

Debatten om barn og vold i mediene - atter en gang på villspor!

TEKST

Petter Bae Brandtzæg

Jan Heim

PUBLISERT 1. november 2004

Et tragisk barnedrap i England i juli i år og boken «Drep monstrene» av Gerard Jones (2004) har nok en gang satt et gammelt spørsmål på dagsordenen: Blir barn aggressive, voldelige og ufølsomme når de eksponeres for medier med volds-innhold?

Aftenpostens mange debattinnlegg i august i år fremmer påstander som atter en gang gjør at debatten om barn og vold i mediene sporer av. Som vanlig er debatten endt med en polarisering der den ene siden hevder at medie-vold er farlig, mens den andre hevder det motsatte. Mange av påstandene er upresise, og kan dermed ha bidratt til å forlede lesere om hvilke konsekvenser vold i bildemediene har. Som deltakere i det treårige forskningsprosjektet «En digital barndom», det mest omfattende i Norge av sitt slag på barn og mediebruk, ønsker vi å kommentere debatten.

Uenighet

Det er riktig som Atle Dyregrov (2004) påpeker, at seks foreninger for helsepersonell i USA (blant annet den amerikanske barnelegeforeningen, legeforeningen, psykologforeningen og psykiaterforeningen) har skrevet under på en felles erklæring der det heter at «godt over 1000 undersøkelser peker overveldende på en årsakssammenheng mellom medie-vold og aggressiv oppførsel hos barn». Det skal imidlertid sies at dette skjedde i etterkant av tragedien ved Columbine High i 1999, der to tenåringer drepte 12 medelever. Dette fikk skrekkrockeren Marilyn Manson, dataspillet «Doom» og filmen «The Basketball Diarie» noe av skylden for. Det skal også nevnes at redaktørene av det velrenommerte tidsskriftet *The Lancet* (1999) understreker hvor feilaktig det var å gå ut med en slik advarsel. De påpeker at det er feil å slutte at disse publiserte undersøkelsene påviser en klar årsakssammenheng mellom virtuell og faktisk vold.

En rekke andre eksperter er uenige om hvilken effekt vold i mediene har. Det finnes like mange undersøkelser som sier det motsatte av hva foreningene i USA velger å trekke ut. På den ene siden har vi en gruppe av eksperter som argumenterer for en direkte årsakssammenheng mellom barns bruk av voldsmedier og aggresjon. På motsatt side står fagfolk som mener at barna faktisk takler den nye medievirkeligheten og at mediene kan ha en positiv påvirkning på barns utvikling. Begge de to leirene finner

støtte for sine synspunkter i store mengder publiserte vitenskaplige arbeider. Som et ad notam minner redaktørene av *The Lancet* sine lesere om at USA er det landet med flest drap i den vestlige delen av verden, og at skytevåpen er involvert i 70 % av samtlige drap. Koblingen mellom tilgangen til skytevåpen og drap har en klarere vitenskapelig fundert årsakssammenheng enn medie vold og drap. Det samme har andre faktorer, som det å selv ha blitt utsatt for vold i hjemmet, rus og fattigdom.

Barn bruker nye medier svært forskjellig

Det er likevel neppe slik som mange hevder, at vold i bildemediene kun er uskyldig moro. Men debatten blir meningsløs hvis den ensidig dreier seg om hvorvidt medie vold er farlig eller ikke. Det er viktig å være klar over at barns bruk av medieteknologi i dag er langt mer variert, både hva gjelder innhold og mengde, enn det en kan få inntrykk av ut i fra den generelle debatten. Det er for eksempel slik at *alle* barn uansett alder og kjønn spiller data- og videospill med voldsinnhold store deler av sin oppvekst. Når barns eksponering for voldsinnhold i mediene debatteres i avisene behandles oftest barn som en homogen gruppe, og ingen aner om «barna» det diskuteres om, er 6-åringer eller 18-åringer. Forvirrende!

I forskningsprosjektet «En digital barndom», støttet av Velferdsprogrammet, har vi studert barn og unge i alderen 7 til 19 år og deres bruk av nye medier som pc, Internett, tv og spillteknologier. Funn viser at barn bruker og tilnærmer seg nye medier svært forskjellig. Det er ikke *tilgangen* til nye medier generelt som virker bestemmende på mediebruken, men variabler som kjønn, alder, etnisitet, sosial bakgrunn, og barnets interesser og emosjonelle og sosiale tilpassing for øvrig. Et annet funn er at barn når de først spiller data- og videospill, foretrekker sport- og konkurransespill. Spill med voldsinnhold kommer på en tredjeplass når det gjelder spillpreferanser (Brandtzæg, Endestad, Heim, Kaare, & Torgersen, 2004; Endestad, Brandtzæg, Heim, Torgersen, & Kaare, 2004).

Hva er egentlig voldsinnhold?

