

**Vad är skadlig mediepåverkan?**

TEXT: Yvonne Andersson, Jan Christofferson och Ulf Dalquist  
FORM: Intellecta  
Statens medieråd 2016

# FÖRORD

Medieformer och medieinnehåll av olika slag är idag i stort sett oundgängliga för oss människor. Men, att säga att medierna är fantastiska är förstås att ta i. Att de är "som luften vi andas" känns lite uttjat. Medieinnehåll kan vara lockande, tärande och utvecklande. Den digitala kommunikationen med andra människor både uppbyggande och nedbrytande. Det finns med andra ord en uppsida och en nedsida av allt.

Så länge det har funnits medier, har man också bekymrat sig för att människor kan påverkas negativt av dem. Redan Platon oroade sig för berättelsens påverkan på det uppväxande släktet. Runt förra sekelskiftet fanns en spridd föreställning om att romanläsning förvandlade unga människor till viljelösa lättingar, och att unga kvinnor fick menstruationsproblem av ett alltför omfattande läsande. Det är lätt att göra sig rolig över svunna tiders tokigheter. Men all oro är inte tokig. Att hat och hot på nätet tystar journalister, politiker och andra offentliga personer är väl belagt, liksom att grooming och sexuella övergrepp via internet är en realitet. En studie av folkmordet i Rwanda visade att den propaganda som spreds via radiokanalen RTLM fick drygt 50 000 hutuer att delta i folkmordet på tutsierna.<sup>1</sup> Propaganda och vinklade budskap är med andra ord inte bara en del av krigshistorien utan en verklighet här och nu.

Så nog finns det något som kan kallas för skadlig mediepåverkan.

I den allmänna s.k. debatten blandas ofta oron för våldsamt medieinnehåll – som t.ex. kan förekomma i datorspel – med destruktiva relationer och "för mycket skärmtid". Utifrån myndighetens samlade erfarenhet och bedömning har därför denna rapport initierats och genomförts för att reda ut begreppen och hålla isär olika sorters mediepåverkan. Allt i syfte att skapa en tydligare verksamhet och bättre resultat vad gäller analyser, rapporter och verktyg som löpande tillgängliggörs i syfte att stärka och skydda barn och unga i deras medievardag. Hur en skräckfilm skrämmar små barn, eller hur propaganda påverkar människors verklighetsuppfattning, kan inte blandas ihop med hur en social – eller asocial – interaktion mellan två eller flera personer spårar ur i integritetskränkningar, bedrägerier eller andra lagvidrigheter. Vitt skilda fenomen blir inte ett och detsamma bara för att medier råkar vara inblandade. Man bör alltså hålla isär skadligt *medieinnehåll*, skadligt *kommunikativt handlande* och skadligt *handhavande*. Det sistnämnda innebär negativa fysiska effekter som kan följa av en omfattande användning av medier såsom t.ex. fetma (till följd av stillasittande), närsynthet eller rena förslitningsskador.

Det är vår förhoppning att denna rapport kan bidra till förståelsen för mediernas roll i barns och ungas liv och därmed också vara ett meningsfullt verktyg i arbetet med att stärka barn och unga som medvetna medieanvändare och skydda dem från skadlig mediepåverkan.

Rapporten är skriven av Yvonne Andersson, Jan Christofferson och Ulf Dalquist, samtliga vid Statens medieråd. Vi vill särskilt tacka Ingela Wadbring, Nordicom samt Statens medieråds vetenskapliga råd: Marcus Bylund, Uppsala kommun; Jonas Linderöth, Göteborgs universitet; Mårten Schultz, Stockholms universitet; Ulrika Sjöberg, Malmö högskola; Emma Sorbring, Högskolan i Väst; Tarja Susi, Högskolan i Skövde; Olof Sundin, Lunds universitet; Lisa Thorell, Karolinska institutet och Ylva Ågren, Stockholms universitet, för värdefulla synpunkter på manuset.

**Stockholm i december 2016**

*Ewa Thorslund, direktör*

---

1 Yanagizawa-Drott 2014.

# INNEHÅLL

<b>INLEDNING</b> .....	<b>5</b>
<b>BAKGRUND</b> .....	<b>9</b>
<b>Begreppet skadlig mediepåverkan i en statlig kontext</b> .....	<b>10</b>
Statens biografbyrå och Rådet mot skadliga våldsskildringar.....	10
En ny myndighet skapas .....	11
<b>TRE TYPER AV SKADLIG MEDIEPÅVERKAN</b> .....	<b>14</b>
<b>Skadligt medieinnehåll</b> .....	<b>15</b>
Teorier om skadligt medieinnehåll .....	17
Effekter av medieinnehåll på individnivå.....	19
Exempel på forskning.....	22
<i>Våldsskildringar</i> .....	23
<i>Pornografi</i> .....	24
<i>Rädsla, oro och förvirring</i> .....	25
<i>Reklam och propaganda</i> .....	26
<i>Utseendeideal</i> .....	26
<i>Stereotyper</i> .....	26
Vad säger barn och föräldrar? .....	27
<i>Intervjuer med barn om skadligt medieinnehåll</i> .....	28
<i>Intervjuer med föräldrar om skadligt medieinnehåll</i> .....	30
<b>Skadligt kommunikativt handlande</b> .....	<b>33</b>
Effekter av kommunikativt handlande på individnivå .....	34
Exempel på forskning .....	34
<i>Mobbning</i> .....	35
<i>Beroende</i> .....	35
<i>Depression</i> .....	37
<i>Fear of missing out</i> .....	37
<i>Pro Ana/Mia och självmord</i> .....	37
<i>Integritetsproblem</i> .....	38
Vad säger barn och föräldrar?.....	39
<i>Intervjuer med barn om skadligt kommunikativt handlande</i> .....	39
<i>Intervjuer med föräldrar om skadligt kommunikativt handlande</i> .....	41
<b>Skadligt handhavande</b> .....	<b>44</b>
Effekter av skadligt handhavande på individnivå .....	45
Exempel på forskning .....	45
<i>Fetma</i> .....	45
<i>Koncentrationsproblematik</i> .....	46
<i>Sömnproblematik</i> .....	47
<i>Multipla hälsorisker</i> .....	47
Vad säger barn och föräldrar? .....	48
<i>Intervjuer med barn om skadligt handhavande</i> .....	48
<i>Intervjuer med föräldrar om skadligt handhavande</i> .....	48
<b>MYNDIGHETENS TOLKNING AV UPPDRAGET AVSEENDE SKADLIG MEDIEPÅVERKAN..</b>	<b>50</b>

# INLEDNING

Statens medieråd bildades 2011. I myndighetsinstruktionen inleds första paragrafen som följer:

*Statens medieråd ska verka för att stärka barn och unga som medvetna medieanvändare och skydda dem från skadlig mediepåverkan.*

Vad "skadlig mediepåverkan" innebär utvecklas dock inte i instruktionen. I sin vidaste innebörd kan begreppet "skadlig mediepåverkan" inbegripa allt medieinnehåll i alla medier samt skadliga effekter av såväl själva handhavandet av medier (t.ex. att ett omfattande tv-tittande förutsätter ett omfattande stillasittande, vilket kan leda till fetma) som att individer kan använda medier i syften som får skadliga effekter (t.ex. mobbning). Det finns ingen vedertagen definition av vad skadlig mediepåverkan är, vilka olika typer av påverkan det finns, hur dessa uppkommer eller vilka effekter de har. Syftet med denna rapport är att försöka bringa klarhet i detta. Självfallet är mediepåverkan i sig inte per definition skadlig. Likaväl som medier kan påverka individer negativt, kan de också ha positiva konsekvenser för användarna. Det behöver knappast påpekas att medier exempelvis är utmärkta pedagogiska verktyg, ger individen nästan obegränsade möjligheter till informationssökning, att internet kan sägas ha demokratiserat den offentliga debatten på ett fundamentalt sätt eller att medierna är en nästintill uteslutande källa till underhållning. Föreliggande rapport behandlar dock inte mediernas positiva effekter. Den diskuterar inte heller mediernas roll i samhället på något mer övergripande sätt utan fokuserar uteslutande på frågan hur skadlig mediepåverkan kan förstås på individnivå. Rapporten ska alltså inte läsas som en uttömmande beskrivning av mediernas funktioner eller som en karta över vilka fenomen Statens medieråd ska inrikta sin verksamhet mot. När det gäller att direkt skydda barn från skadlig mediepåverkan har Statens medieråd egentligen bara ett verktyg: att sätta åldersgränser på filmer avsedda för offentlig visning. Allt annat skydd sker indirekt, genom information och upplysning. En stor del av myndighetens aktiviteter syftar alltså främst till att stärka barn som medvetna medieanvändare, men detta kan också ses som en del av skyddet: genom att stärka barn som medvetna medieanvändare ökar deras möjligheter att skydda sig själva från skadlig mediepåverkan.

