR VIDEO NASTY"¹. Filmen ble også et tema i selve rettssaken, da dommeren antydte at eksponering for medie vold kunne være en del av forklaringen (Boyle, 2005). Ikke overraskende grep britisk presse tak i dommerens uttalelser, og nevnte film kom til å dominere debatten, blant annet med den følge at den avanserte kraftig på utleietoppen. Som David Buckingham (1996) påpeker, har senere nyhetsartikler referert til denne saken som et uomtvistelig bevis på at voldelige videoer forårsaker voldelig atferd. B-filmen *Child's Play 3*, en amerikansk import, ble en anvendelig syndebukk som dro oppmerksomheten bort fra det sosiokulturelle miljøet som guttene levde i. Og trass i *The Sun*'s teori om at et heksebål ville holde oss trygge, var det ingen bevis for at de to unge drapsmennene i det hele tatt hadde sett *Child's Play 3*.

Symbolisk trøst

Saken illustrerer hvordan fortellinger om påvirkning fra voldelige media har to symbolske effekter: Å distansere de to tiåringene fra "normale" gutter og å



isolere de farlige tekstene fra andre kulturuttrykk. Det er for vondt å tro at vanlige gutter kan finne på noe slikt, så vi markerer at de er forskjellige fra vår kjekke ungdom. Historier om vold i samfunnet er også historier om oss. Da ønsker vi gjerne å fortelle historien på en måte slik at det handler om noen andre, og samtidig markere at vår egen kulturbruk er trygg. Det er nemlig ikke vår egen kulturbruk som er skadelig. Det er de andres. De kyniske drapene i *Hamlet* og blodbadene i operaforestillinger er ikke farlige. Men billige skrekkfilmer med tynn historie og dårlige skuespillere er farlige. Musikken til Marilyn Manson og filmen *The Matrix* kan få unge menn til å ta med seg alle våpnene i huset og drepe medelevene sine på *Columbine High School*, om vi skal tro medierapportene, som fokuserte mer på medietilgangen enn på våpentilgangen til de to drapsmennene. I mediedebattene er det nesten alltid kulturuttrykk som anses som lavkulturelle som får skylden, og det er som regel de med ung alder eller lav utdanning som anses som mest påvirkelige.

Statistisk sammenfall

Både de lærde og de ulærde strides altså, men for å oppsummere litt kan vi si at Bushman og Anderson (2001) har rett på minst ett punkt: Vi kan se et statistisk sammenfall mellom eksponering for voldelige uttrykk og aggresjon. Det er likevel ikke nok til å påvise et årsaksforhold mellom de to variablene, eller å fastslå hvilken variabel det er som påvirker den andre.

Er det slik at en blir mer aggressiv av å se medie vold, eller kan det være at personer som i utgangspunktet er aggressive er mer tilbøyelig enn andre til å velge å se voldelig underholdning? Voldsforsker Ragnhild Bjørnebekk har vist til hvordan ungdom, spesielt de tilknyttet gjengmiljø, har studert voldsfilmene og kampsportfilmer for å kopiere teknikker som de senere utøver mot andre². Vil det si at de har blitt påvirket? Eller er det noe de gjør som aktive subjekter; de har ideene og motivene på forhånd, men bruker filmene som modell? Fra deres eget ståsted går de aktivt inn for å lære noe, men fra et samfunnsmessig perspektiv vil en heller se denne læringen som uønsket eller som en negativ effekt av eksponering for medie vold.

