



MEDIERNA, MEDIERÅDET OCH MORALPANIKEN

SKILDRINGEN AV VIDEOVÅLD
OCH DATORSPEL I JÄMFÖRELSE

Mattias Svensson

09.05.19

TIMBRO [MEDIEINSTITUT]

INNEHÅLL

Inledning	3
Moralpanik	4
Videovåldet	8
Datorspelet i medier och politik	11
Dagens Nyheter	12
Expressen	15
Sammanfattning	19
Medierådet och moralpaniken	20
Noter	23
Litteratur	24

Mattias Svensson är redaktör för samhällsmagasinet *Neo* och skriver på boken *Glädjedödarne – en bok om förmynderi*.

© Timbro Medicinstitut 2009
ISBN 978-91-7566-714-0
info@timbro.se
www.timbro.se

INLEDNING

KAN EN KOMMITTÉ som skapats och utvidgats på basis av moralpanik vid två tillfällen, fungera som en motvikt mot sådana? Statliga Våldsskildringsrådet skapades 1990 som en permanent kommitté inom Utbildningsdepartementet, i turbulensen efter 1980-talets animerade debatt om ”videovåldet” och dess påverkan på ungdomar. I svallvågorna efter den så kallade porrdebatten kring dokumentären *Shocking truth* år 2000, fick kommittén ett breddat mandat och omvandlades 2004 till Medierådet. Till ordförande utsågs Inger Segelström (S).

Medierådet är en ständig kommitté som sorterar under Kulturdepartementet. De har för närvarande 7 anställda (6,5 heltidstjänster) till en årlig personalkostnad på 4 miljoner kronor, en total budget på 6 487 500 kronor (2009), varav 4,8 miljoner från regeringen och 1 687 500 från EU för projekt som delfinansieras via EU-kommissionens handlingsprogram Safer Internet Programme.

Medierådets uppdrag är att: ”Minska riskerna för skadlig mediepåverkan när det gäller barn och unga. Uppdraget gäller alla rörliga bildmedier, exempelvis film, tv, dataspel och internet.” Det ska verka som ”regeringens expertorgan när det gäller medieutvecklingen och dess konsekvenser för barn och unga. Arbetet ska främst bedrivas genom förebyggande informationsarbete, genom att inhämta och sprida kunskap och råd. Det ska vara utåtriktat och resultatriktat och barn och unga ska involveras i verksamheten.” Därtill ska Medierådet verka för branschens självreglering och internationell samverkan, exempelvis i EU.

Genom sin tillkomst och vidgade befogenheter på basis av moralpanik kring våld och pornografi i mediala sammanhang, och i ett landskap av nya och alltmer lättillgängliga medier av alla de slag, är det lätt att befara att Medierådet i eget intresse skulle agera för att underblåsa ytterligare sådana tendenser.

Hur ser debatten om ungdomsinriktade medier ut i dag i medierna, och vilken roll spelar Medieinstitutet? Här studeras frågan genom en jämförelse utifrån begreppet moralpanik mellan videovåldsdebatten såsom den skildras i Erik Højdestrands avhandling *Det vedervärdiga videovåldet – att återupprätta moralisk ordning* och hur våldsamma datorspel skildras och problematiseras i två tidningar, Expressen och Dagens Nyheter.

MORALPANIK

ERIK HÖJDESTRAND SKRIVER att det generellt är två saker som tenderar att framkalla moralisk panik eller moraliskt engagemang:

- Beteenden (sex före äktenskapet, dans, homosexualitet, drogbruk, rullbrädeåkning, flipperspel, hängande i olämpliga ungdomsmiljöer och så vidare) och bilder, vilket här får omfatta all media (videovåld, pornografi på film och i tryck, datorspel, rollspel, serier, Nick Carter-böcker och liknande).

Det gemensamma draget för dessa bilder och beteenden är att de inte skadar någon direkt. Deras indirekta skadeverkningar är förvisso en vanlig kritik mot dem, men de kan bestriktas och detta skiljer ovanstående beteenden från exempelvis mord eller misshandel, och bilderna från exempelvis förtal eller avslöjande av försvarshemligheter. Även roll- och dataspel är förvisso beteenden, men kritiken handlar ofta om det skändliga innehållet, särskilt våldsamheten i vissa spel.

Termen moralpanik myntades av den brittiske sociologen Stanley Cohen efter att han iakttagit mediernas uppskrivade skildring av ungdomsbråk på brittiska badorter. Paniken piskas upp av moraliska entreprenörer: redaktörer, biskopar eller politiker. Dessa hittar vad Cohen kallar folk-devils, någon kulturyttring, företeelse eller drog – dans, spel, alkohol, teater, rockmusik, romaner eller datorspel – att förfasa sig över, gärna med laddade namn som dansbaneeländet eller videovåldet. Medier förstärker sedan paniken genom selektiv rapportering av färgstarka ”fakta”. Därefter reses kraven på att politiker ska ”göra något” åt problemet.

Etnologen Jonas Frykman, som studerat debatten kring dansbaneeländet i Sverige, konstaterar att de moraliska brösttonerna bidrar både till att meningsmotståndare och varje försök till nyansering fulas ut, och till intrycket av en rent praktisk fråga om åtgärder mot ”problemet”:

- De som framställer bilden av dessa ”folk-devils” vet sig ha rätt. De har opinionen med sig. Där ligger deras ohyggliga styrka. De som tar de klandrade i försvar tilltros ofta ohederligt uppsåt. Kan den ha rent mjöl i påsen som försvarar det lastbara? Genom de moraliska panikaktionerna får ett budskap, som till sin grund kan vara djupt ideologiskt, skepnaden av en farbroderlig ordningsvakt. Det blir till ett praktiskt problem som skall åtgärdas, inte en världsåskådning som skall föras ut. Och det brådskar!¹

Tvärtemot vad som antyds av namnet är moralpaniken inte en kampanj innehållande enbart, eller ens främst, svavelosande syndabeskrivningar. Tvärtom har moralismen i alla tider uppträtt under förment ”vetenskaplighet”, väl inlindad i empiri och auktoritet liksom

i praktisk-politisk beredskap till omedelbar handling. Det höga moraliska tonläget verkar främst genom att tysta och misstänkliggöra meningsmotståndare, kanske till att ur samtalet utesluta den liberala ideologiska hållningen att man av princip bör låta människor fatta sina egna beslut som rör deras egen sfär.

Utöver moralpanikens försåtliga karaktär kan det vara värt att upprätthålla sig vid två av de allra vanligaste tankefigurerna i förmyndarsammanhang. Myten om de kommersiella intressenas allmakt och skadlighet, och de anställdas och kundernas förmenta offerstatus och ofrihet. De dyker upp vare sig debatten handlar om dansbanor, serietidningar eller mellanöl.

→ En sanering inom nöjeslivet måste företas. Dika ut träskmarkerna! Vidare måste de kallt beräknande affärsmännen, som ekonomiskt exploatera ungdomens svagheter, ”oskadliggöras”.