En aspekt av detta stärkande, som också framstår som allt viktigare, är att öka medvetandet om algoritmernas betydelse för sökningar på internet. En sökning med t.ex. sökmotorn Google genererar inte objektiva resultat utan styrs av algoritmer som bl.a. tar hänsyn till annonsörer och både den enskilda användarens och andra användares sökhistorik. Exakt hur algoritmerna är utformade vet vi inte eftersom de är affärshemligheter. I både forskningen och den allmänna debatten har denna problematik diskuterats under begrepp som filterbubblor, syftande på att människor får allt snävare världsbild när den information de huvudsakligen får liknar, eller är i enlighet med, den information de redan fått. Problemet här kan alltså förstås som brist på (diversifierad) information, vilket skulle kunna betraktas som en form av "skadlig mediepåverkan". Eftersom följderna av denna påverkan i dagsläget inte är klarlagda diskuteras dock inte denna problematik i föreliggande rapport, utan hanteras som en del av myndighetens stärkande uppdrag.

Det är svårt att dra en gräns för vad som är att betrakta som skadligt eller inte skadligt i sammanhanget. Om en individ blir utsatt för omfattande s.k. nätmobbning och till följd av detta blir deprimerad är det rimligt att betrakta det som en skadlig effekt av medieanvändningen. Om ett barn drömmer mardrömmar och får svårt att sova efter att ha sett en skräckfilm kan det också sägas vara en skadlig effekt av medieanvändning. Samtidigt ställer ett påstående om att något är skadligt höga krav på bevis. Kanske är det tillräckligt att konstatera att det handlar om negativa

effekter av medieanvändning/-exponering. Vad som ytterligare komplicerar denna fråga är att medieanvändning inte sker i ett vakuum, utan i olika sociala sammanhang och i samspel med alla andra sinnesintryck som en individ har under sin vakna tid. Det är inte heller en självklarhet att en tillfällig upplevelse av t.ex. rädsla är skadlig. I vissa avseenden kan en sådan betraktas som *skadlig för välbefinnandet* om rädslan är för stark för att vara "behaglig", men rädslan kan också vara hanterbar och därigenom rent av upplevas som "njutbar". Detta är högst individuellt.

Idag uttrycker många föräldrar att det mest negativa med deras barns medieanvändning är att den är så uppslukande och tar så mycket tid.<sup>2</sup> Det är alltså medieaktiviteten i sig, och den tid den tar i anspråk, man vänder sig mot, snarare än några negativa effekter av denna. Frågan är om detta kan kallas "skadlig mediepåverkan". Samtidigt är det underförstått att det som föräldrarna uttrycker är att medieanvändningens uppslukande natur – och den resulterande tidsåtgången – går ut över annat som betraktas som viktigare. Än mer komplex blir frågan när man betänker vad framväxten av digitala medier fört med sig. Den nederländske medieforskaren Mark Deuze har formulerat det som att vi rört oss från ett liv *med* medier till ett liv *i* medier.<sup>3</sup> I det fördigitala medielandskapet utgjorde (mass-) medierna en sfär som till viss del var åtskild från vårt sociala agerande. Idag sker istället en stor del av våra sociala och kommunikativa handlingar i dessa (sociala) medier. Blir t.ex. mobbning till skadlig mediepåverkan när den utförs via sociala medier istället för på skolgården?

Det måste också påpekas att det finns fler perspektiv på medieanvändares relation till medier än bara att användarna påverkas av dem. I den s.k. *uses and gratifications*-forskningen vänder man på frågeställningen: istället för att försöka studera vad medierna gör med publiken, undersöker man vad publiken gör med medierna – varför man väljer vissa medieinnehåll framför andra, hur man konsumerar dessa, vilka motiv man har för detta etc. En ofta framförd kritik mot forskning om mediepåverkan är att man angriper sociala problem "bakifrån". Medan en kriminolog utgår från att det finns våldsbrottslighet och försöker finna orsakerna till denna, utgår en medieeffektforskare från exempelvis våldsamma datorspel och försöker ta reda på om dessa leder till våldsbrottslighet. Detta förfarande är inte vetenskapsteoretiskt orimligt, men det får till följd att ett samhällsproblem (våldsbrott) kommer att reduceras till ett individuellt problem där en enda potentiell orsak undersöks, när det i själva verket finns en mängd sociala faktorer relaterade till våldsbrottslighet.

Statens medieråds uppgift att skydda barn och unga från skadlig mediepåverkan är naturligtvis inte något som äger rum i ett historiskt vakuum. Innebörden i begreppen "barn", "unga" och "skadlig mediepåverkan" varierar i olika kontexter och har förändrats över tid och kommer med all sannolikhet att fortsätta förändras. För inte så länge sedan var en spridd uppfattning bland svenska föräldrar att barn "fick tåla lite stryk".<sup>4</sup> Utanför Sverige är denna åsikt fortfarande inte ovanlig, medan vi ser det som en kriminell kränkning. Det finns också motstridiga tankar om barns utsatthet när det kommer till medielandskapet: å ena sidan uppfattas de som i behov av vuxnas vägledning och skydd mot skadlig mediepåverkan, å den andra som superkompetenta nätfenomen som överträffar sina föräldrar i det mesta, särskilt när det handlar om snabba knapptryckningar. Även vad som är skadligt medieinnehåll varierar över tid. Den första filmen som förbjöds – och därmed alltså ansågs skadlig även för vuxna – av den nyinrättade Statens biografbyrå i december 1911 hade följande beslutsmotivering:

2 Statens medieråd 2015a, 2015b; Ekman 2016.

3 Deuze 2012.

4 Åga förbjöds i Sverige år 1979 ([www.raddabarnen.se](http://www.raddabarnen.se)).

*En ung man som friar till en ung fin flicka beträdes med förbindelse med en varitédiva. Fästmän förlåter honom oaktat, när han skall ta upp näsduken och torka hennes tårar, istället får han upp ett par damkalsonger. Plump film.*

CENSOR MARIE-LOUSIE GAGNERS ANTECKNINGAR PÅ CENSURKORTET, 1911

Att filmen idag skulle ha bedömts annorlunda till följd av att synen på vad som är skadlig mediepåverkan förändrats behöver knappast påpekas.

I arbetet med att operationalisera begreppet skadlig mediepåverkan användes material från flera olika källor:

1. En analys av instruktioner och förarbeten till dessa instruktioner för Statens medieråd samt de två institutioner som tidigare utförde de uppgifter myndigheten har idag: Statens biografbyrå (1911–2010) samt kommittén Medierådet (Rådet mot skadliga våldsskildringar, U1990:03, tidigare kallat Våldsskildringsrådet, 1990–2010).
2. En översikt av den akademiska forskningen kring negativa medieeffekter. Denna forskning är mycket omfattande och inbegriper ett stort antal olika discipliner. Relevansen i de olika studiernas resultat har av arbetsbelastningsskäl inte underkastats vidare granskning. Översikten är därför att betrakta som *exempel på forskningsområden* som undersökt negativa effekter av medieanvändning snarare än en forskningssammanställning med målsättningen att komma fram till hur det egentligen förhåller sig. Vissa av de studier som tas upp anser sig ha funnit vissa belegg för negativa effekter av medianvändning, medan andra anser sig ha kunnat förkasta dessa effekter. Samtliga exempel har publicerats i akademiska *peer review*-tidskrifter. Det betyder dock inte att alla studierna är oklanderligt genomförda, att det saknas motstridiga iakttagelser, eller att de studerade effekternas existens är bevisad. Förutom att många studier lider av metodologiska tillkortakommanden försvåras möjligheterna att dra entydiga slutsatser utifrån forskningen av åtminstone tre andra faktorer. För det första är den absoluta majoriteten studier genomförda i andra kontexter än en svensk, eller ens skandinavisk. Exempelvis genomförs forskning om skadligt medieinnehåll nästintill uteslutande i USA och Asien. Eftersom såväl medielandskapet, synen på barn och barnuppfostran och åtgärder för att stärka och skydda barn som mediekonsumenter, som en mängd olika socioekonomiska faktorer skiljer sig åt mellan Sverige och de samhällskontexter som studerats, är det svårt att generalisera forskningsresultaten till att även gälla barn i Sverige. För det andra gäller merparten av de studier som genomförts om skadlig mediepåverkan inte barn, utan handlar istället om (unga) vuxna. I USA handlar det påfallande ofta om universitetsstudenter. Eftersom det är både praktiskt svårare och etiskt tveksamt att i studiesyfte försöka studera vad som händer när barn utsätts för förmodat skadligt medieinnehåll, väljer man äldre individer och generaliserar sedan resultaten till att även gälla barn. För det tredje är det stor skillnad på barn i olika åldrar, vilket gör det svårt att hävda att 5-åringar reagerar likadant på skadlig mediepåverkan som 15-åringar. I allmänhet brukar man anta att ju yngre barnen är, desto känsligare är de. Det finns dock forskning som visar att yngre barn inte reagerar negativt på somligt medieinnehåll helt enkelt för att de inte förstår vad som är det skrämmande/obehagliga i det.<sup>5</sup> Generellt är studier av skadlig mediepåverkan avseende riktigt små barn betydligt färre än de som fokuserar tonåringar.