Bilder av virkeligheten

Det er også verdt å vurdere andre mulige effekter av medie vold enn den rent atferdsmessige. Holdningseffekter refererer til hvordan man tenker om sine omgivelser. Eksempelvis når vi aksepterer politibildet av storbyer som steder med mye kriminalitet og vi opplever disse som farlige. På ungdomsskolen ble jeg og mine jevnaldrende i Namsos sendt på kino for å se dopdramaet *Døden på Oslo S*, og etter endt visning var vi skjønt enige om at Oslo sentralbanestasjon måtte være det farligste sted på jord. Senere har jeg vært på Oslo S flere ganger, og den virker ikke like skummel som på film. Man kan se på dette som en kognitiv effekt, og vurdere hvordan media har mulighet til å påvirke vår oppfatning av virkeligheten. Vi kan skille mellom direkte erfaring, som er det vi opplever selv, og indirekte erfaring, som er alt vi opplever gjennom andre personer eller medier. Tidligere dominerte de personlige erfaringene, og den indirekte erfaringen bestod i hovedsak av historier som venner eller familie fortalte. I dag er den indirekte erfaringen blitt mye viktigere, og massemedia har blitt vår hovedkilde for slike erfaringer. I hvor stor grad er folks kunnskap om og forståelse av verden de lever i, basert på massemedias framstilling av det?



George Gerbners empiriske funn tyder på at de som ser mye på TV oppfatter samfunnet som mer voldelig enn de som ser mindre på TV. Dette påvirket ikke adferden direkte, men bidro til at frykt og behovet for beskyttelse ble mer sentralt (Hagen, 2004/1998). Gerbner fant ut at TV kunne forme oppfatninger på andre områder også. Blant annet fant han at de som så mye på TV undervurderte hvor stor del av befolkningen som var over 60 år gamle, noe han mente kom av at den aldersgruppa er så lite synlig i media (Ruddock, 2001). Gerbners arbeid har blitt kritisert på flere punkter, spesielt når det gjelder voldsteoriene. Ett av punktene er at han benyttet seg av en universell definisjon av vold, og så bort ifra at vold kan ha forskjellig betydning og funksjon (Hagen, 2004/1998). For eksempel skilte han ikke mellom vold i nyheter og fiksjonsvold, så tegnefilm ble en voldelig affære i hans materiale. Han så heller ikke på om fiksjonsvolden var ironisk eller ikke, eller om den ble etterfulgt av straff eller belønning for de som utøvde volden. Her burde Gerbner ha undersøkt hvordan seerne tolket volden de så, før han trakk konklusjonene sine. Et sjangervant publikum ser *Pulp Fiction* som en komisk lek med replikker, stiliserte gangsterkarakterer og sjangerkonvensjoner, og ikke som en skremmende skildring av brutaliteten i organisert kriminalitet. En annen kritikk mot Gerbner går på at de korrelasjonene han fant var svake, og at

han i for liten grad tok hensyn til andre faktorer som alder, kjønn, rase, klasse og bosted (Ruddock, 2001).

Gerbner er ikke den eneste som hevder at massemedia kan påvirke virkelighetsoppfatningen. Den svenske forskeren Cecilie von Feilitzen påpeker at ikke bare barn, men også ungdom og voksne har en tendens til å stole på medias fremstilling av fakta og fenomener som de ikke har personlig erfaring med, og at dette også gjelder for fiksjonsserier. For eksempel overvurderte australske 6-12-åringer hvor ofte politiet var involvert i biljakter, slåsskamper og skuddvekslinger (Feilitzen, 2004). På områder der en selv mangler erfaring, blir TV fort den letteste tilgjengelige kilden for informasjon. Gerbner fant at fjernsynets makt til å fremme frykt og mistro var spesielt sterk når det voldelige innholdet ble sett på som relevant i forhold til de sosiale omgivelsene, slik at i områder med høy kriminalitet har TV større makt til å fremdyrke frykt (Hagen, 2004/1998). Et aktuelt tema i dag kan være kunnskap om og holdninger til islam. Vi har over lengre tid hatt en polarisering mellom vestlige og muslimer, både i nyheter og i fiksjonsserier. I vestlige medier er islam gjerne knyttet til negative forhold, som krig og terrorisme, og det er ofte de mest ytterliggående muslimene som kommer til orde. Bidrar dette til å fremdyrke en frykt for islam?