Så säger den då unge pastorn John Hedlund, som senare under 1940-talet blev ryktbar som Nalenpastorn efter att ha predikat där efter en danstillställning i februari 1946. I stridsskrifter som *Till storms mot nöjesindustrin* och *Larmsignaler* attackerade han främst dans, men även bio och ungdomsmagasin. Andra talade om en kulturkris, en ”kulturkapitalism” med ”vederstyggliga förförelseinrättningar” som ”gjorde affärer av mänsklig svaghet”.²

En relaterad tankefigur är förmodandet att familjer och ”goda” samhällsinstitutioner för en ojämn kamp. Det var helt enkelt för svårt för andra än de mest viljestarka ungdomarna att välja den rätta vägen, till scout rörelse, föreningsliv och kyrksamhet, bort från dansbanan och filmen. I den skrivelse från biskop Yngve Brilioth vid domkapitlet i Växjö, som så småningom ledde fram till att regeringen kom att utreda dansbanorna, beskrivs det som en ”kultur fara” att ”nöjesindustrins utbredning i hög grad försvårar alla försök till sammankomster av högre kvalitet eller för ideellt betonad verksamhet”. Resultatet blir att den offentliga dansen ”tar ett orimligt utrymme i anspråk” i unga människors liv.³ Stora delar av folkrörelserna, frikyrkorna, nykterhetsrörelsen, idrotten och ABF – manskörer och scoutföreningar – slöt i debatten om ”dansbaneeländet” upp med de, inte helt oegennyttiga, kraven på dels ”stöd för sin uppbyggande verksamhet”, dels restriktioner för nöjeslivet.

Om producenter ofta av moralister och expertis beskrivs som näriga och i besittning av enorm kontroll, så beskrivs lika ofta alla som arbetar i en sådan sektor som hjälplösa offer. Här möter vi tankefiguren att någon som arbetar med ett visst yrke omöjligt kan ha valt detta, utan per definition är att betrakta som ett offer i avsaknad av frihet, och att man därför lika tvärsäkert kan avfärda dem som talar om friheten att få utöva detta yrke om man vill.

När psykologen Fredric Wertham på 1950-talet gick till storms mot serietidningarna använde han exakt detta argument, med åberopande av auktoriteten i sin yrkestitel, för att se serietecknare som viljelösa offer.

- Man ska inte skylla serietidningarna på dem som skriver kriminalserier. De är inte fria människor. De gör vad de blir tillsagda att göra – annars... Men de måste så klart, precis som serietidningsförsäljarna, frukta serietidningsindustrins hänsynslösa ekonomiska makt.

När vi utökade våra studier till dem som tecknar serierna, kom vi fram till att de var långt ifrån förtjänta av att skuldbeläggas, de var också offer. Jag tvivlar på att det finns någon tecknare som ägnar sig åt att rita kriminalserier som hade detta som sin ambition i livet.⁴

Som vanligt i samband med moralpanik avfärdas också det där med frihet och principer som enbart tjafs, något som i just det här fallet bara är en ursäkt för ekonomiska intressen och därför inte gäller. Fredric Wertham igen:

- Så fort man lyfter frågan om att kontrollera kriminalserierna, börjar industrin tjafsa om friheten att uttrycka sig... [Men att] skriva och rita kriminalserier är att bara röra ihop någonting, inte att skapa. Och det finns ingen frihet att röra ihop.⁵

Ändå är det den friheten Wertham och hans moderna efterföljare utnyttjat till fullo. Varje gång de velat censurera eller reglera något nöje har de hävdat att just det här är väsensskilt från andra och tidigare kulturuttryck.

Den abstrakta och hotfulla stereotypen med näriga, hänsynslösa, destruktiva och kontrollerande kommersiella intressen dyker nästan alltid upp i förmyndarsammanhang. Den har djupa ideologiska rötter i såväl konservativ höger som statskramande vänster. Och den är nästan alltid falsk. Jonas Frykman beskriver i *Dansbaneeländet* hur siffror och statistik redan på denna tid, på tvärs mot vad "experterna" hävdade, visar minskande antal aborter, färre födslar utanför äktenskapet och färre könssjukdomar (redan innan preventivmedel blir legala 1938). Vidare hur 1940-talet beskrivits som familiarismens blomsterperiod och hur enkätundersökningar bland värnpliktiga visar på en uppgång för stadigvarande förhållanden. Ungdomars deltagande i föreningslivet ökade under 1930- och 1940-talen, tvärtemot föreningsrepresentanternas varningsord. Det fanns 1940 omkring 23 000 lokal-föreningar med ungdomsverksamhet, och över 40 procent av ungdomarna var anslutna till någon av dem. En utredning visade att ungdomen inte lade särskilt mycket av sin tid på nöjen.⁶

Antikommersialism med näriga, kontrollerande affärsmän, en syn på konsumenter och inblandade som hjälplösa offer och på familj och föreningsliv som maktlösa att ingripa är,

liksom de uppblåsta hotbilderna och kraven att politiker ska ”göra något”, delar av moralpanikens dramaturgi.

Vad har då moralpaniken för betydelse? När John Stuart Mill 1849 träder till livsstilsfrihetens försvar i sin klassiska *Om friheten* talar han om två krafter, ”fysiskt våld i form av lagstadgade straff” och ”den allmänna opinionens moraliska press”, som båda bör hållas utanför individens angelägenheter.⁷ Den första är en politisk rekommendation, och den andra en moralisk. Det går naturligtvis inte att förbjuda människor att torgföra moraluppfattningar i linje med majoriteten, så om någon vill se ner på andras yrkesval, nöjen eller verksamhet står det dem fritt. Mill uppmärksammar oss på kraften i att med majoriteten moraliskt fördöma andras verksamhet, och att denna kraft inte sällan utövas nyckfullt och irrationellt med destruktiva resultat. I dag kallar vi det drev eller moralpanik. Just på grund av majoritetsmoralens starka och nyckfulla verkningar blir det ännu viktigare att separera denna kraft från lagstiftningens tvång (och legitimering av moralen), så att människor i varje fall är fria att agera annorlunda. Som framgår ovan är moralpanikens dramaturgi inriktad på att få denna institutionella skyddsram runt mänskliga friheter att rämna genom att politiker förväntas ”göra något” åt problemet.

VIDEOVÅLDET

DEN DEBATT KRING videovåldet som den 2 december 1980 initierades av TV-programmet Studio S, följer i stort moralpanikens mönster – särskilt i politiken, men också i medierna. Studio S-programmet kan i dag beskådas på YouTube⁸ och har tydligen länge visats internt vid Biografbyråns personalfester som ett lustigt tidsdokument.⁹

Programmet innehåller moralpanikens vanligaste ingredienser. Klipp från de mastigaste våldsinslagen visas för en svensk TV-publik som vare sig på bio eller i TV kunnat se liknande klipp. Filmen Motorsågsmassakern blir i kraft av sitt slagfärdiga namn särskilt uppmärksammat. Och genom att låta barn gå och hyra filmerna visas den möjlighet som programmet fastställer som oundviklig om ingenting görs. Detta knyts till en ny och relativt okänd teknik, videon. Antalet videobandspelare i landet har 1980 ökat från 25 000 till 100 000, och det nämns olycksbådande att ökningen kommer att fortsätta.

Barn beskrivs som passiva offer som tittar på filmer med våldsinslag utan att egentligen vilja det, och som mår dåligt av detta. Filmerna sägs skapa ”ärr i själen” och liknas vid ”kvalificerad barnmisshandel”. Samtidigt sprids filmerna eftersom barnen på något sätt blir beroende av att titta, något de vänjs vid av kamrater och på ungdomsgårdar och som därför föräldrarna är maktlösa inför och inte kan förhindra. Barnen kan ju alltid titta hos någon annan.