---

5 Se t.ex. Wilson & Cantor 1985.

3. Kvalitativa intervjuer med barn och föräldrar. Under första halvåret 2015 intervjuades 16 barn i åldrarna 10–15 år och 14 föräldrar där de bland annat tillfrågades om sina uppfattningar om skadlig mediepåverkan och skadligt medieinnehåll. En svaghet i detta material är det begränsade åldersintervallet i barngruppen. Det hade varit av intresse att även inkludera både äldre och yngre barn, men ytterst är detta en fråga om tid och resurser. Dessa intervjuer ska således inte betraktas som representativa för barn och föräldrar i allmänhet utan som belysande exempel på hur dessa förhåller sig till skadlig mediepåverkan.

Med utgångspunkt i dessa tre datakällor konstruerades sedan en typologi där tre olika huvudformer av skadlig mediepåverkan kan urskiljas: skadligt medieinnehåll, skadligt kommunikativt handlande samt skadligt handhavande av medieteknik. Denna typologi är inte perfekt, vilket diskuteras vidare i anslutning till de olika typerna av påverkan. Den ska betraktas som ett försök att bringa klarhet i hur man kan kategorisera olika typer av förment skadlig påverkan och som ett arbetsverktyg vilket kommer att behöva revideras i takt med att medielandskapet förändras och nya former av medieteknik och medierad kommunikation skapas.



## BAKGRUND

Den 14 november 1991 utfärdades den fjärde svenska grundlagen – Yttrandefrihetsgrundlagen (YGL). YGL har stora likheter med Tryckfrihetsförordningen (TF) och kan till viss del betraktas som ett komplement till denna. YGL stipulerar bl.a. ett generellt förbud mot censur i 1. Kap. 3 §:

*Det får inte förekomma att något som är avsett att framföras i ett radioprogram eller en teknisk upptagning först måste granskas av en myndighet eller något annat allmänt organ. Inte heller är det tillåtet för myndigheter och andra allmänna organ att utan stöd i denna grundlag, på grund av det kända eller väntade innehållet i ett radioprogram eller en teknisk upptagning, förbjuda eller hindra dess offentliggörande eller spridning bland allmänheten.*

Denna skrivning kompletteras dock med ett undantag:

*Trots första stycket får det genom lag meddelas föreskrifter om granskning och godkännande av rörliga bilder i filmer, videogram eller andra tekniska upptagningar som ska visas offentligt samt av rörliga bilder i en sådan offentlig uppspelning ur en databas som avses i 9 § första stycket 3.*

Detta undantag är en förutsättning för den lag som styr Statens medieråds uppdrag att fastställa åldersgränser när det gäller framställning i film avsedd att visas vid en allmän sammankomst eller en offentlig tillställning som den som är under femton år har tillträde till. Lag (2010:1882) om åldersgränser för film som ska visas offentligt är i dagsläget det enda undantaget från YGL:s generella censurförbud och intar därmed en särställning i svensk lagstiftning.

Ett undantag från något så fundamentalt som ett förbud mot censur är inget som gjorts lättvindigt. Sverige var tidigt med att inrätta statlig censur för film (1911). Vid tillkomsten av YGL fanns alltså en övertygelse om att det offentliga hade ett särskilt ansvar att skydda medborgarna mot vissa typer av skadligt medieinnehåll. Vad som ansetts skadligt – och för vem – har varierat över tid och de kriterier som använts vid bedömningar har bytts ut och modifierats. Dock har föreställningen om att minderåriga är särskilt utsatta levt kvar. Kort sagt: det är idén om *skadlig mediepåverkan* som är anledningen till att det finns ett undantag från grundlagens censurförbud i Sverige. Därför är det av central betydelse att närmare analysera och definiera detta begrepp i en statlig kontext.

# Begreppet skadlig mediepåverkan i en statlig kontext

Statens medieråd är en myndighet som enligt instruktionen har till uppgift att verka för att stärka barn och unga som medvetna medieanvändare och skydda dem från skadlig mediepåverkan.

Detta avsnitt avser att närmare beskriva vad skadlig mediepåverkan kan innebära i en svensk myndighetskontext. Inledningsvis ges en historisk överblick av tidigare myndighetsarbete, lagstiftningen och dess förarbeten.

## Statens biografbyrå och Rådet mot skadliga våldsskildringar

Statens medieråd inrättades 2011 genom en sammanslagning av myndigheten Statens biografbyrå och kommittén Rådet mot skadliga våldsskildringar (U 1990:03).

Statens biografbyrå inrättades 1911 med uppgift att förhandsgranska film avsedd att visas vid en allmän sammankomst eller offentlig tillställning. Biografbyrån kunde godkänna filmer helt eller delvis – genom att klippa bort sekvenser – för en viss åldersgrupp. Byrån kunde också helt förbjuda en film från att visas vid en allmän sammankomst eller offentlig tillställning. Kriterierna för klipp eller förbud ändrades över tid och har bl.a. omfattat begrepp som skadligt upphetsande, förledande till brott och sårande av tukt och sedlighet. Skadlig mediepåverkan användes dock aldrig som bedömningsgrund under Biografbyråns existens. Från och med 1991 återstod endast två bedömningsgrunder för åldersgränser. Biografbyrån skulle dels avgöra om framställningen fick visas offentligt, dels om den fick visas för barn under 15 år. Detta reglerades utifrån följande kriterier:

*Framställningen i en film eller ett videogram eller en del därav får inte godkännas för visning, om händelserna skildras på sådant sätt och i sådant sammanhang att framställningen kan verka förråande.*

*Framställningen i en film eller ett videogram får inte godkännas för visning för barn under sju år, under elva år eller under femton år, om den kan vålla barn i den aktuella åldersgruppen psykisk skada.*

Rådet mot skadliga våldsskildringar (med arbetsnamnen Våldsskildringsrådet och Medierådet) tillkom 1990 som en del av ett åtgärdsprogram för att minska skadeverkningar av våldsskildringar i rörliga bilder<sup>6</sup> och erhöll under sin existens flera tilläggsdirektiv. I det ursprungliga direktivet användes inte begreppet skadlig mediepåverkan (utan endast skadliga våldsskildringar). Det var först i tilläggsdirektivet 2003:75 som begreppet introducerades. Uppdraget beskrevs på följande sätt:

*Rådet mot skadliga våldsskildringar (Våldsskildringsrådet) skall inrikta sin verksamhet på barns och ungas mediesituation. Syftet skall vara att minska riskerna för skadlig mediepåverkan på barn och unga. Uppdraget omfattar såväl traditionella som nya elektroniska rörliga bildmedier, exempelvis film, tv, video, dvd, datorspel, tv-spel och Internet. Rådet skall ägna våldsskildringar och pornografi särskild uppmärksamhet. [...]*

Tilläggsdirektivet innehåller ingen beskrivning av vad begreppet innefattar.

6 Prop. 1989/90:70.

## En ny myndighet skapas

År 2009 överlämnade Utredningen om översyn av filmgranskningslagen m.m. sitt betänkande *Avskaffande av filmcensuren för vuxna – men förstärkt skydd för barn och unga mot skadlig mediepåverkan* (SOU 2009:51). Detta betänkande låg till grund för den proposition som kom att innebära bildandet av den nya myndigheten Statens medieråd. Betänkandet innehåller den första beskrivningen av vad som avses med skadlig mediepåverkan. Nedan återges den förklarande texten i sin helhet, med understrykningar av centrala formuleringar.