Det er ikke bevist, men det er plausibelt å anta at massemedias makt til

å påvirke holdningene våre og vårt syn på verden, er størst på områder der vi mangler personlige erfaringer eller andre informasjonskilder. Det er og viktig å huske på at andre sosialiseringssagenter, som familie, skole og venner, har større innvirkning på barn og unges kunnskap, holdninger og verdier enn massemedia. Massemedia er bare en av flere faktorer. Som et apropos nevner jeg at TV-programmer også kan gi barn og unge ideer til positive aktiviteter og kan inspirere til lek. I en tverrnasjonal undersøkelse med unge respondenter fra bl.a. Norge, Brasil og India svarte 70 % av barna ja på spørsmålet om de hadde sett noe på TV som de fikk lyst til å gjøre selv. Sport var den største kategorien her, med reiser på andre plass (Casas m. fl., 2007).

Voldelig materiale på internett

Til nå har artikkelen handlet mest om TV og film, men Internett har åpnet for en ny tilgang til alskens materiale, til glede og gru for store og små. I en undersøkelse utført av Medietilsynet har 42 % av norske ungdommer tilfeldig kommet inn på sider med voldelig materiale, mens 25 % har oppsøkt sånne sider aktivt. Gutter og de eldste ungdommene er mest eksponert for voldelig materiale på nettet. 19 % syntes det var en ubehagelig opplevelse, mens 41 % sier at de ikke tenkte så mye over det. 10 % syntes det var kult, og 8 % sier at det var morsomt. Det var flere gutter enn jenter som fortalte om

positive reaksjoner. Bare 4 % fortalte om besøket til en voksen (Medietilsynet, 2008).

I Europa sett under ett er det en klar tendens til at gutter i større grad enn jenter søker opp støtende, voldelig eller pornografisk innhold på nettet, og blir tilsendt lenker til pornografiske nettsider. Jenter derimot blir i større grad enn gutter oppskaket av støtende, voldelig og pornografisk innhold (Wold, 2010; Hagen & Wold, 2009; Wold et. al, 2009). Vi har ikke så mye klar kunnskap om hvordan voldelig materiale virker inn på unge. Det som er verdt å tenke på når det gjelder voldelig materiale på internett, er at det vanligvis krever en aktiv handling for å få det frem: en må velge å oppsøke det. Kommer man uforvarende inn på en voldelig nettside, for eksempel via en kamouflert link, kan en raskt lukke sida. Sant nok kan du skifte kanal på TV-en også, eller skru den av helt, men Internett gir likevel brukeren en annen kontroll. Det kan tenkes at denne kontrollen minker risikoen for skadelig påvirkning, men det vet vi dessverre ikke så mye om. Samtidig gir barn og unges kunnskap om digitale media dem muligheten til å lete opp vold av langt grovere kaliber på Internett enn vi vanligvis blir eksponert for via TV og film. Det er langt flere som synes at sider med hatefullt materiale, som rasistiske og nazistiske nettsider, er ubehagelige. 28 % av de som hadde oppsøkt slike sider,

syntes det var ubehagelig. Tilsvarende tall for voldelige sider var som nevnt 19 % (Medietilsynet, 2008). Kan dette skyldes at volden de har sett er fiksjon og dermed lettere å distansere seg fra, mens de hatefulle sidene i større grad kan relateres til virkeligheten?

Dataspill

Voldelige dataspill har også skapt en del debatt, og det har også blitt gjort en hel del studier om eventuelle effekter. Psykologiprofessor Craig Anderson ledet en gruppe forskere i Japan og USA som har lagt fram en metastudie basert på 130 forskningsrapporter som omhandler barn og videospill-vold. Resultatet fra analysen er at voldelige spill påvirker barn i alle aldersgrupper, av begge kjønn, og i både østlige og vestlige kulturer. Utslagene er ikke store, men Anderson er krystallklar i sine konklusjoner om at voldelige dataspill øker sjansen for aggressiv oppførsel både på kort og lang sikt. Han påpeker også at dette er en risikofaktor for fremtidig aggresjon og negativt adferdsmønster som det er enklere for foreldre å ta tak i enn for eksempel genetikk og fattigdom (Anderson et. al 2010). Anderson har tidligere publisert lignende metastudier om medie vold, og funnene er omtrent det samme: De viser en liten, men signifikant sammenheng mellom bruk av voldelige dataspill og aggressive tanker og holdninger, og lavere grad av empati. Det nye er at de kan påvise langtidseffekter.