Förövare är videouthyrarna, som framställs som hycklande profitörer (hycklande med viss rätt), men dessa kommersiella aktörer är liksom barnen inte inbjudna till studion för själva samtalet, utan får rollen som de ”folk-devils” som ”man” ska åtgärda. Konflikten i programmet står i stället mellan föräldrar och politiker, med föräldrar som kräver åtgärder och politiker som framställs som tröga, byråkratiska och verklighetsfrånvända för att de påpekar att man inte över en natt kan lagstifta mot grundlagsskyddade yttranden. En kritisk förälder får sammanfatta sin uppmaning till utbildningsminister Jan-Erik Wikström (FP):

- Det är verkligheten, barnen ser det, och vi föräldrar kan inte hindra dom. Videomarknaden tänker inte sluta producera det för det är pengar i det. Det måste stoppas på något sätt, vad har du för konkreta förslag, vad har du för målsättning? Du tycker inte om det. Hur ska du bli av med det? Hur ska du rädda oss ifrån det här? Du är ansvarig.¹⁰

Politikerna är alltså ansvariga för att ”göra något”, vilket de också säger sig vilja, de påpekar bara att det kommer att ta tid.

Presskommentarerna efter detta program skulle ställa sig olika beroende på den politiska konflikten. Socialdemokratiska tidningar tog tillfället i akt att kritisera regeringen för pas-

sivitet, medan de borgerliga mer uttryckte sympati för att åtgärder kan ta tid. I stort sett accepterades dock den demonisering av kommersiella aktörer och passivisering av barn och föräldrar inför det hotande våld som var förutsättningen för att politiken förväntades agera. Fördömandet av ”de företag som cyniskt och utan hänsyn till psykologiska följdverkningar saluför av barbarisk grymhet genomsyrade filmer till barn och ungdom” som ”profitörer” kunde exempelvis läsas på oberoende moderata Svenska Dagbladets ledarsida (1980-12-04). I den borgerliga pressen fanns dock visst hopp om självsanering bland branschens aktörer, åtminstone bland de större företagen. Socialdemokratiska tidningar som Arbetet var i stället redo att låta staten ta över distribution, försäljning och utyrning av videofilmer.

Höjdestrands genomgång beskriver barnen som genomgående passiva offer. De ”utsätts” för videovåldet och måste ”skyddas”, ”skonas” eller rentav ”räddas”. Ett fåtal tidningar, som Dagens Nyheter och Norrskensflamman, problematiserar även vuxna människors titande på våldsamma filmer, men de hör till de extrema undantagen. Nyhetsrapporteringen inriktades ännu mer direkt mot de kommersiella aktörerna med fördömanden och ett folk som ”rasade” och entydigt ville ”stoppa skiten”. De smått raljanta skildringar av våldet i filmer som Motorsågsmassakern, som kunde märkas i artiklarna inför Studio S-programmet, saknas därefter. Höjdestrands slutsats är dock att: ”Tidningarna tröttnar fort på videovåldet.”

Det är i riksdagen som videovåldet blir en återkommande följetong, 1982 med ett snabbt förbud mot utdragna våldsskildringar för ungdomar under 15 år, flera utredningar under 1980-talet och enskilda motioner under hela 1980-talet. Socialdemokraterna kallade Moderaterna för ”våldets apostlar” och ”kommersialismens riddare” för att de insisterade på uppskov i ett år, men vek ner sig året därpå. Då fyllde Bertil Fiskesjö (C) på med omdömet att ”skrupellösa exploitörer av sadism och grovt våld genom moderaternas agerande förra våren fått ett år på sig att härja helt fritt och utan reaktion från samhällets sida”.

Yttrandefriheten sågs generellt som ett problem, och framför allt som något som inte skulle få sätta käppar i hjulet för den lagstiftande makten (vilket är just grundläggande mänskliga rättigheters funktion). ”Det spekulativa, råa videovåldet saknar definitivt de positiva drag som yttrandefriheten måste anses i första hand främja”, menade Centerns Annika Öhrström. Men inte ens moderaterna värnade yttrandefriheten längre än ett år: ”Att det råaste våldet inte skulle få visas är inte någon förlust för yttrandefriheten”, slog de fast i en motion något år senare.

Socialdemokraterna hade redan före videovåldsdebatten en mer ideologiskt långtgående kritik mot varje tanke på ett nöjesutbud på en fri marknad, något som genom människors konsumtionsval och fritt utbud skulle kunna avvika från de värderingar som riksdagen slagit fast som mål för kulturpolitiken:

- Med hänsyn till de stora ekonomiska intressen som ligger bakom introduktionen av videogrammen finns det betydande risker för att utbudet kommer att styras av rent kommersiella vinstintressen och därmed bli en spekulativ i likgiltigt allmängods. Det skulle i så fall stå i strid med de kulturpolitiska mål som riksdagen fattat beslut om ... Innehållet kan också komma att domineras av grovt underhållningsvåld i allehanda former, förlegade könsrollsuppfattningar, ohämmad alkoholkonsumtion och ett utpräglat resursslöseri, dvs värderingar som det råder bred politisk enighet om att de bör motverkas. Vi vill främst peka på de betydande negativa konsekvenserna en ytterligare spridning av ett förråat underhållningsvåld skulle få för barnen.¹¹

Att videovåldsdebatten innehöll groteska överdrifter för att förstora hotbilden är kanske ett överflödigt påpekande. Medan den unga marknaden onekligen innehöll en hel del blodiga skräckfilmer och porr så var för det första tillgängligheten bland minderåriga överdriven och för det andra filmernas skadlighet helt enkelt antagen utifrån de motbudande klippen. Det är fortfarande ett kontroversiellt påstående om våldsinslag i medier har negativ påverkan på barn. I de razzior mot enskilda videoföretag som följde på Studio S-programmet visade det sig att av 20 000 beslagtagna uthyrningskontrakt var bara 150 med minderåriga, som vanligen hyrt barnfilm. SVT:s Filmkrönikan avslöjade på 2000-talet att Studio S-programmet manipulerat de intervjuade barnen och instruerat vad de skulle säga.¹²

En komisk pendang är när Gabriel Romanus, folkpartistisk riksdagsledamot och då ordförande för föreningen Hem och skola, talade om att "landet kommer att översvämmas av program av typen Motorsågsmassakern". Samtidigt menade han att den filmen är mild i jämförelse med de fasansfulla filmer som kommer därefter, exempelvis "The Texas chain saw massacre" (alltså originaltiteln på samma film).

Enligt Højdestrand är videovåldet en nyhet bara några veckor efter Studio S-programmet, och blir sedan mest en fråga om att bevaka de politiska processerna. Beskrivningen är dock inte väsentligt annorlunda, även om fler pressröster är kritiska till inskränkningar i yttrandefriheten och de politiska förslagen än den i riksdagen ensamme folkpartisten Hadar Cars. Medierna, inte minst kvällspressen, ägnar så småningom den växande videomarknaden större intresse, men länge utan att röra de kontroversiella skräckfilmerna, liksom pornografin. Undantaget är tidningen Scandinavian Film & Video, som recenserar även skräckfilmerna.

DATORSPELEN I MEDIER OCH POLITIK

FÖR ATT STUDERA hur datorspelen skildras i medierna har en rikstäckande morgontidning (Dagens Nyheter) och en rikstäckande kvällstidning (Expressen) valts ut. Sökning har skett på orden ”datorspel/dataspel” via tidningarnas hemsidor samt relaterade artiklar. En kvalitativ prövning har gjorts om huruvida vi kan se samma tecken som präglade debatten om videovåldet och fokus ligger på de senaste årens nyhetsflöde.