*Vad är skadligt medieinnehåll och skadlig mediepåverkan?*

*Direktiven innehåller inte någon definition av begreppen "skadligt medieinnehåll" respektive "skadlig mediepåverkan". I de senaste direktiven till Medierådet (dir. 2003:75) talas enbart om "skadlig mediepåverkan". Inte heller där preciseras begreppet. Jag uppfattar begreppen så att med skadligt medieinnehåll avses inte endast olagligt material utan även annat innehåll som kan vara skadligt, främst vissa våldsskildringar och pornografi. Även innehållet i stereotypa och missaktande skildringar av unga, kvinnor och minoritetsgrupper, hatiska uttryck och förödmjukande reklam anses skadligt (Ulla Carlsson, "Våld och pornografi i medierna", s. 22). Jag föreställer mig att i detta begrepp innefattas främst de fenomen som Biografbyrån ingriper mot inom ramen för kriteriet "psykisk skada" (se avsnitt 8.3.3). Begreppet skadlig mediepåverkan är mer omfattande. Det inbegriper inte bara reaktioner på ett skadligt innehåll utan också den påverkan den enskilde utsätts för genom att medierna används som ett redskap vid mobbning, hot, förtal och andra kränkningar, bedrägerier, integritetsintrång och grooming. Internationellt används begreppet "harmful conduct" i detta sammanhang. Detta innebär att det som brukar benämnas skadligt medieinnehåll ryms inom skadlig mediepåverkan. Jag kommer i fortsättningen att använda endast begreppet skadlig mediepåverkan.*

*Mediepåverkan kan ses i ett ännu vidare sammanhang, såsom att personer som ägnar en stor del av sin tid åt medier kan få försämrad fysisk hälsa på grund av för mycket stillasittande eller att mediekonsumtion kan orsaka beroendeproblematik. Det kan också vara förenat med en risk att stämma träff med någon som man endast kommit i kontakt med via Internet. Mediepåverkan i denna vidare mening går jag inte närmare in på i det följande.*

*Jag anser det mer konsekvent att skilja mellan å ena sidan den påverkan det har på en individ när han eller hon tar del av en skildring i en framställning som omfattas av YGL och å andra sidan den påverkan som kommer av att en individ använder sig av Internet som ett led i en kriminell – eller i vart fall stötande – verksamhet. Det är givetvis lika angeläget att förhindra negativ påverkan i båda situationerna. De medel som står till buds är i båda fallen främst lagstiftning, information och utbildning, branschöverenskommelser samt forskning.<sup>7</sup>*

Betänkandet konstaterar att det saknas en definition av skadlig mediepåverkan i utredningens direktiv, liksom i direktiven för U1990:03. Ovanstående betänkande är sannolikt det första dokument inom utredningsväsendet som tar upp "skadligt beteende" (*harmful conduct*), dvs. att människors onlinebeteende (vilket inkluderar egen "medieproduktion") kan ge upphov till skadlig mediepåverkan.

7 SOU 2009:51, sid. 189–190.

Vidare är betänkandet det första dokument inom utredningsväsendet som slår fast att skadligt medieinnehåll ryms inom skadlig mediepåverkan, dvs. att skadlig mediepåverkan är ett vidare begrepp än skadligt medieinnehåll. Observera dock att utredaren inte vidare undersöker den typ av skadlig mediepåverkan som kan betecknas som fysiologiska effekter av mediebruk (t.ex. stillasittande, vilket kan leda till övervikt eller andra fysiska problem). Detta gäller också beroendeproblem och fysiska möten vilka har sitt upphov i kontakter online. Hur man ska tolka att utredaren avstår från att diskutera detta vidare är oklart. Antingen menar utredaren att begreppet inom ramen för myndighetsuppdraget inte bör inrymma den typen av fenomen, eller så menar utredaren att det inte finns utrymme att i detta sammanhang diskutera detta vidare. Eftersom utredningens text inte tar upp dessa aspekter är det svårt att bedöma om det ska anses ingå i begreppet så som det sedan används i texten.

Betänkandet ledde fram till en proposition som i allt väsentligt förordar de förslag som betänkandet gav.<sup>8</sup> Medierådet (U1990:03) påpekade i sitt remissvar att begreppet är problematiskt.

*Medierådet anser att begreppet skadlig mediepåverkan förutsätter en mätbar negativ effekt, vilken inte har kunnat bekräftas. Regeringen har förståelse för Medierådets synpunkter, men anser likväl att begreppet har relevans. Även om graden av skadlighet kan vara svår att mäta, finns det i samhället en relativ samsyn kring behovet av att skydda barn och unga mot bl.a. visst medieinnehåll. Det är från den utgångspunkten som åldersgränserna för filmer som visas offentligt har upprättats. Den nya myndighetens övergripande uppgift bör således vara att medverka till att barn och unga skyddas mot skadlig mediepåverkan och till att stärka dem som medvetna medieanvändare.<sup>9</sup>*

Regeringen bedömde här att skyddsuppgiften inte förutsätter en mätbar negativ effekt för att kunna genomföras av den nya myndigheten, men klargör att det finns en tydlig koppling mellan åldersgränserna för filmer som visas offentligt och ett skydd mot skadlig mediepåverkan. Huruvida detta ska vara ett rättesnöre för den nya myndighetens arbete med att skydda barn från skadlig mediepåverkan framgår inte av propositionen. Vidare talar propositionstexten om en samsyn kring behovet att skydda barn och unga mot bl.a. visst medieinnehåll, vilket innebär att själva grundincitamentet framförallt är ett etiskt-moraliskt ställningstagande, snarare än en empiriskt baserad ståndpunkt.

*Med utgångspunkt i Medierådets nuvarande uppdrag och med beaktande av det som anförts ovan bedömer regeringen att den nya myndigheten bör få i uppgift att medverka till att skydda barn och unga mot skadlig mediepåverkan och stärka dem som medvetna medieanvändare [...]»<sup>10</sup>*

Detta markerar i skrivande stund en slutpunkt för hur förarbeten etc. har beskrivit begreppet och dess innebörd.

---

8 Regeringens proposition 2009/10:228 Filmcensuren för vuxna avskaffas – skyddet för barn och unga mot skadlig mediepåverkan stärks.

9 Ibid sid 63-64.

10 Ibid sid 68.

En sista distinktion måste göras kring vilken typ av skadlig påverkan som teoretiskt kan ske via medier: den mellan individuella och strukturella effekter. Skadlig mediepåverkan handlar på ett individuellt plan om hur en enskild person exempelvis kan uppleva ångest, bli kränkt eller lida fysiska men av medieanvändning. Strukturella effekter kan till exempel vara hur attityder förändras på samhällsnivå till följd av medierat material: hur näthat leder till en råare ton i sociala medier, hur sexistiska eller rasistiska attityder legitimeras genom fiktivt, vinklat dokumentärt eller propagandistiskt material. De aktuella förarbetena diskuterar endast skadlig mediepåverkan på individnivå, men detta innebär inte nödvändigtvis att den strukturella nivån helt ska lämnas utanför myndighetens uppdrag. All medieanvändning sker inom ett specifikt historiskt sammanhang med vissa politiska, ekonomiska, etiska (etcetera) karaktäristiska drag. Individen är en aktör som både påverkar och påverkas av detta sammanhang, varför man skulle kunna hävda att det är i princip omöjligt att inte beakta den strukturella nivån. I synnerhet i ett samhälle där, som ovan påpekats, människor i allt högre grad lever sina liv i och genom medier. Strukturella effekter är dock långt mer problematiska att utreda än individuella. Enklare resonemang om kausala samband har inte bäring på så komplexa fenomen, varför resonemangen om den strukturella nivån, och om individen i relation till strukturen, oftare sker på mer övergripande teoretiska nivåer än genom konkreta empiriska studier. Dessa mer teoretiska resonemang ligger utanför denna rapports ramar. Eftersom det är den individuella nivån som lyfts fram i myndighetsuppdraget fokuseras huvudsakligen teorier och forskning om effekter på individnivå.

Därmed återstår att närmare analysera vad begreppet skadlig mediepåverkan har för praktisk innebörd.

# TRE TYPER AV SKADLIG MEDIEPÅVERKAN

Inledningsvis är det på sin plats att konstatera att ovanstående genomgång av förarbeten etc. ger vid handen att skadlighet i detta sammanhang i korthet innebär en negativ effekt av något slag. Till skillnad från t.ex. medicinsk forskning, som kan slå fast att intag av en viss mängd cyanid orsakar en förgiftning som leder till döden inom en viss tidsrymd, finns det ingen exakt definition av skadlighet när det gäller mediepåverkan utan det omfattar en mängd olika *potentiellt* negativa effekter på en individ eller en grupp individer under vissa förutsättningar.

EU Kids online, ett forskningsnätverk finansierat av Europeiska kommissionen har skapat en vida spridd typologi över vilka risker barn kan möta online. Man skiljer mellan tre övergripande typer av risker. Innehåll, kontakt och beteende (*content, contact, conduct*). Exempel på riskfyllt innehåll inbegriper våld, pornografi eller reklam. Riskfylld kontakt innebär att barnet utsätts för sociala kontakter som kan vara förknippade med risk: t.ex. att mobbas, utsättas för grooming eller träffa främlingar till följd av onlinekontakter. Slutligen avser riskfyllt beteende barnets eget agerande: t.ex. att mobba andra, piratkopiera eller hacka.<sup>11</sup>

Denna typologi kan vara användbar när det gäller onlinerisker, men i relation till det bredare begreppet skadlig mediepåverkan lider den av några tillkortakommanden. För det första behandlas endast onlinekommunikation och inte all mediepåverkan. För det andra behandlar den risker och inte skadlighet. Eftersom "skadlig mediepåverkan" konstaterats åsyfta "skadlig för individen" snarare än "skadlig för samhället", blir det svårt att i detta sammanhang uppfatta t.ex. hackning eller piratkopiering som något skadligt. För det tredje är det svårt – om ens möjligt – att dra en skiljelinje mellan kontakt och beteende. Onlinekommunikation handlar i regel om två- eller flervägs kommunikation. När informations spridning sker i form av envägs kommunikation talar man istället om medieinnehåll, den första av de olika riskfaktorerna i denna typologi. Eftersom såväl grooming som trakasserier eller andra former av kommunikativt handlande är dialogiska processer blir det helt enkelt meningslöst att skilja mellan kontakt och beteende, *contact* och *conduct*. EU Kids onlines typologi är alltså inte fullt ut användbar för att täcka in begreppet skadlig mediepåverkan.