I artikkelen konkluderes med at det er et årsaksforhold mellom bruk av voldelige dataspill og voldelig atferd. Det utdypes ikke hva årsaksforholdet består i, og det ser ut til å være en uuttalt antagelse om at effekten vil være lik for alle. Det er en problematisk antagelse, som minner om den gamle effektforskningen basert på en stimulus-respons modell, hvor en ser for seg at likt stimuli gir lik respons hos ulike mennesker. Men mennesker er jo ulike, og reagerer ulikt. Vi vet mye om sosiokulturelle forskjeller i bruk av media, men vi vet ikke så mye om det også er sosiokulturelle forskjeller i effekt. For eksempel har vi store grupper med mennesker som har fått sin gode dose voldelig underholdning uten at de har blitt voldsforbrytere. Derfor vil det være interessant å se hvordan en stimulus, som voldelige dataspill, kan virke ulikt inn på ulike mennesker.

Anderson et. al konkluderer med at kjønn ikke har betydning for effekt. Grunnlaget for konklusjonen er ikke solid. Vi vet, og det innrømmes i artikkelen, at menn generelt er mer aggressiv i holdning og atferd enn kvinner, selv om det finnes mange unntak her. Vi vet også at menn i større grad enn kvinner velger aggressivt og voldelig medieinnhold. Dette gjelder også for dataspill.

Ergo har vi en vi en sterk pre-selektering: noen velger voldelig medieinnhold, mens andre velger å unngå det. Det i seg selv svekker ikke argumentet til Anderson et. al. Selv om du aktivt velger å spille voldelige dataspill, så betyr ikke det at det ikke har noen effekt. Men når noen velger voldelig medieinnhold, når det er så pre-selektert, vil det være interessant å undersøke om effektene også er predisponert, altså om noen personer er mer tilbøyelig til å bli påvirket i negativ retning enn andre. Er det personlighetstyper som er mer predisponert enn andre til å velge voldelig medieinnhold, og er disse samtidig predisponert for voldelig atferd? Det betyr ikke at det ikke er noen effekt, men det er mye som tyder

på at effekten ikke er den samme for alle slags mennesker. Dette undervurderes av mange som forsker på medieivold.

Det burde være et interessant utgangspunkt for en videre diskusjon. Men her også er det fallgruver. Hvis man tar utgangspunkt i at voldelig medieinnhold har ulik effekt på ulike mennesker, så kan man fort ende opp i en polemikk om at de andre er mer sårbare. Det har skjedd mange ganger før i medieforskningen, hvor man finner noen andre enn seg selv og fremholder disse som spesielt sårbare. Det har vært kvinner, det har vært unge, det har vært de med lav utdanning. Vi har lang tradisjon for å peke på de som står under oss på en eller annen måte, og fremholde at disse menneskene må beskyttes for skadelig påvirkning fra voldelig medieinnhold. Jeg mener ikke å avvise konklusjonen om at voldelig dataspill har en effekt, men jeg vil problematisere om effekten er lik for alle, eller om det er predisponeringer som gjør at dataspill har ulik effekt på ulike mennesker.

Men jeg har da aldri drept noen

Da nevnte forskning fra Anderson et. al ble presentert på Schrödingers Katt på NRK, vakte det stor interesse blant nettdebattantene. En ivrig bruker av voldelige dataspill skrev:

- Jeg spiller WoW, COD 2 (...) jeg har aldri følt behov får og vinne eller drepe noen (...) jeg er en veldig snill spiller.