En första fråga kan vara om datorspel är jämförbara med videofilmer, och debatterna därmed kan jämföras. För detta talar att datorspel kritiserats just på grund av sitt våldsinnehåll, det var till och med en farhåga på 1990-talet att datorspel har en mer förråande effekt eftersom spelaren är aktiv och deltar i scenariot, medan videotittaren är passiv.

I den rättsliga prövning av datorspelet Postal 2, som 2006 initierades av Justitiekanslern, med ett åtal mot spelimportören för olaga våldsskildring, baserades frikännandet av detta spel bland annat på att våldsinslagen jämfördes med våldsinslag i spelfilmer som exempelvis Quentin Tarantinos Kill Bill.¹³ Datorspelandet är också i dag en utbredd ungdomsaktivitet, med en klyfta gentemot delar av föräldragenerationen, ungefär som videotittande var i början av 1980-talet (om än betydligt mer utbrett).

DAGENS NYHETER

DAGENS NYHETER ÄR en mycket datorspelspositiv tidning. Datorspelen bevakas flitigt och seriöst av kulturredaktionen, som bland annat har en egen spelsajt och en spelbloggare, Susanne Möller. När datorspel nämns är det ofta i entydigt positiva artiklar: ”Intresset för datorspel i konsten ökar” (08-10-10), ”Nordiska ministrar vill stötta datorspel” (08-05-07) och ”Fler spel än någonsin till jul” (08-12-05) är några av rubrikerna. Rubriken ”Från crack till World of Warcraft” handlar inte om beroende eller samhällshot, utan om nya ord i Nationalencyklopedin (09-01-22). I julartikeln, liksom i flera andra artiklar, lyfts den innovativa delen av datorspelsskapandet fram:

- Alla dessa spel har gemensamt att de står och väger med ett ben i datorspel och det andra i sociala sällskapsspel. I det unga spelmediet omformas gränserna ständigt för vad som är spel. Vad är det som gör att vi kallar något för tv-spel? Är det att det innehåller vissa moment, beståndsdelar, mål, eller är det att mjukvaran huserar på en spelkonsol? I höstas släpptes det gamla brädspellet Monopol i digital version: ytterligare ett exempel på att gränserna suddas, målgruppen för tv och datorspel vidgas och industrin söker nya möjligheter.¹⁴

De positiva omdömena gäller även de våldsammaste spelen. Det på grund av sina våldsinslag omdiskuterade spelet Grand Theft Auto (GTA) IV får högsta betyg av spelrecensenten och beskrivs i anmälan som en romantisk berättelse som nu fortsätter med några detaljer som faller på plats:

- Det bästa är att kunna se hur Rockstar mästerligt berättar ytterligare en historia om den mångskiftande staden Liberty city. Hur de under årens lopp har utvecklats berättartekniskt och lärt sig ta tillvara mediets unika möjligheter. Hur de berättar utan att konstra. Längst där i framkanten.¹⁵

Den kanske tydligaste och bredaste illustrationen av hur långt ifrån moralpaniken kulturen står när det gäller datorspel är när DN (09-03-27) låter Peter Englund, ledamot av (nu ordföranden i) Svenska Akademien, recensera krigsdatorspelet Empire: Total War. Englund är positiv och sätter betyget fyra av fem:

- Ett spel som innehåller både Carl von Linné och fem olika typer av artilleriprojektiler är onekligen synnerligen detaljerat – och detta har imponerat på mig, som historiker, och som gammal pjäsplutonchef.¹⁶

På samma sätt belyser ett reportage (09-03-29) från spelhallen Inferno Online att både ungdomar och näringsidkare kommer till tals och får ge sin egen bild på ett sätt som tycks helt motsatt skildringen av videouthyrare och ungdomar på 1980-talet. Då hade man kun-

nat tänka sig en indignation över att ungdomar över 16 år, eller med målsmans tillstånd, kan sitta här och spela nio timmar i sträck från klockan tolv på natten, att vissa ungdomar inte gör annat än spelar spel och sitter fyra-fem timmar i sträck så att de måste påminnas om att gå hem och äta middag eller att de spelar ett spel som ”kortfattat går ut på att slakta en väldig massa zombier innan en väldig massa zombier hinner slakta dig”.

Nu rapporteras sådana fakta rakt upp och ner genom ungdomarnas egna berättelser på samma sätt som att de hellre är i en kommersiell lokal och spelar än går till fritidsgården efter skolan. Reportaget präglas av en familjär stämning där platschefen får berätta att föräldrar är välkomna och att de kan ringa och be personalen avbryta ungdomarna i spelandet och att stället fungerar ”mer som en fritidsgård än som ett företag”. Det enda missnöje som uttrycks i reportaget är att timkostnaden på 19 kronor upplevs som dyr, men att ungdomarna ändå tycker att det är värt priset för att kunna umgås med kompisar när de spelar.

På samma sätt behandlades nyheten att en femtonåring kollapsat och förts till sjukhus efter att ha spelat datorspel ett dygn i sträck, enbart med upplysande kommentarer om viktigen av att äta och dricka ordentligt när man ger sig på att spela datorspel under tre dagar. Detta under rubriken ”Lagom är bäst i datorspelets värld” (08-11-17).

De gånger kritik mot datorspelande framförs sker det inbäddat i positiva motbilder eller skilt från den svenska debatten. Kristdemokraten Anders Bergsten, som på Expressens debattsida (08-05-14 ”Förbjud våldsspel som GTA IV”) krävde förbud mot våldsamma datorspel, intervjuas exempelvis i en artikel som även refererar resultaten från två amerikanska akademiska studier som visar på en omvänd korrelation mellan datorspelande och våldsamhet, det visar sig att våldsbrottsligheten bland ungdomar i USA minskat betydligt mellan 1994 och 2001 samtidigt som datorspelandet ökat och en annan studie visade ett – förvisso svagt – samband mellan antalet TV-spelsbutiker i en stad och våldsamheten som blev artikelns rubrik ”Ny studie visar att TV-spel kan minska våldet” (08-06-14).

Dödsskjutningen vid en tysk skola i Winnenden fäste uppmärksamhet på att gärningsmannen Tim Kretschmer spelat våldsamma datorspel. I två av sexton DN-artiklar (09-03-13, 09-03-21) nämns datorspel, men bara i samband med att två olika tyska politiker kräver restriktioner mot dessa i dödsskjutningarnas spår, och att gärningsmannen liksom en tidigare ung gärningsman varit medlem i skytteförening och ägnat mycket tid åt våldsspel vid datorn. I en artikel om relevansen för Sverige intervjuas kriminologen Jerzy Sarnecki utan att nämna datorspel eller våld i medierna.