Med utgångspunkt i instruktionen för Statens medieråd och de förarbeten som legat till grund för denna går det att identifiera tre områden för skadlig mediepåverkan:

1. Skadligt medieinnehåll
2. Skadligt kommunikativt handlande
3. Skadligt handhavande

I den följande redogörelsen för de tre typerna av skadlig mediepåverkan exemplifieras olika typer av innehåll, beteenden och handhavandeeffekter. Dessa exempel är grundade i befintlig forskning och/eller i innehåll, beteenden eller handhavandeeffekter som konstaterats existera i beprövad erfarenhet hos praktiker såsom polis, vårdpersonal eller lärare. De exempel på akademisk forskning som anförs har *inte* underkastats vidare kritisk granskning. Forskningsområdet om olika skadliga effekter av medier är enormt, och innehåller motstridiga resultat. De anförda studierna ska endast förstås som att det finns forskning på området som gör anspråk på att det finns potentiellt negativa effekter av medieanvändning, inte att dessa effekter är bevisade.

---

11 Livingstone & Haddon 2009.

## Skadligt medieinnehåll

Potentiellt skadligt medieinnehåll – eller mer precist: skadlig påverkan genom innehåll – är information som riktas till en publik, sprids i form av envägskommunikation och ofta använder masskommunikationskanaler som exempelvis tv, biograf eller streamingtjänster i detta syfte. Inom ramen för skadligt medieinnehåll finns inga direkta möjligheter till återkoppling från innehållsets mottagare tillbaka till avsändaren. Kommunikationsprocessen sker alltså i form av en monolog, och grundtanken är att det är informationen i sig som påverkar mediekonsumenten.

Här bör poängteras att medieinnehåll har – historiskt sett – i stor utsträckning handlat om ett i någon mening redaktionellt material som riktats till en grupp människor i underhållnings- eller upplysnings syfte. Det kan röra sig om filmer, tv-program, radioprogram, nyheter etc. Den redaktionella aspekten innebär att någon har sammanställt information – fiktiv eller dokumentär – i estetiskt, kommersiellt eller ideologiskt syfte. Med andra ord finns en avsändare som haft kontroll över medieinnehållet, vilket gör det möjligt att identifiera innehållsets primära syfte (vilket i och för sig inte är någon garanti för att informationen mottas på det sätt som varit avsändarens syfte). Det så kallade underhållningsvåldet är ett tydligt exempel på detta – där man i och för sig har spekulerat kring dolda syften med t.ex. våldsamma actionfilmer – men där det är tämligen uppenbart att det primära syftet från avsändarens sida i de flesta fall är att producera underhållning för ekonomisk vinning. I och med de digitala mediernas interaktivitet där mediekonsumenterna också är innehållsproducenter är sådana syften betydligt svårare att identifiera. Man kan skilja mellan två olika typer av påverkan från skadligt medieinnehåll, beroende på vilken grad av exponering som krävs för att negativa effekter ska uppstå. Gränsen mellan dessa är flytande, vilket illustreras i figuren nedan.



Figur 1. Skadligt medieinnehåll: olika grader av exponering

Å ena sidan finns det material där det bara behövs en enda exponering för att åstadkomma en förment skadlig effekt på mottagaren. Ett typiskt exempel är skräckfilmer som ses av (alltför) unga barn, som kan resultera i stark rädsla och efterföljande sömnsvårigheter och mardrömmar. Även material som fungerar ångestframkallande eller förvirrande kan få liknande följder. Å den andra sidan finns medieinnehåll där en effekt bara kan uppstå efter ackumulerad exponering. En människa lär sig exempelvis inte stereotyper genom en enda exponering, utan det är först efter upprepade möten med information där samma stereotyp förekommer som hon lär sig att

cowboys med svarta hattar är onda och att de med vita hattar är goda, att blondiner är dummare än brunetter eller att svartmuskighet och utländsk brytning är tydliga indikatorer på kriminalitet. Detsamma gäller medierade skönhetsideal. Att se en smal bikinimodell på en annonstavla vid ett enda tillfälle, kanske inte leder till att man känner sig överviktig trots att man inte är det. Men när samma trådsmla modeller möter oss tusentals gånger kan resultatet bli ett annat. En stor del av den mediepåverkan man talar om i termer av skadligt innehåll finner man på en glidande skala mellan dessa två extremer. Negativa effekter av medievåld (t.ex. aggression), pornografi (t.ex. riskfyllt sexuellt beteende), reklam (överkonsumtion) och propaganda (t.ex. rasistiska föreställningar) uppträder knappast efter en enda exponering (om det inte handlar om att man uppfattar det som skrämmande, ångestframkallande eller förvirrande). Det behöver inte heller handla om en omfattande ackumulerad exponering som med stereotyper eller skönhetsideal. Det handlar helt enkelt om en varierande grad av exponering, en blandning av enstaka och ackumulerad exponering som tillsammans utgör den samlade medieexponering en individ möter och har att förhålla sig till.



## Teorier om skadligt medieinnehåll

Att vi påverkas av medieinnehåll är ju egentligen ganska självklart. Varför skulle vi inte påverkas av detta, om vi påverkas av en mängd andra saker runt omkring oss? Redan Platon varnade för berättelsernas negativa effekter, även om han lade orden i Sokrates mun:

*Är det en bra berättelse, böra vi gilla den; i motsatt fall utdöma den. Vi skola övertala mödrar och sköterskor att berätta för barnen historier av det förra slaget, och att genom dylika historier dana deras själar med större omsorg än de utbildade deras kroppar. Men det stora flertalet av de historier, som de nu använda, böra de förkasta.<sup>12</sup>*

Men på vilka sätt och i vilken utsträckning barnen skulle påverkas utredde Platon aldrig, och än idag råder det delade meningar om hur detta går till. Påfallande ofta diskuteras inte detta i samband med påståenden om att vi påverkas av medieinnehåll: vi påverkas på något sätt, punkt slut.

Inom forskningen om mediepåverkan brukar man skilja mellan effekter på makronivå – hur en större grupp människor eller hela samhället påverkas – och effekter på mikronivå – hur enskilda individer påverkas, alltså det som ovan beskrevs som effekter på strukturell respektive individuell nivå.

En av de tidigaste teorierna om hur den rörliga bilden påverkar tittaren uppträdde på 1920- och 1930-talen och brukar kallas för *hypodermic needle*-teorin eller *magic bullet*-teorin. I korthet går teorin ut på att medierna har en sådan genomslagskraft att de kan skjuta in sina budskap direkt i publiken, likt en injektionsspruta eller en pistolkula. Med utgångspunkt i behavioristisk psykologi betraktade man publiken som en homogen massa utan varken individuella särdrag, möjlighet att tolka medieinnehållet eller möjligheter att värja sig mot det. Teorin omnämns sannolikt för första gången i Harold Lasswells studier av propaganda.<sup>13</sup> Under 1940-talet kom teorin att ifrågasättas allt mer, eftersom allt fler studier dels visade att medierna inte påverkade publiken i den utsträckning man först hade antagit, dels att det finns stora variationer i hur olika individer tolkar medieinnehåll. Inom ramen för vad som brukar kallas den begränsade medieeffektteorin började forskarna intressera sig allt mer för vilken betydelse andra faktorer hade för påverkan av medieinnehåll, bl.a. social bakgrund, demografiska faktorer och psykologiska särdrag. När man började kontrollera sådana faktorer, blev det allt svårare att finna några enhetliga och entydiga effekter av medieanvändningen. Under 1940- och 1950-talen introducerades och vidareutvecklades även teorin om *the two step flow*, eller tvåstegshypotesen, av Katz och Lazarsfeld. Denna teori säger att opinionsledare (inflytelserika människor i samhället eller en annan social gemenskap) kan ha avgörande inverkan på om och hur allmänheten tar emot information. Massmedierna, som stod i fokus för denna forskning, påverkar opinionsbildarna vilka i sin tur påverkar allmänheten menade man. Till skillnad från tidigare kommunikationsteorier, där påverkan antogs ske direkt, införde tvåstegshypotesen således den mänskliga faktorn som ett avgörande element i processen.<sup>14</sup>

