

Trygg mediebruk og digital kompetanse

Jan Heim
SINTEF IKT

Petter Bae Brandtzæg
SINTEF IKT

Atle Dyregrov synes enten å ha misforstått vårt innlegg i novembernummeret av Tidsskriftet, eller så har vi formulert våre meninger uklart. Vi tilhører ikke gruppen forskere som ikke tror at barn kan bli påvirket av vold i mediene, men vi mener debatten har vært for polarisert og for lite nyansert. Aspekter som barns alder, definisjon på vold og hva som er forskjellen mellom påvisbare årsak-virkning-effekter versus rene korrelasjonssammenhenger har ikke kommet klart nok frem. Dessuten har debatten i for liten grad diskutert temaet i et verdi- og utdanningsperspektiv.

Debatten i de norske avisene har ofte forfektet et bilde der barns omgang med nyere medier som Internett, PC- og TV-spill generelt blir sykelliggjort. Dette er uheldig, siden en «demonisering» av teknologien kan være et hinder for å engasjere skole og foreldre i barns utvikling av digital kompetanse. Dette er et reelt problem som ble tatt opp på et seminar i Utdannings- og forskningsdepartementet den 1. november i år. Seminaret var et ledd i den femårige «Program for digital kompetanse» for perioden 2004–2008. Digital kompetanse handler om å la barn ta i bruk nye digitale verktøy og medier på en kreativ og kritisk måte, noe som er viktig både i utdanning og fremtidige digitale arbeidsplasser. I prosjektet «En digital barndom» kan empirien tolkes i den retning at bruken av spillteknologi i tidlig alder (ca. 7 år) er en viktig forutsetning eller inngangsport for å utvikle et mer variert og kompetent bruksmønster i senere alder (Brandtzæg, Endestad, Heim, Kaare, & Torgersen, 2004).

Dyregrov utfordrer oss til å presentere argumenter som viser at Bushman og Andersons (2001) analyser er feilaktige, eller at deres konklusjoner er uriktige. Hovedbildet som fremkommer i disse svært omfattende metaanalysene er at det å bli eksponert for vold i medier er positivt forbundet med ulike typer aggresjon. «Det er ingen forenkling å hevde en sammenheng på grunnlag av dette,» hevder Dyregrov. Det er vi enige i, men dette er et problemområde som både er komplekst og metodisk vanskelig tilgjengelig. Vi tror likevel at vi kan være enige om følgende: Bare eksperimentelle studier og longitudinelle korrelasjonsstudier kan si noe om årsak-virkningsmekanismer; de eksperimentelle studiene er begrenset til kortvarige effekter.

- Det finnes et stort antall rene korrelasjonsstudier som viser en sammenheng mellom det å bli eksponert for vold i medier og voldelig atferd; dette gjelder både det å se vold på TV og voldseksponering gjennom elektroniske spill, primært videospill. Her vet vi ikke om mekanismen er at voldelige barn oppsøker spill med voldsinnhold, eller om slike spill øker barnas aggressive atferd.
- Det finnes et stort antall eksperimentelle studier som viser en tidsbegrenset påvirkning av aggressiv atferd som følge av eksponering for medier med voldelig innhold. Det gjelder både TV-seing og videospill.
- Det finnes et relativt lite antall (3–4) longitudinelle studier som viser en moderat, men klar årsak-virkningssammenheng mellom eksponering til medier med voldsinnhold og voldelig atferd senere i livet. Disse studiene gjelder kun TV-seing (for eksempel (Huesmann, Moise-

Titus, Podolski, & Eron, 2003). Det finnes ingen tilsvarende studier for elektroniske spill. Craig A. Anderson sier: «But when one considers violent video game research by itself, a glaring empirical gap emerges: the lack of longitudinal studies» (Anderson, 2004 s. 120).

Utgangspunktet for sommerens debatt i Aftenposten var boken «Drep Monstrene» av Gerard Jones (Jones, 2004) som nettopp handler om elektroniske spill, og ikke om vold i TV-mediet. Vi vet altså per i dag lite om spillteknologiens virkninger i et langtidsperspektiv. Dette er til slutt også et kulturelt problem, siden flesteparten av studiene er gjort i USA og ikke i Norge. Vi trenger med andre flere og presise langtidsstudier i Norge for å kunne overføre denne typen kunnskap på norske forhold.

Både forskning, myndigheter, medie-industrien, skole og foreldre står foran en kjempeutfordring når de skal lose barn inn i det nye digitale samfunnet. På den ene siden skal vi sikre en trygg bruk av digitale medier, mens barna på den andre siden skal lære å utøve digital kompetanse. Det å nyansere forståelsen av barns bruk av nye digitale medier er derfor viktig.