Spørsmålet om barn blir påvirket av medie vold til å utøve vold er svært vrient å undersøke forskningsmessig, nettopp fordi det vil involvere mange variabler. Forskningen har heller ikke vært consistent i sin beskrivelse av hva medie-vold er, *for hva er egentlig voldsinnhold?* Det er utvilsomt vanskelig å definere hva voldsinnhold er i dagens komplekse medie bilde (Berger, 2003). Det flommer over av ulike uttrykksformer og sjangre i forskjellige mediekkanaler. I tillegg spiller barna ulike roller som aktiv eller passiv deltaker i forhold til om de ser tv eller spiller pc-spill, et viktig moment også Gerard Jones (2004) påpeker. En kan for eksempel tenke seg at noen typer og former for medie vold påvirker i større grad enn andre. Det er heller ikke enkelt å beskrive hva aggresjon og vold er i virkeligheten. Det finnes grader av vold og aggresjon, og hvordan denne graderingen skal måles er ikke uproblematisk. Flertallet av spørreundersøkelsene om vold har også den hovedsvakheten at volden som respondentene har erfaring med, er fullstendig uten kontekstmessige opplysninger.

Undersøkelsene gir derfor et svakt grunnlag for å forstå hvilken karakter volden og truslene hadde, og hvorfor den voldspregete atferden fant sted.

Dyregrovs forenklinger

Siden medieinnhold, vold og aggresjon er såpass mangefasetterte og kompliserte fenomener, blir det også vanskelig å si noe sikkert om årsaksforhold. Som Dyregrov påpeker er det en samvariasjon mellom barns aggressive adferd og bruk av medier med voldelig innhold, noe et utall studier har vist. Dette er også nylig bekreftet i en fersk forskningsrapport fra prosjektet «En digital barndom» (Torgersen, 2004). Vi kan også med rimelig sikkerhet si at det er en målbar øking i aggressive handlingsimpulser kort tid etter at barn har blitt eksponert for medier med voldelig innhold. Men det spørsmålet alle gjerne vil ha svar på, er om eksponeringen for vold på TV og video og/eller i dataspill er en direkte årsak til aggresjon og vold hos mennesker. Det er et langt mer komplisert spørsmål. Sammenheng eller korrelasjoner er *ikke* det samme som årsak. Eller som professor David Buckingham (2000) sier: «one may well discover that children who are violent watch a lot of television violence, but this does not prove that violent television causes real-life violence» (s. 44).

Dyregrov overforenkler forskningen på området, og trekker paralleller som ikke holder mål når han sammenligner bruken av barns omgang med medie vold og effekten av kondombruk på minskingen av HIV-risiko, eller effekten av passiv røyking på jobben og lungekreft. Årsak og virkning er langt mer komplisert innen medieforskningen enn i medisinen. For eksempel kan det være slik at aggressive barn faktisk søker mot voldsunderholdning i mediene, mens det er mindre sannsynlig at kreftpasienter søker seg til røykfylte arbeidsplasser.

Samtidig er det for lett å tro at mediene ikke påvirker oss. Hensikten med sterke uttrykk i for eksempel reklame – og all annen kommunikasjon – er jo nettopp å påvirke atferd. I en grundig gjennomgang av forskningen på medie-vold finner den svenske medieforskeren von Feilitzen (2001) at familie, skole, personlighet og samfunnet i mye større grad (90–95 %) er viktige påvirkningskilder i forhold til aggresjon og vold sammenlignet med effekten fra medie vold alene (5–10 %). Det er viktig å understreke at relativt små effekter kan ha betydelige konsekvenser for samfunnet. Samtidig vil vi fremheve at forholdet mellom årsak og virkning fortsatt er uklart.

Hvilken effekt vold i mediene har på barn vet vi ikke før vi har gjort grundige langtidsstudier som studerer ulik medie-bruk og aggresjon over tid. I dag finnes det ingen slike i Norge. Det vil ofte være geografiske og kulturelle forskjeller knyttet til denne typen forskning. Det å overføre resultater fra USA til norske forhold er derfor ikke uproblematisk. I USA er det gjennomført flere langtidsstudier på TV-relatert voldsinnhold, men de fleste av studiene har gått over ett år. Særlig en betydelig studie er publisert i *Science* (Johnson, Cohen, Smailes, Kasen, & Brook, 2002). Denne følger en utvikling over 17 år. Studien ser på sammenhengen mellom TV-vaner i tenårene og atferd i ung voksen alder, når faktisk aggressiv atferd ofte forekommer. Undersøkelsen var omfattende (707 familier), og kontrollerte for andre faktorer som kan predikere