1961 sammanfattade amerikanerna Schramm, Lyle & Parker forskningsläget om mediepåverkan när det gäller tv utifrån de rön man erhållit de senaste decennierna:

*För vissa barn under vissa omständigheter är vissa tv-program skadliga. För andra barn under samma omständigheter, eller för samma barn under andra omständigheter kan de vara nyttiga. För de flesta barn under de flesta omständigheter är de flesta tv-program sannolikt varken särskilt skadliga eller särskilt nyttiga.<sup>15</sup>*

12 Platon ca 384 f.Kr./1984: 83–84.

13 Lasswell 1927.

14 McQuail 1994.

15 Schramm, Lyle & Parker 1961.

Under 1960- och 1970-talen växte också en ny teoretisk gren av medieforskningen fram, *uses and gratifications*-teorin (ung. användning- och tillfredsställelse-teorin). Den hade ett radikalt annorlunda perspektiv på människors medieanvändning. Medan forskningen dittills hade försökt studera vad *medier gör med människor*, vände man på resonemanget och försökte ta reda på vad *människor gör med medier*. Medier är inte något som drabbar människor, enligt teorin, utan något som människor aktivt använder i förhållande till sina egna behov. Under samma period introducerades begreppet social konstruktion för första gången av forskarna Berger och Luckmann.<sup>16</sup> Detta begrepp har där efter fått stor spridning och genomslag inom humaniora och samhällsvetenskap, inklusive medie- och kommunikationsvetenskapen. Särskilt Tuchmans (1978) *Making News: A Study in the Construction of Reality* kan nämnas här.<sup>17</sup> Det har sedan dess utvecklats olika riktningar och skolor med sinsemellan ganska olika sätt att se på var gränserna för det socialt konstruerade går – finns det t.ex. sann kunskap bortom våra varseblivelser eller ej – men en gemensam nämnare är att man förkastar alla typer av linjära resonemang kring orsak – verkan. Ett medieinnehålls mening är alltid socialt konstruerad genom en process där en mängd olika faktorer inverkar – och det finns aldrig något svar på vad som är rätt tolkning av medieinnehållet. Ytterligare ett verk som varit mycket inflytelserikt inom medieforskningen är Stuart Halls text från 1973 där han utvecklade en modell kallad *encoding–decoding*.<sup>18</sup> I korthet visade han hur medieinnehåll kodas med meningsinnehåll av producenten men sedan avkodas på mycket olika sätt av olika människor, från instämmande tolkningar till starkt oppositionella. Inom den s.k. *Cultural Studies*-traditionen, grundad av Hall vid Birminghamskolan, började man nu ägna sig åt receptionsforskning för att få fördjupad förståelse för hur människor tolkar och använder medieinnehåll. Det finns givetvis många andra (och senare) teorier, verk, forskare och motstridigheter inom medieforskningen som skulle kunna tas upp här men det väsentliga med denna (korta) genomgång är att peka på hur medieforskningens publikstudier förändrats under decennierna. Från renodlade effektstudier till receptionsstudier och etnografisk forskning där den aktive användaren står i fokus.

Denna tendens har förstärkts ytterligare sedan 1990-talet till följd av den genomgripande förändring medielandskapet genomgått i och med internets publika genombrott. Tidigare kunde man beskriva medieanvändning som envägskommunikation, där medieanvändaren tog del av ett – i stunden opåverkligt – innehåll i ett (mass-)medium. I och med den nya datormedierade kommunikationen har gränserna mellan medieproducent och mediekonsument luckrats upp, liksom gränsen mellan "medier" och "kommunikation". Idag är en stor del av informationen på internet användargenererad. Som en följd av detta är det svårt att uteslutande tala om påverkan av "medieinnehåll", eftersom det i många fall handlar om ömsesidigt kommunikativt handlande, snarare än enkelriktad mediekonsumtion. Detta medför också att teoribildningen kring effekter av medieanvändning i allt högre grad kommit att handla om sociala kommunikationsprocesser och hur dessa genomförs i den digitala miljön.

En historieskrivning av detta slag leder lätt till antagandet att gamla teorier och föreställningar försvunnit, när de nya uppträtt. Det är fel. Konjunkturerna för de olika teorierna har varierat över tid, men i praktiken har de levt kvar sida vid sida inom olika underdiscipliner och forskarkretsar. Det är tveksamt om någon längre öppet bekänner sig till *Magic bullet*-teorin, men föreställningen om mediernas mycket starka påverkanskraft och individens oförmåga att värja sig mot denna lever kvar, om än i teoretiskt förfinad form. Det förefaller också som att denna teoretiska utgångspunkt är vanligare när det gäller relativt sett nya medieformer. På 1960- och 1970-talen genomfördes en stor mängd studier av tv-påverkan ur ett behavioristiskt perspektiv, under 1980- och början av 1990-talet låg videon i fokus och sedan mitten av 1990-talet studeras datorspel och internet ur detta perspektiv.

---

16 Berger & Luckmann 1966.

17 Tuchman 1978.

18 Hall 1980/2005.

## Effekter av medieinnehåll på individnivå

Hur går då själva påverkansprocessen till? De amerikanska medieforskarna Sandra Ball-Rokeach och Melvin DeFleur publicerade 1976 en artikel betitlad *A dependency model of mass-media effects*.<sup>19</sup> På svenska skulle man kunna kalla den ”beroendemodellen”, men det är då viktigt att understryka att det inte handlar om beroende i en patologisk bemärkelse, som i narkotikaberoende. ”Beroendet” syftar istället på att effekterna är avhängiga tillgången till medier och omfattningen av medieanvändningen. I korta drag menar Ball-Rokeach & DeFleur att ”medieeffekter” är resultatet av dels vilket socialt system mottagarna befinner sig i, dels vilket medieinnehåll de tar del av (och i vilken utsträckning de tar del av detta och vilken tillgång det finns till andra informationskällor än medier).

Ball-Rokeach & DeFleur skiljer mellan tre olika typer av effekter av mediekonsumtion: kognitiva, affektiva samt beteendemässiga.

De kognitiva effekterna avser intellektuella reaktioner – hur vår kunskap förändras av det medieinnehåll vi tar del av. Man skiljer mellan fem olika typer av kognitiva effekter:

- 1. Tvetydighet/förvirring.** När vi inte får tillräckligt med information, eller motstridig information i en fråga vet vi inte vad vi ska tro, utan blir förvirrade. För att få klarhet söker vi mer information, vilket ofta sker i medierna. Medieinnehåll kan alltså både skapa tvetydighet/förvirring och upplösa den.
- 2. Agenda-setting.** Genom att ett visst ämne förekommer ofta i medierna framstår det som viktigt, även om det egentligen saknar relevans för oss. Oavsett vilka åsikter vi kan ha om ämnet, går det inte att förneka att det genom en flitig medierapportering hamnar på agendan och därmed blir något som vi till viss del förväntas ta ställning till.
- 3. Attitydformering.** Medier exponerar oss för många personer och fenomen som vi saknar personlig erfarenhet av. När vi helt saknar annan information om dessa och medierna uttrycker värderingar och attityder om dessa, kan de också komma att införlivas i våra uppfattningar om dessa.
- 4. Utvidgande av föreställningssystem.** Ingen information tolkas och mottas neutralt. Individer har olika uppfattningar om hur världen är beskaffad, olika system av föreställningar om vad som är sant och falskt, gott och ont. När vi tar emot ny information, oavsett om det är via medierna eller ej – tolkas denna utifrån vår förförståelse och den passas in i våra existerande föreställningssystem. Exempelvis tolkas nyhetsrapportering om kungahuset med all säkerhet olika av en hängiven rojalist och en medlem i republikanska föreningen, men för båda breddas föreställningssystemet när ny information tillfogas. På detta sätt kan information förmedlad genom medier utvidga våra föreställningssystem.
- 5. Värderingsförtydligande genom konflikt.** Det finns gott om värderingar som står i konflikt med varandra. När sådana värdekonflikter belyses i medierna tydliggörs de så att publiken tvingas välja vilka värderingar de vill prioritera. Idéerna om religionsfrihet och allas jämlikhet är två demokratiska värderingar. Men det är inte alla religioner som predikar att alla människor är lika mycket värda. Vilken av dessa värderingar är viktigast?

---

19 Ball-Rokeach & DeFleur 1976.

Eftersom de kognitiva effekterna uteslutande handlar om intellektuell kunskap som individen får genom mediernas förmedling, är det svårt att säga om de är "skadliga" eller "nyttiga". För att man ska kunna tala om positiva eller negativa effekter krävs att kunskapen omsätts, antingen i affekter, eller i beteende.