Mange som spiller dataspill eller ser voldelige filmer føler seg ofte mistenkeliggjort, og vil gjerne forklare at de aldri har drept noen og at de har mange venner. Og det er sant at det generelle bildet av dataspillere ikke stemmer overens med stereotypien av en utrent, asosial dumrian med voldelige tendenser. Man har riktignok dokumentert en kortidseffekt på aggresjonsnivået, eller spenningsnivået om du vil, på ca 15 minutter. Det er jo litt av vitsen at spillene skal være spennende og få opp pulsen litt. En fotballkamp på TV kan ha samme

effekten. Men det er kort sikt - og gir seg sjeldent utslag i voldsutøvelse, og får dermed ingen samfunnsmessig betydning. Jeg har for eksempel slått hardt i bordet og ropt etter gammel-erik da karakteren min ble drept på et meget irriterende tidspunkt i Metal Gear Solid, men ingen kom til skade.

Vi vet at personer med aggressive holdninger i større grad enn andre velger seg aggressive medieuttrykk. Teoretisk er det mulig å se for seg to helt ulike effekter for disse personene. Den ene muligheten er at fiksjonsvolden gir dem et utløp for følelsene, slik Freud beskrev med katarsisbegrepet, altså en form for renselse for negative følelser, som da skulle tilsi at medieivold minsker sjansen for at de aggressive følelsene settes ut i voldshandlinger. Den motsatte effekten man kan tenke seg, er at medieivold nører opp under de aggressive følelsene og forsterker disse, noe som vil øke sjansen for at personen blir en voldsforbryter. Disse to mulige effekter, triggering av aggresjon og utløp for aggresjon, er godt teoretiserte, men begge har vist seg vanskelig å bekrefte eller avkrefte gjennom empiri (bl.a. er det etisk umulig å studere dette eksperimentelt).

Folk har ulike motivasjon for å velge voldelige medieuttrykk, og det kan tenkes at de ulike motivasjonene gjør at man forstår spillet eller filmene ulikt, og at det inn virker forskjellig på dem. En av studentene mine nevnte kampsport som eksempel – og så vidt jeg vet, er det fleste utøverne innen seriøse kampsportklubber ikke voldsforbrytere. Voldsstudier fra Oslo har vist at enkelte har meldt seg inn i kampsportklubber for å bli flinkere til å banke opp folk (disse blir som regel kastet ut av klubbene etter kort tid). Noen trekkes til kampsport av konkurranseinstinkt; de deltar i konkurranser og ønsker å vinne. Andre har funnet seg en treningsform som de synes passer, hvor de får trent styrke, balanse og koordinasjon. Andre er kanskje adrenalin- eller endorfinjunkies og har funnet et fint sted å få stimulert det behovet. Motivasjonen for deltakelse kan altså

bety mye for hvordan man opplever det, og også for hvilken innvirkning det har på den enkelte. Sånn kan vi kanskje også tenke om medie vold?

Om økt aggresjonsnivå er en effekt av medie vold, er det fortsatt en vei å gå før det manifesterer seg i voldshandlinger. Hvis jeg kan tillate meg et lite tankeeksperiment: Sett at alle som spiller voldelige dataspill, får økt aggresjonen sin ett hakk. For de som i utgangspunktet har lavt aggresjonsnivå, vil ikke denne økningen være nok til at det gir seg utslag i voldsutøvelse. Men for de som allerede er ”der oppe”, kan da medie volden være det som tipper dem over? Jeg må understreke at jeg ikke har noe forskningsmateriale for å si om det er sånn det henger sammen, det er bare en mulig teori som jeg sysler med når jeg ikke får sove.

Avslutning

Med tanke på medie vold er det sterk grad av preselektering; dette er spill og filmer som noen velger å oppsøke, mens andre velger å unngå det. Er det noen systematiske forskjeller på de som velger medie vold og de som unngår det? Og virker det ulikt inn på dem? Og hvordan virker det inn på en aggressiv person? Nører det opp under aggressiviteten, eller kan det også tenkes at dataspill tilbyr en ventil for aggresjon som er relativt ufarlig sammenlignet med andre alternativer?