vold, vold i nabolaget, psykiske lidelser og dårlig oppvekst. Studien viser en klar årsakssammenheng mellom TV-vaner i ung alder og aggressiv atferd som trusler og ran i voksen alder. Svakheten med studien er imidlertid at den ser på timer tilbrakt foran skjermen, og ikke det å bli eksponert for vold i TV spesielt. Dette er uheldig, siden vi tror at primærkilden til aggresjon er å bli eksponert for voldsinnhold. (Her vil muligens enkelte hevde at mesteparten av innholdet i TV er vold.) Dette illustrerer noe av de problemene dette forskningsfeltet står ovenfor. Kanskje er det å sitte stille foran en skjerm som gjør oss aggressive? En gjennomgang av eksisterende forskning gjort av Anderson et al. (2003) i tidsskriftet *Psychological Science in the Public Interest* viser en fullstendig oversikt over denne forskningen. Her påpekes det at det finnes lite kunnskap om nyere medier (Internett, videospill, dataspill) og aggresjon. Det er for eksempel ingen langtidsstudier som undersøker effekten av voldelige videospill på aggresjon. Flere og mer presise langtidsstudier trengs åpenbart for å kunne si noe sikkert om årsaksforholdene.

Et annet, viktig moment er at forskningsfeltet på barn og nyere medier involverer fag som psykologi, sosiologi, kultur og medievitenskap. Det er ikke slik at dette forskningsfeltet er en polarisering mellom psykologer og medievitere, slik Dyregrov påpeker (undertegnede har eksempelvis psykologibakgrunn). I den nyere forskningen på temaet spiller ulike faggrener på lag, og det er helt nødvendig for å nyansere forskningen på temaet. Prosjektet «En digital barndom» (www.sintef.no/digitalbarndom) er nettopp et eksempel på en slik tverrfaglighet. Dette ble også til fulle illustrert på den internasjonale kongressen «Digital Generations» i London i juli tidligere i år. Der var mange ulike fagdisipliner samlet for å diskutere hvilken innflytelse og betydning digitale medier har i barns oppvekst.

Et verdispørsmål

Et perspektiv vi ofte glemmer når barn og nye medier diskuteres, er verdi- og utdanningsdimensjonen. I en kronikk av Brandtzæg og Endestad (2003) i Dagbladet i fjor understrekes det at de nye mediene gir barn og unge tilgang til verdifull informasjon som de kanskje ikke kunne fått tak i andre steder. De muliggjør også lek og kommunikasjon, uavhengig av tid og rom. Flere studier kan også påvise at videospill kan føre til positive helseeffekter både innen psykisk rehabilitering og utvikling av sosiale ferdigheter (Griffiths, 2004). Elektroniske spill gir barn nye muligheter til å prøve ut grenser og leke det de aldri vil bli (Jones, 2004). Videre brukes elektroniske spill i terapeutiske sammenhenger (Griffiths, 1997a, 1997b). En bør derfor ikke mane til medieysteri. Like fullt bør foreldrene ta verdivalg i forhold til barnas bruk av elektronisk medieinnhold. Vi må som foreldre spørre oss om hvilken lek vi ønsker at barna skal huske fra barndommen. «En digital barndom»-prosjektet viser at 10 % av guttene i alderen 13–19 år bruker mer enn fire timer per dag på elektroniske spill. Alle barn, som voksne, trenger forandring og et aktivt liv, noe også Gerard Jones (2004) påpeker. Impulser fra forskjellige hold kan bidra til likevekt.

Både «bekymringsperspektivet» og et ensidig positivt perspektiv på mediene kan slå galt ut når barna skal loses inn i den nye medieverdenen. Vi må erkjenne at mediene er kommet for å bli, og vi må tilnærme oss den med nyanserte grep. *Det blir viktig å gi barna kompetanse til å håndtere medieverdenen på en fornuftig måte.* Det blir som å hindre barna i å drukne, den beste metoden er å lære dem å svømme, ikke å stenge av svømmehallene. Her har både foreldre, politikere, skole og forskningen en utfordring. Barn, foreldre og skole trenger kunnskap om mediens egenart, muligheter og begrensninger. At barn og unges ytringsmuligheter og behov for informasjon skal ivaretas, og at de skal beskyttes mot skadelig medieinnhold, er både en nasjonal og internasjonal målsetting – noe som beskrives i FNs barnekonvensjon. Når det gjelder hvilken effekt vold i de nye mediene kan ha på voldsutøvelse og aggresjon hos barn, trenger vi mer kunnskap i form av langtidsstudier også på norske forhold. Da kan vi i fremtiden stå bedre rustet til å gi de rådene barn trenger i vår nye medieverden. Imens må vi voksne tore å involvere oss. Nedslående resultater fra det europeiske Internett-prosjektet SAFT (MMI, 2003–2004), viser at barn (9–16 år) og foreldre i Norge ikke snakker sammen om den nye medieverdenen. Foreldre har minimale kunnskaper om hva barna faktisk gjør. Det er viktig å diskutere barnas medieopplevelser med barna, noe både Dyregrov og Gerard Jones understreker, samt gjøre våre egne verdivalg.

Teksten sto på trykk første gang i Tidsskrift for Norsk psykologforening, Vol 41, nummer 11, 2004, side

TEKST

Petter Bae Brandtzæg, SINTEF IKT

Jan Heim, SINTEF IKT