Affektiva effekter avser här känsloreaktioner i vid bemärkelse. Vissa forskare likställer affekter med emotioner, andra menar att affekter är biologiskt grundläggande känsloreaktioner (ilska, rädsla, glädje osv.) medan emotioner uppstår när affekter filterats och tolkats inom ett sociokulturellt sammanhang. En känsla är, i sin tur, den subjektiva upplevelsen av emotioner och affekter.<sup>20</sup> I föreliggande rapport görs dock, för enkelhetens skull, ingen skillnad mellan känslor, affekter och emotioner – det handlar sammantaget om känsloreaktioner.

- 1. Avtrubning.** Det finns en hel del forskning som undersökt huruvida exponering för ett givet medieinnehåll resulterar i att individen efter upprepad exponering uppvisar svagare affektiva reaktioner på detta. Den kanske vanligaste forskningshypotesen i detta avseende är att en omfattande konsumtion av medieviolens gör att man efterhand reagerar med allt mindre avsky – eller allt större ligkiltighet – inför detta. De studier som påvisat sådana effekter gör det dock endast när det gäller just medierat våld; den som ser många blodiga skräckfilmer tycker efter ett tag inte att de är lika obehagliga som den som inte tidigare sett sådana filmer – eller börjar rent av uppskatta dem. En annan avtrubningseffekt är när upprepad exponering leder till förlorat intresse för en fråga eller ett skeende. Efter att ha sett medierapporter om en pågående svältkatastrof tillräckligt länge, blir publiken inte längre lika engagerad – det blir vardagligt.
- 2. Aggression.** Forskningen om huruvida medieinnehåll kan leda till aggression är enormt omfattande. Här diskuteras aggression främst som en affektiv effekt – det handlar alltså inte om aggressivt beteende, utan om aggressiva känslor. Aggressiva känslor behöver dock inte uteslutande vara resultatet av våldsamt medieinnehåll. Det kan lika väl handla om allt från känslan av ilska när man misslyckas i ett datorspel till vrede mot korrumperade politiker i nyhetssändningarna.
- 3. Rädsla, oro och ångest.** Få som sett en skräckfilm som barn betvivlar att medieinnehåll kan resultera i känslor som rädsla, oro eller ångest. Det behöver inte bara handla om skräckfilm, utan det finns gott om medieinnehåll som kan ge dessa effekter – såväl fiktivt som dokumentärt material – även sådant utan ambition att skapa sådana reaktioner hos tittaren.
- 4. Alienation och grupptillhörighet.** Medieinnehåll kan också påverka våra känslor av tillhörighet. Individer som tillhör minoriteter kan genom medieinnehåll som framställer denna minoritet som avvikande, uppleva alienationskänslor. Omvänt kan inkluderande medieinnehåll istället leda till känslor av tillhörighet.

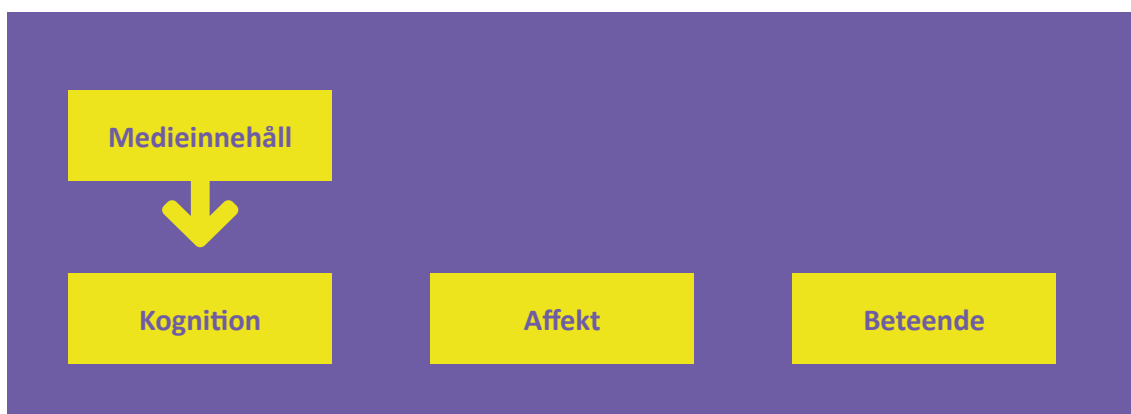
Även om förändringar avseende kognition och affekter är nog så intressanta, blir det än mer intressant att diskutera huruvida medieinnehåll förändrar vårt beteende i negativ riktning. Att våra attityder påverkas av medier spelar inte lika stor roll för omvärlden som att vårt beteende gör det. Att vi kan känna aggressiva känslor efter mediekonsumtion betyder inte särskilt mycket om vi inte ger utlopp för denna aggression på ett sätt som påverkar vår omgivning. Man kan i sammanhanget skilja mellan två typer av beteendeförändringar.

---

20 Egidius 2016.

- 1. Aktiveringseffekter.** Här handlar det exempelvis om att vi till följd av medieinnehåll gör något som vi annars inte skulle ha gjort. Det kan handla om att engagera sig för eller mot en företeelse till följd av medierapportering kring denna, eller att bestämma oss för vilket parti vi ska rösta på efter en partiledardebatt i tv.
- 2. Avaktiveringseffekter.** Dessa avser istället när vi inte gör något som vi skulle ha gjort om det inte vore för att vi tagit del av medieinnehåll. Ball-Rokeach & DeFleur exemplifierar med hur alltför långa medierade valkampanjer faktiskt kan få till följd att väljare, som till en början är engagerade, tröttnar på hela den politiska processen, upplever att det inte spelar någon roll vilken kandidat man väljer och därför struntar i att rösta. Ett annat exempel är hur extensiv rapportering om ekonomisk nedgång kan få individen att avstå från att t.ex. köpa en ny bostad. Det är inte helt enkelt att skilja dessa två effekter åt. Frågan är hur man ska betrakta t.ex. ett fenomen som bojkott av vissa varumärken. Om medierapportering kring ett visst varumärkes miljöförbrytelser leder till att jag bojkottar detta – är det då en aktiveringseffekt (medierna får mig att bojkotta) eller en avaktiveringseffekt (medieinnehållet får mig att inte köpa det, vilket jag annars skulle ha gjort)?

Man kan också se de tre olika huvudtyperna av medieeffekter hierarkiskt där en effekt inte kan uppstå utan att de två närmast föregående redan är ett faktum: utan kognition kan inte affekter uppstå, och utan kognitioner och affekter saknas förutsättningar för beteendeförändringar.



Figur 2. Påverkan av medieinnehåll

När jag ser ett nyhetsinslag om global uppvärmning får jag kunskap om detta (kognition). Till följd av inslaget får jag ångest (affekt), vilket leder till att jag engagerar mig i miljörelsen (beteende). Vare sig affekten eller beteendet är möjligt utan de föregående stegen: jag kan inte reagera affektivt utan kognition, och jag kan inte ändra beteende utan kognition och affekt. Givetvis kan jag engagera mig i miljörelsen utan att ha tagit del av mediebudskap om detta, men då handlar det heller inte om medieeffekter. I den mån man kan tala om skadlig mediepåverkan till följd av medieinnehåll, handlar detta alltså uteslutande om skadliga effekter på affektnivån (t.ex. rädsla, ångest, oro) eller beteendenivå (t.ex. ätstörningar eller ökad våldsbägenhet). Det är svårt att föreställa sig att enbart kognitiva effekter till följd av medieanvändning skulle kunna vara skadlig.

## Exempel på forskning

Detta är numera att betrakta som ett klassiskt forskningsområde där det finns tusentals artiklar, inklusive omfattande longitudinella studier. Det man undersöker är bl.a. kopplingar mellan konsumtion av våldsskildringar och aggression, våldsamt beteende, avtrubning och kriminalitet. Ett annat omfattande forskningsområde undersöker hur skrämmande material kan påverka tittaren på kort och lång sikt, genom att skapa oro, ångest och förvirring. Man har också undersökt hur konsumtion av pornografi påverkar sexuellt beteende, sexuellt våld och uppfattningar om kvinnligt och manligt etc. Även när det gäller reklam – som ju har ett uttalat påverkanssyfte att stimulera konsumtion – finns omfattande mängder forskning. Slutligen finns också forskning som undersöker hur långvarig exponering påverkar uppfattningar både på samhälls- och strukturell nivå och på individnivå.

Som nämndes ovan har effektforskningen en lång historia. Dess teorigrund har sina rötter i amerikansk psykologi där den behavioristiska traditionen utgör en viktig del. Behaviorismens tolkning av människan präglas av ett yttre beteendeperspektiv i motsats till den kulturvetenskapliga forskningens fokus på inre tolkningsprocesser. Eftersom målet inom effektforskningen är att bevisa eller vederlägga förekomsten av statistiska kausalsamband är det ovanligt med kvalitativa forskningsmetoder då de inte kan generera numeriska data. Till exempel psykologiska effektperspektiv har en naturvetenskaplig grundinställning där kvantitativa/statistiska metoder är de huvudsakliga verktygen.