I den mån mer kritiska omdömen om datorspel förekommer så är det endera när de refererar till andras uppfattningar, som när författaren Jens Liljestränd i en längre intervju säger att ”Dataspel blir en drog så det har jag lagt av med” (09-03-13), eller i diverse rent refererande artiklar, vanligen TT-material. Ett exempel på det senare är att medan DN-artikeln om den kollapsade 15-åringen handlar om att ”lagom är bäst”, med handfasta råd om att

äta och dricka, så har en TT-notis i samma tidning (08-11-17) en kommentar av psykologen Owe Sandberg som ”varnar för den besatthet som ungdomar kan drabbas av vid sitt spelande. – De känner inga gränser, säger han till tidningen.(TT)”

Den enda indirekt datorspelskritiska text jag hittar i DN är en TV-krönika av Johan Croneman som pläderar för att TV-inslag, filmer och sånger kan ha livsavgörande påverkan på unga människor, och att därför TV-spel också har det:

➔ Jag står och tittar på vår 13-åring när han spelar ett spel där man slaktar folk i parti och minut. Vi ser på en tv-serie i ungefär samma midjehöjd. Vår 5-åring sitter bredvid och tittar på.

Nejdå, det är inget farligt. Människor påverkas av allt i livet, en liten liten kaka kan få avgörande betydelse. Men tv-serier, tv-spel? Lägg av – har du drabbats av moralpanik?

Nu kan det sägas: Ja, faktiskt.¹⁷

I nyhetsflödet har det alltså inte saknats krokar att hänga upp en hotfullare bild av datorspelen på: en dödsskjutning i Tyskland, en svensk 15-årig pojke som fick föras till sjukhus, ett kommersiellt kulturfenomen som lockar ungdomar att spendera en stor del av sin fritid och sina pengar. Likaså finns på marknaden ett stort utbud av datorspel som inte innehåller våldsinslag, men detta har inte lett till någon beröringsångest inför våldsamma spel. Allt detta gör att vi kan konstatera att DN:s bevakning av datorspelen är väsensskild från bevakningen av videon, särskilt intressant som just DN figurerar i Högdestrands avhandling både för sin väldigt videokritiska ledarsida och för att nyhetsbevakningen lätt tog fasta på anekdoter, här cirkulerade exempelvis ett avfärdat rykte om så kallade snuff movies, filmer med påstått autentiska mord.

EXPRESSEN

I **EXPRESSEN FINNS** ingen direkt enhetlig redaktionell linje gentemot datorspel. Rapporteringen om datorspel svänger mellan larm och lugnanden kring deras farlighet, medan relativt sett färre artiklar än i DN handlar om själva spelen och rapporter om händelser.

Med återkommande nätfrågor som ”Är datorspel skadligt för barn?” (08-11-17), ”Ska barn spela datorspel?” (07-11-28), ”Har du känt dig beroende av att spela datorspel?” (07-11-21), ”Ska datorspel med grovt våld förbjudas?” (08-05-10), ”Har du mått dåligt efter att ha spelat datorspel?” (08-11-18) och ”Tycker du att våldsamma datorspel ska förbjudas?” (09-04-01) anar man en redaktionell vilja att spela upp frågan om datorspelens farlighet/skadlighet. Bara två frågor om dator-/datorspel är neutrala eller positiva.

Viljan att blåsa upp frågan är dock inte detsamma som att svaret är entydigt. Här finns negativa rubriker som ”18-åring knivmördade – inspirerad av datorspel” (08-08-04), ”Datorspel nya missbruket bland unga” (08-07-24), ”Datorspel förbjuds efter mord” (08-08-05) och ”Datorspel uppmanade pojke till inbrott” (05-08-23) liksom den neutrala ”Fördelar- och nackdelar med datorspel” (08-11-22), men även lugnande och positiva rubriker som ”Datorspelen har fördelar” (07-11-20), ”Datorspelare är precis som alla andra” (06-04-28), ”Datorspelen nyttigt för barnen” (05-04-19). Det tycks ha skett ett skifte mot negativa och varnande artiklar på senare tid, vilket stämmer med webbfrågorna.

Å andra sidan är tidningens krönikörer positiva. Linna Johansson: ”Datorspel är inte farligt” (07-05-26), som framför allt adresserar att spelen skulle vara beroendeframkallande och passiviserande men att detta ändå är kvalitativt annorlunda än exempelvis beroende av spel och droger, och Katerina Janouch (08-11-22): ”WoW här bor din tonåring”. Janouch ”ogillar de renodlade våldsspelen som GTA”, men tycker att krigsspel som Counterstrike är gränsfall och att World of Warcraft är riktigt spännande. Det sistnämnda spelet hälsades också i sin senaste version med fem positiva nyhetsartiklar under januari-februari 2007, bland annat: ”Se upp – snart möter du morsan i WoW (07-02-27), som mest handlar om att spela ingår i en kurs i medieteknik vid Södertörns Högskola, men också avfärdar sambandet mellan spelande och brottslighet. En annan artikel bär rubriken: ”500 000 svenskar är ’fast’” (07-02-11), en ironisk blinkning till varningarna om beroende, här uppmanas läsarna att skicka in bild på sin egen avatar (spelkaraktär) för publicering på tidningens hemsida.

I de negativa artiklarna hittar vi några av moralpanikens karaktärsdrag. Det gäller kanske framför allt den ”moraliska entreprenören”, som påfallande ofta är samma person: psykologen och psykoterapeuten Owe Sandberg. I rollen som expert varnar Sandberg för datorspelande i åtminstone fem Expressenartiklar.¹⁸

Den artikel som kanske tydligast präglas av moralpanik är ”18-åring knivmördade – inspirerad av datorspel” (08-08-04), ett mord som inträffade i Thailand och som enligt uppgift ska ha varit inspirerat av datorspelet Grand Theft Auto. Här får Sandberg fylla på med en egen anekdot om ”en kille som stal en bil efter att han spelat GTA”, och ett påstående om att barnpsykiatri inte nog uppmärksammar problemet. Därefter intervjuas kriminologen Jerzy Sarnecki som får uttrycka sin personliga avsky mot våldsamma datorspel – ”Personligen tycker jag att det är vidrigt” – samt resa frågan ”om det är sånt här som våra ungdomar ska ägna sig åt”. Dock påpekar Sarnecki även att något kausalt samband mellan detta spel och brottslighet inte är fastslaget. Artikeln slutar med konstaterandet att det finns behov av information till föräldrar om spelet. Här finns alltså det personligt uttryckta förfasandet och försöken att med anekdoter, en bilstöld och ett mord i ett land på andra sidan jordklotet, måla upp bilden av ett problem som kräver åtgärder av ungdomspsykiatri och föräldrar (även om kriminologen Sarnecki får slå fast att bevis saknas för en sådan koppling).

Ett liknande förfarande präglar Expressens artikel ”Kollapsade av dataspel” (08-11-17) om den femtonårige pojken som kollapsade efter ett dygn med World of Warcraft. Medan DN, som vi såg ovan, kompletterade med råd om att äta och dricka slutar Expressenartikeln med journalistens slutsats att speltillverkarens information till föräldrar är otillräcklig: ”Men det hjälpte inte i 15-åringens fall. Inte heller i många tusen andra svenska ungdomars totala engagemang i fantasivärlden.”

Detta kompletteras med artikeln ”Experten: uppemot 40 000 är i riskzonen”, byggd helt på en intervju med Owe Sandberg som bland annat målar upp ett dystert framtidsscenario på basis av denna incident och bidrar med en egen anekdot om en patient som blivit psykotisk efter att ha spelat fyra dagar i sträck: ”Jag befarar att spelberoendet kommer att öka explosionsartat och dra med sig svåra psykiska och även fysiska åkommor.” Sandberg nämner att 30 000–40 000 ungdomar är i ”riskzonen” och upprörs över att svenska myndigheter inte delar hans bedömning. ”Socialdepartementet, Socialstyrelsen och Folkhälsoinstitutet rör inte ett finger”, får vi läsa i artikeln.