Dette er spørsmål som fortsatt er ganske åpne, men debatten, og til dels forskningen også, har for ofte blitt preget av skyttergravs krig mellom de som går litt langt i å krisemaksimere situasjonen, og de som ser ut til å hevde at medie vold ikke har noen betydning i det hele tatt. Begge standpunkt blir for enkle, og skygger for de komplekse sammenhengene mellom medie bruk og holdninger/tanker/adferd.

Fotnoter

¹ Forsiden på The Sun 25. november 1993, dagen etter at Robert Thompson og Jon Venables ble dømt for drapet på James Bulger.

² Foredrag på kurset ”Medienes publikum” 25.10.1995, med tittelen ”Volden for øyet: Kan bilder skape vold?”

Litteratur

- Anderson, Craig., Ithori Nobuko, Brad J. Bushman, Hanah R. Rothstein, Akiko Shibuya, Edward L. Swing, Akira Sakamoto & Muniba Saleem (2010): Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries. A Meta-Analytical Review. I: Psychological Bulletin Vol. 136, No. 2, 151-173
- Boyle, Karen (2005): Media and Violence. Gendering the Debates. London: Sage
- Buckingham, David (1996): Moving Images: Understanding Children's Emotional Responses to Television. Manchester: Manchester University Press.
- Bushman, B.J. og Anderson, C.A. (2001): Media Violence and the American Public: Scientific Facts Versus Media Misinformation. I: American Psychologist Vol. 56, no.6/7. S. 477-489
- Carlsson, Ulla (2005): Våld og pornografi i medierna: Åsikter om medie våldets och pornografiens påverkan på unga människor. Göteborg: Nordicom
- Casas, F., Rizzini, I., September, R., Mjaavatn, P.E., Nayar, U. (red.) (2007): Adolescents and Audio-visual Media in Five Countries. Documenta Universitaria
- Feilitzen, Cecilie von (2004): Young people, soap operas and reality TV. The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, NORDICOM, Göteborg University
- Freedman, Jonathan L. (2002): Media Violence and Its Effect on Aggression. University of Toronto Press Inc
- Gentile, Douglas (2003): Media violence and children: a complete guide for parents and professionals. Westport, Connecticut: Praeger
- Hagen, Ingunn & Wold, Thomas (2009): Mediegenerasjonen. Barn og unge i det nye medielandskapet. Oslo: Det Norske Samlaget
- Hagen, Ingunn (2004/1998): Medias publikum. Frå mottakar til brukar? (Media's audience. From receiver to user). Oslo: Ad Notam Gyldendal
- Medietilsynet (2008): Trygg bruk-undersøkelsen 2008. En kartlegging av 8 til 18-åringers bruk av digitale medier. Medietilsynet, Fredrikstad
- Ruddock, Andy (2001): Understanding Audiences. London: Sage Publications
- Strasburger, Victor og Wilson, Barbara (2002): Children, Adolescents and the Media. Sage Publications, Thousand Oaks, California
- Wold, Thomas (2010): Protection and access. I: International Journal of Media and Cultural Politics.
- Wold, Thomas ; Elena Aristodemou ; Elza Dunkels and Yiannis Laouris: Inappropriate content. In: Livingstone, S. and Haddon, L. (2009): Kids online. Opportunities and risks

for children. The Policy Press.

Foto A:

<http://morguefile.com/archive/display/42831>

Foto B:

<http://www.flickr.com/photos/96dpi/3045941013/sizes/o/in/photostream/>

Foto C:

Call of Duty, sendt inn av Thomas Wold



Thomas Wold er medie viter og universitetslektor ved Psykologisk institutt, NTNU. Han har skrevet boken Mediegenerasjonen. Barn og unge i det nye medielandskapet. sammen med professor Ingunn Hagen. Han jobber med temaer knyttet til sosial medie bruk, barns bruk av nye medier, medier som ressurs og risiko, sensur, ideologi i populærkultur og normer i medie bruk.