Owe Sandberg är över huvud taget en flitigt förekommande expert i Expressens spalter. Han har varnat för sms-sjukan (”Sms kan bli en fixering. Jag har haft ett par patienter med mobiltelefonberoende”, 03-10-19), Treomissbruk (”ett vanligt problem”, 07-02-21) och pokerfeber (Nät poker är en tickande bomb . . . Folk som söker lyckan tappar lätt kontrollen och hamnar i en beroendecirkel, 05-06-16”) med liknande testfrågor och farhågor som kring datoranvändande och dataspelande. Sandberg har även uttalat sig i samband med att Britney Spears och Paris Hilton färgat håret svart: (”Sådana här attribut, att man byter identitet, färgar håret, kan vara en puff, en kick, så att man kommer loss”, 06-06-26) och att komikern Lennie Norman uttalat sig nedsättande om Kicki Danielsson efter en rattfylleriförseelse (”Onyanserad kritik”, 04-03-07, apropå Normans kommentar ”Jag har ingen sympati för en fyllefet tant som sätter sig packad vid ratten!”). Artiklarna är påfal-

lande lika i sin uppbyggnad: Sandberg varnar för utvecklingen, berättar en anekdot om en av sina patienter som haft problemet och har testfrågor för om man är i ”riskzonen”, samt påpekar att det finns professionell hjälp att få.

Som jämförelse kan nämnas att Sandberg förekommer ytterst sparsamt i Dagens Nyheter. Hans namn ger fyra träffar, varav en i en artikel där Susanne Möller är kritisk mot hans sifferuppgifter om 40 000 datorspelsberoende. I både DN och Expressen kommenterar Sandberg en dom om tvångsvård för spelmissbruk för en 17-årig pojke i Falkenberg som spelat datorspel och enligt rätten ”isolerat sig från omvärlden och skaffat en icke acceptabel dygnsrytm” (”Tvångsvård för datorspelare, DN 07-11-20). Sandberg välkomnar domen och klagar på att det vanligen är svårt att få socialtjänsten att ingripa mot dataspelsmissbruk. DN-artikeln innehåller dels uppgifter om att pojken motsätter sig domen och menar sig ha en konflikt med mamman, som inte framkommer i Expressen, och dels får Medierådet och kanslichefen Ann Katrin Agebäck tillbakavisa uppfattningen om datorspelandet som ett ”missbruk”. Rådet rekommenderar i stället termen ”problematiskt användande”. Expressenartikeln intervjuade enbart pojkens mamma och Owe Sandberg, och slog fast missbruksterminologin i rubriken: ”Fick tvångsvård för missbruk av datorspel” (07-11-21).

Även övriga negativa artiklar följer två av moralpanikens mönster. Det är dels anekdoten: ”28-åringen spelade datorspel – dog” (05-08-10) och dels informationen om en åtgärd, som ofta kommer enbart från den som säljer tjänsten i fråga: ”Stor efterfrågan på Het linje för datorspelsberoende” (05-10-06), där företaget Spelinstitutet, som breddat sin verksamhet från spel om pengar till datorspelare, får tala om att linjen är efterfrågad. Ibland är det en kombination som när artikeln ”Datorspel nya missbruket bland unga” (08-07-24) bara handlar om företaget GAME-OFF, också ett breddat spelmissbruksföretag. Mikael Eriksson, med titeln ”inspiratör”, uttalar sig om att ”Datormissbruk har många likheter med andra missbruk, som exempelvis alkoholism”. Detta kombineras med en artikel om en 23-årig person som behandlats för både spelare och datorspelare, ”Jag spelade 30 timmar i sträck”.

Går vi till de datorspelspositiva nyhetsartiklarna i Expressen så är en vanlig typ baserad på någon myndighets undersökningar. ”Datorspelen har fördelar” (07-11-20) bygger på Medierådets rapport ”Att leva i World of Warcraft”, ”Datorspelare är precis som alla andra” (06-04-28) bygger på en enkät från Ungdomsstyrelsen med resultatet att datorspelare är en ”oerhört normal aktivitet”, och att de som spelar nästan dagligen visar sig dricka mindre, må något bättre och vara lika fysiskt aktiva som övriga. ”Datorspelen nyttigt för barnen” (05-04-19) baseras på en studie från Statens folkhälsoinstitut. Till detta kommer, som ovan nämnt, krönikörerna och nyhetsbevakningen av nya spel.

Det finns även reportage där intensivt spelare ungdomar kommer till tals (t ex 08-11-22

”Nicholas 19: Man kan kollapsa av TV också”, ihop med Janouchs krönika och artikeln ”Fördelar- och nackdelar med datorspel”, även den med Medierådet som underlag) om än med en slutkläm om att Folkhälsoinstitutet har upprättat en stömlinje för anhöriga och drabbade som spelar för mycket. Noteras kan också att en av Expressens krönikörer går i direkt polemik mot den ofta anlitade psykologen Owe Sandberg (Linna Johansson, ”Hetsen mot datorspelare”, 06-04-28), vars sifferuppgifter alltså ifrågasätts i båda de studerade tidningarna.

I Expressen förekommer alltså artiklar om datorspelande med klara drag av moralpanik och där framträder en redaktionell vilja att problematisera datorspelsanvändandet. Det finns gott om moraliska entreprenörer och skrämmande anekdoter från hela världen, och även i de positiva artiklarna finns en tendens att lugna genom att visa på att myndigheter ”gör något”. Men det finns samtidigt positiva nyhetsartiklar om ett krigsspel som har utmålats som beroendeframkallande. Andra positiva artiklar vilar dessutom på studier som avfärdar de samband mellan spelande och brottslighet och missbruk som de negativa artiklarna antyder. Krönikörer polemiserar mot de experter som tidningen lyfter fram. Och en väsentlig pusselbit saknas även i de moralpaniska artiklarna: Inga politiker, och knappt några företagare, har ställts till svars och avkrävt åtgärder. Ungdomar har inte utmålats som offer. Inte heller i Expressen har man alltså sammantaget en moralpanisk inställning till datorspelandet.

SAMMANFATTNING

MEDIESKILDNINGEN AV DATORSPEL och datorspelade följer inte moralpaniska linjer, även om enskilda artiklar gör det. I morgontidningen DN finns snarare en datorspelspositiv linje som kan få dem att i rubriker spela upp fördelar som baseras på osäkert empiriskt underlag, t ex: ”Ny studie visar att TV-spel kan minska våldet” (DN 08-06-14) och tidningen har inte vinklat några av de nyheter om datorspelade kopplat till våld eller krascher till en generell kritik mot datorspel eller krav på politiska åtgärder.

I kvällstidningen Expressen finns artiklar med klart moralpaniska tendenser, framför allt genom självutnämnda experter som får varna och erbjuda en lösning, ibland underbyggda av anekdotiska datorspelsrelaterade händelser. Detta balanseras dock av artikelserier som välkomnar datorspel, datorspelsvänliga kolumnister och positiva artiklar kring datorspelade baserat på myndighetsmaterial. Moralpaniken som samhällsfenomen bygger på ett tolkningsföreträde där avvikande röster saknas. Det kan knappast sägas föreligga. Ungdomar och affärsidkare i datorspelsbranschen får komma till tals och berätta, snarare än att beskrivas enligt moralpanikens mönster med offer och förövare. Dessutom är det värt att notera att krav på politiska åtgärder mot problemen är så gott som obefintliga (det närmaste är Owe Sandbergs klagomål på myndigheter som enligt honom inte tar problemen på allvar) även om Expressens positiva artiklar har en tendens att lugna genom att beskriva myndighetsåtgärder. Värt att notera är också att det denna gång tycks vara morgonpressen, snarare än kvällspressen, som leder utvecklingen mot acceptans av datorspel och datorspelade, medan det var kvällstidningarna som först tog sig an videofilmerna.

MEDIERÅDET OCH MORALPANIKEN

I **DET TILLÄGGS DIREKTIV** som kom 2003 (Dir. 2003:75) och skapade det nuvarande Medierådet kan man läsa att ”Inriktningen på rådets verksamhet enligt dess ursprungliga direktiv (Dir. 1990:40) är opinionsbildning, kunskapsutbyte och information”. Med hänvisning till de ursprungliga direktiven påpekas även:

- ➔ I dessa direktiv formulerades också den grundhållning som fortfarande gäller: **samhället accepterar inte utvecklingen av våldsinslagen i medierna.**

I de artiklar om datorspel där Medierådet förekommer finns inget avståndstagande från våldsinslagen i datorspel. Enligt informatören Karin Larsson anser man att forskningen numera har bevisat att det inte är innehållet i sig som är problemet, utan den påverkan exempelvis ett väldigt våldsamt innehåll kan ha på en viss individ i en viss situation. Vetenskapliga belägg för att för att våld i datorspel leder till verkligt våld i samhället saknas. Mot bakgrund av hur medielandskapet har förändrats sedan 1990 samt att Medierådet inte har, och heller aldrig har haft, några andra verktyg än de mjuka (kunskaps- och informationsspridning, medvetandegörande aktiviteter) så är det enligt Karin Larsson varken görligt eller önskvärt att Medierådet skulle arbeta för att få bort en viss typ av innehåll från medieutbudet.

Farhågan att Medierådet skulle förstärka de moralpaniska tendenser som en gång ledde till rådets bildande finner inget stöd i den ovanstående studien. Tvärtom förekommer Medierådet och andra myndigheter som sakunderlag och auktoriteter framför allt i Expressens datorspelspositiva artiklar. DN har däremot datorspelspositiva artiklar utan att särskilt ofta hänvisa till Medierådet, till viss del beroende på att de själva rapporterar om utländska studier kring datorspelans effekter.

I generellt datorspelspositiva DN får Medierådet, när det förekommer i artiklar om datorspel, delvis en varnande roll. När de marknadsför sin datorspelsmärkning som från 2007 (DN 07-05-07, ”Ny märkning av datorspel”) även gäller onlinespel, så är det med påtalandet av risker för ungdomar.

”Onlinespel innebär alltid risker, allt ifrån hot till att någon riktar in sig på dig i spelet. Du befinner dig i en miljö som inte går att kontrollera. Det är viktigt att man informerar föräldrar om att spelupplevelsen förändras drastiskt”, säger Janne Christofferson från Medierådet i artikeln. Detta kontrasteras mot föräldern Agneta Johansson, 47, som köper datorspel i Farsta Centrum. Hon beskrivs som ”lite kluven inför den nya märkningen” och säger: ”Skulle det vara så farligt att spela med andra online? Jag vet inte om jag tycker det är värre.” Det är dock i DN, men inte i Expressen, som Medierådets kanslichef Ann Katrin

Agebäck avråder från den beroendeterminologi som Expressens vanligt förekommande experter gärna använder sig av, och erbjuder behandling för.

Medierådet fyller alltså inte den funktion det en gång bildades för, som ett slags opinionsbildande aktör som markerar "samhällets" avståndstagande från "våldet i medierna". Man kan snarare lägga fram en motstående argumentation, att Medierådet fyller en funktion i att motverka moralpanik och har en lugnande verkan genom att blockera kraven på att någonting "måste göras". Detta är en argumentation som faktiskt förts fram av en tidigare huvudsekreterare för Våldsskildringsrådet rörande Biografbyrån, att själva förekomsten av en ansvarig myndighet gjuter olja på moralpanikens vågor och är en motståndskraft mot censurivrande:

- ➔ Det finns också de som säger att Biografbyråns verksamhet i själva verket är ett bättre värn för yttrandefriheten – på filmens område – än ingen censur alls. Varför då? Jo, för då kan andra intressegrupper hållas i schack. I många länder har den katolska kyrkan stigit fram med ytterligt bestämda åsikter om vad som får visas på film. I USA finns det stora mäktiga kvinnoorganisationer som agerar och på andra håll i världen muslimska grupper. De stora producenterna är mycket rädda – av bl.a. ekonomiska skäl – för dessa grupper.

Richard Lagercrantz, huvudsekreterare i Våldsskildringsrådet.¹⁹

Det finns en del grund för sådan argumentation. Exempelvis har politiker hänvisat till Medierådet för att motverka krav på lagstiftning. När datorspelskritiska röster höjdes i riksdagen efter en interpellation (2004/05:222) av Lars-Ivar Ericson (C) till statsrådet Morgan Johansson (S) om dataspelsvanor hos barn och ungdomar, där det luftades oro för våldsinslag, spelberoende och strålning (!) samt krav på åldersgränser, så hänvisade Johansson dels till Medierådets informationsuppdrag och uppdrag att sätta åldersgränser. Det framgår också av debatten att Johansson hämtat kunskapsunderlag därifrån för att ifrågasätta de mer alarmerande uppgifter från organisationen Fair Play som förekommer hos interpellanten och två kritiker i debatten, Solveig Hellquist (FP) och Chatrine Pålsson (KD).

Morgan Johansson sammanfattar något förvånat:

- ➔ Fru talman! Det kommer att bli lite underligt i den här debatten. Här debatterar jag med tre borgerliga politiker. Men det finns nog en fara för att jag kommer att framstå som den mest liberala i dessa frågor. Jag menar nämligen att den ordning som vi i dag har är ganska bra och väl avvägd.²⁰

Efter valet 2006 har diskussionen om datorspel i riksdagen, främst genom Folkpartiets Camilla Lindberg, dock handlat om initiativ för att stödja och uppmuntra branschen.

Som framkommer ovan får Medierådet i Expressen ge nyhetsartiklar som balanserar moralpaniska artiklar ett mer generellt relevant sakinnehåll baserat på studier snarare än anekdoter. Men som framgår av Dagens Nyheters datorspelsbevakning kan samma linje drivas genom egen nyhetsbevakning, som i betydligt mindre grad involverar Medierådet, i alla fall som direkt refererad källa.

Även om vi kan konstatera att debatten kring datorspel i dag har betydligt färre moralpaniska tendenser jämfört med debatten om videovåldet, och kanske rentav en medial slag-sida mot det datorspelspositiva, så finns andra faktorer som förmodligen är viktigare än Medierådets roll. Främst bland dessa är förmodligen att den monopolistiska roll som SVT hade i medieutbudet 1980, med två kanaler i den statskontrollerade televisionen, och det ensidiga genomslaget som ett vinklat program som Studio S om videovåldet därför fick, i dag är omöjligt att återupprepa. Inte bara har TV-monopolet fallit med en explosion av andra kanaler, hela mediemarknaden myllrar av nya avsändare och kanaler. Andra faktorer kan säkert vara att den inflammerade debatten om videovåldet satte spår hos de ungdomar som växte upp och därmed gav erfarenheter som undviker en liknande upprepning.

Givet dessa bredare och troligare förklaringar till den mer sansade och mångfacetterade skildring av datorspelen i medierna i dag, så blir det svårt – även med erkännande av att Medierådet spelat en viss roll i att motverka moralpanik i medierna och att sådana slår över i inskränkande lagstiftning på yttrandefrihetens bekostnad – att motivera Medierådet som en del av skattefinansierad, statlig verksamhet.

Mattias Svensson

NOTER

1. Frykman, sid 114-115.
2. Frykman, sid 140. Citerar Ove Hartmans kapitel "Gud eller Mammon" i Lindström m fl, *Kulturkris*.
3. Frykman, sid 59-60. Refererar till Bilaga 1A i SOU 1945:22.
4. Hajdu, sid 237. Citerat ur psykologen Fredric Werthams bok *Seduction of the innocent*.
5. Ibid.
6. Frykman, sid 87-88 (aborter och könssjukdomar), sid 89 (stadigare förhållanden), sid 99 (familiarismen), sid 155 (föreningslivet).
7. Mill, sid 17.
8. <www.youtube.com/watch?v=Lgj6gR-Kbt0>.
9. Gunnel Arrbäck, anförande hos Frihetsfronten sommaren 2008.
10. Höjdestrand, sid 56.
11. Motion 1979/80: 1232.
12. Filmkrönikan 24 oktober 2002. Studio S-journalisten Stig Linnell försöker i tidningen Journalisten (2002-12-10) bortförklara de intervjuades vittnesmål i Filmkrönikan med en konspiratorisk teori om att det "inom en begränsad krets nyliberala cineaster och akademiker spridits myter och nidsbilder i syfte att undergräva programmets trovärdighet".
13. DN 2006-12-13, "Importör av våldsamt datorspel friades".
14. DN 2008-12-15.
15. DN 2009-03-06
16. DN 2009-03-27.
17. Croneman, Johan, DN 2009-03-27, "Om man vågar påstå att TV påverkar ungar då är man tokig".
18. Förutom ovan nämnda "18-åring knivmördade - inspirerad av datorspel" så är det två äldre artiklar där Sandberg var talesman för organisationen Fair Play, "Föräldrar maktlösa inför datorspel" (2005-11-14) och "Belöning ska motverka barns tv-spelande" (2004-12-06)", samt "Experten: uppemot 40 000 är i riskzonen" (2008-11-17).
19. DN 1992-02-15.
20. Protokoll 2004/05:63, anförande 81.

LITTERATUR

Frykman, Jonas (1988), *Dansbaneeländet : ungdomen, populärkulturen och opinionen*. Stockholm: Natur och Kultur.

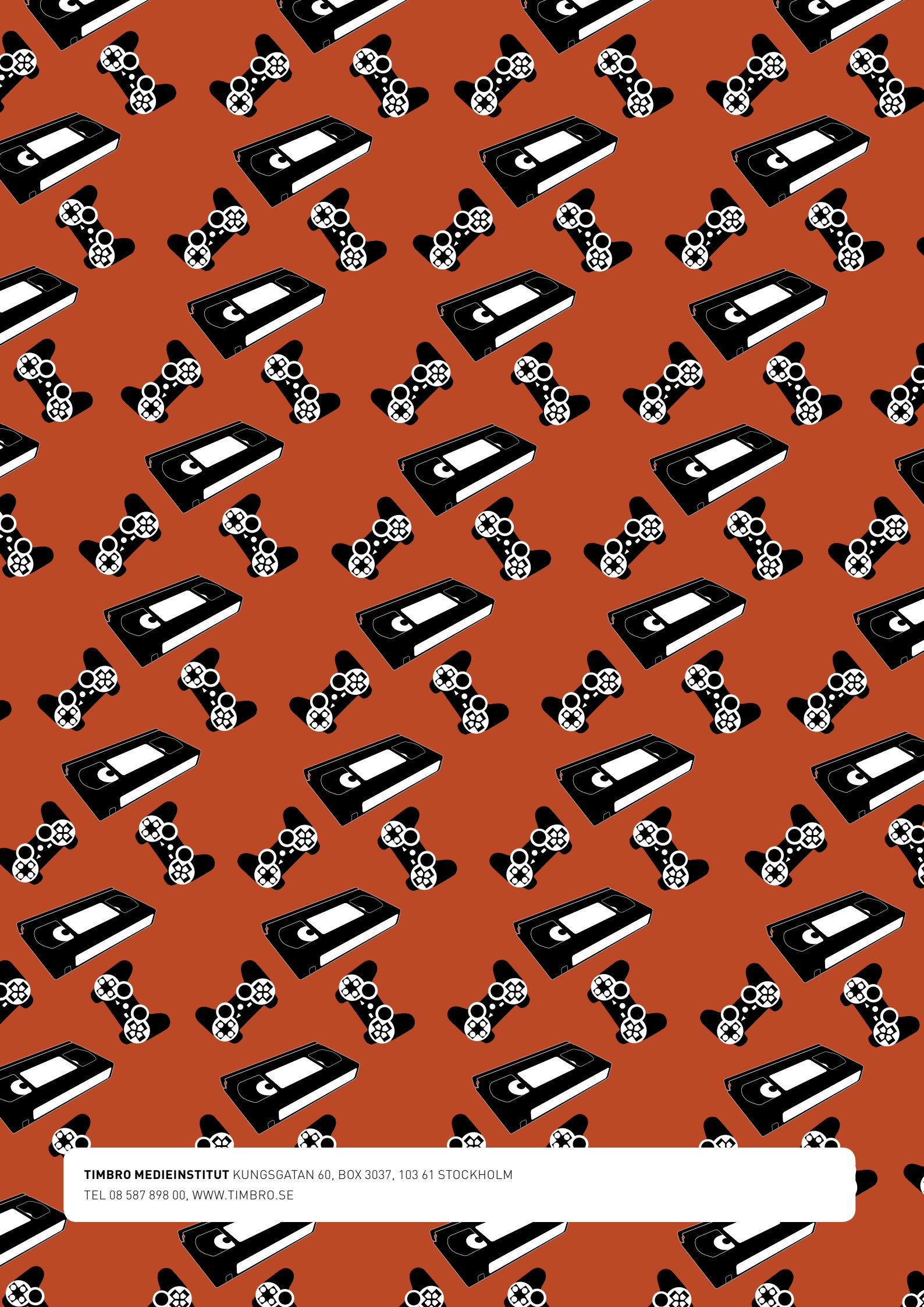
Höjdestrand, Erik (1997), *Det vedervärdiga videovåldet : att återupprätta moralisk ordning*. Uppsala: Uppsala universitet.

Hajdu, David (2008), *The ten-cent plague : the great comic book scare and how it changed America*. New York: Farrar, Strauss and Giroux.

Lindström, Martin m fl (1935), *Kulturkris*. Stockholm: Diakoni.

Mill, John Stuart (1984/1859), *Om friheten*. Stockholm: Natur och Kultur.

Wertham, Fredric (1954), *Seduction of the innocent*. New York: Amereon Limited.



TIMBRO MEDIEINSTITUT KUNSGGATAN 60, BOX 3037, 103 61 STOCKHOLM
TEL 08 587 898 00, WWW.TIMBRO.SE