Inom den kvantitativa effektforskningen kan man urskilja tre huvudsakliga undersökningsmetoder: laboratorieexperiment, tvärsnitts-korrelationsstudier samt longitudinella korrelationsstudier. Nedan redogörs för forskning som tillämpar de tre undersökningsmetoderna på området våldsskildringar, men metoderna kan också användas på andra områden (även om det inte preciseras här). Det kan tyckas paradoxalt att redovisa forskningen under rubriker som dels syftar på specifika medieinnehåll (t.ex. pornografi och våldsskildringar) och dels syftar på effekter (t.ex. rädsla, oro och förvirring). Detta är dock en följd av hur forskningslandskapet ser ut; medan vissa forskare fokuserar specifika medieinnehåll för att utröna hur dessa påverkar användarna, utgår andra forskare från specifika beteenden eller fenomen ("effekter") och försöker studera vad som orsakar dessa.

## Våldsskildringar

När det gäller våldsskildringar är det kanske framförallt hypotesen att exponering för våldsskildringar orsakar våldsamt beteende hos den som exponerats för det, som har undersökts flitigast inom forskningen. Under 1960-, 1970- och 1980-talen handlade forskningen om medievioldeffekter i huvudsak om filmer och tv-program. Sedan 1990-talet är det framför allt effekter av datorspel som studeras.<sup>21</sup>

*Laboratorieexperiment.* Detta är den mest utbredda undersökningsmetoden inom forskningen om effekter av medieviol. Här använder man sig av en kontrollgrupp och en försöksgrupp. Försöksgruppen utsätts för ett visst mediestimuli och man undersöker om försöksgruppen därefter skiljer sig från kontrollgruppen. I laboratoriestudier kan man fokusera på den enda variabel man vill undersöka (t.ex. en film eller ett spel) och ha alla andra variabler stabila. I det ögonblick man träder ut ur laboratoriet kommer man oundvikligen att ha en mängd övriga förhållanden att ta hänsyn till som gör försöket mer osäkert. Eftersom det skulle vara oetiskt att försöka frammana våldsamt beteende hos försökspersoner är det istället aggression man mäter genom olika metoder. Det kan röra sig om fysiologiska mått som blodtryck, hjärt- eller andningsfrekvens eller magnetisk resonanstomografi (s.k. hjärnröntgen). Det finns också en mängd studier där man mäter attityder, associationer, eller beteenden som man menar är att betrakta som aggressiva utan att vara våldsamma. En ökad uppmätt aggressionsnivå antas då ha samband med ett ökat våldsamt beteende.

*Tvärnitts-korrelationsstudier.* Här undersöker man vid en given tidpunkt en grupps medieanvändning och aggressionsnivå. Datainsamlingen sker vanligen genom enkäter eller strukturerade intervjuer. Om en grupp exponeras för fler våldsskildringar och är mer aggressiva än kontrollgruppen är det ett uttryck för ett samband (korrelation).

*Longitudinella korrelationsstudier.* Dessa utmärks av att man följer en grupp människor under en längre tid, ofta flera år, med upprepade datainsamlingar. Om det över tid uppträder ett samband mellan att de som i tidiga mätningar exponerats för medierat våld i senare mätningar uppvisar ett mer aggressivt beteende kan det vara ett kausalt samband: medieviol leder i sådana fall till aggressivt beteende. Forskningen om medievioldeffekter bedrivs nästan uteslutande utifrån det psykologiska effektperspektivet.

Forskningsläget avseende effekterna av våld i medierna på den individuella aggressiviteten är synnerligen splittrat. Oavsett vilka undersökningsmetoder man använt finns det, både avseende undersökningar av våld i datorspel och i filmer, studier som finner belägg för ökad aggressivitet<sup>22</sup>, inga effekter<sup>23</sup> eller till och med minskad aggression.<sup>24</sup> Listan över studier kan göras betydligt längre, men oenigheten består.

21 För en utförlig redovisning av forskningen om relationen mellan våldsamma datorspel och aggression, se Dalquist & Christofferson 2011.

22 Se t.ex. Turner & Berkowitz 1972; Hopf, Huber & Weiß 2008; Ivory & Kaestle 2013.

23 Se t.ex. Milawsky m.fl. 1982; Ramos m.fl. 2013; Tear & Nielson 2013.

24 Se t.ex. Feshbach 1961; Mueller, Donnerstein & Hallam 1983; Shibuya m.fl. 2008; Valadez & Ferguson 2012.

## **Pornografi**

Experimentella studier och olika enkätundersökningar, som försöker kartlägga samband mellan pornografikonsumtion och manlig aggressivitet och/eller negativa attityder gentemot kvinnor, har genomförts under flera decennier. Vissa forskare, exempelvis Ferguson & Hartley, hävdar att det saknas övertygande bevis för ett orsakssamband mellan att exponeras för pornografi och att bli sexuellt aggressiv.<sup>25</sup> I sin forskningsöversikt från 2009 presenterar de även amerikansk brottsstatistik över våldtäkter för åren 1988-2005 och menar att dessa data antyder att det kan vara en omvänd relation mellan konsumtion av pornografi och våldtäkter: antalet våldtäkter minskar trots att utbudet av pornografi ökar under åren. Den slutsats Ferguson & Hartley drar är därför att det inte går att påvisa något orsakssamband mellan pornografikonsumtion och våldtäkter.

Vidare finns studier som undersöker så kallat pornografiberoende. Ley m.fl. hävdar att det saknas bevis för att användandet av visuell sexuell stimuli (*visual sexual stimuli, VSS*) skulle leda till beroende.<sup>26</sup> Enligt Ley finns det med andra ord inget "porrberoende". Flera studier har också undersökt samband mellan sexuellt beteende och konsumtion av sexuellt explicit material, där bl.a. Hald m.fl. betonar att konsumtionen av materialet samverkar med flera andra faktorer som kan påverka ungas sexvanor.<sup>27</sup>

Det finns även studier som påvisar negativa, eller problematiska, effekter av exponering för pornografiskt material. Exempelvis har Malamuth m.fl. funnit samband mellan frekvent användning av pornografi och sexuellt aggressivt beteende samt att relativt aggressiva män tolkar samma pornografiska innehåll annorlunda än icke-aggressiva.<sup>28</sup> En metaanalys av experimentella studier visar att både våldspornografi och icke-våldspornografi ger upphov till aggressioner hos män.<sup>29</sup> Det finns dessutom andra typer av studier som visar på samband mellan pornografikonsumtion och attityder som främjar eller trivialiserar mäns våld mot kvinnor. För en genomgång av detta forskningsområde hänvisas till Waltmans översikt i Unizons rapport 2016.<sup>30</sup> Med detta är det inte sagt att alla påverkas på samma sätt, men exakt vilka andra faktorer som påverkar, och hur, är inte utrett.

Vad gäller exponeringen för pornografi specifikt bland barn och unga finns en forskningsöversikt av Flood.<sup>31</sup> Här hänvisar han till studier som har påvisat att exponeringen i sig kan vara obehaglig eller upprörande för barn och unga som ännu saknar redskap för att förhålla sig till det de ser. Studier visar vidare att pornografi kan leda till ett upprätthållande av sexistiska attityder och ohälsosamma uppfattningar om relationer och sexualitet. Särskilt bland pojkar och unga män som ofta tar del av pornografi, i synnerhet sådan pornografi som innehåller våld, förstärks uppfattningar som stöder sexuellt tvång vilket ökar deras sannolikhet att utföra övergrepp. Även om det enligt Flood finns många andra faktorer än själva medieinnehållet som inverkar på hur den enskilda individen påverkas av pornografin, såsom omständigheterna kring tittandet, anser han sig sammantaget finna goda skäl för antagandet att yngre människor kan lida skada av att exponeras för pornografi.

---

25 Ferguson & Hartley 2009.

26 Ley m.fl. 2014.

27 Hald m.fl. 2013.

28 Malamuth m.fl. 2000.

29 Se t.ex. Allen, D'Alessio & Brezgel 1995.

30 Unizon & Waltman 2016.

31 Flood 2009.



## ***Rädsla, oro och förvirring***

Som nämnts inledningsvis torde det inte krävas några vetenskapliga belägg för att konstatera att en individ kan uppleva rädsla när den exponeras för ett visst medieinnehåll, framförallt är detta tydligt hos barn. Det är dock mer komplicerat att diskutera omständigheterna kring den potentiella skada detta kan orsaka.

Det kriterium som används i samband med den förhandsgranskning av framställningar i film som Statens medieråd utför är *skada för välbefinnandet*. Detta kriterium kräver inte en kvarvarande effekt, det räcker med en bedömning att ett visst innehåll skulle kunna vara skadligt för välbefinnandet i den stund då medieinnehållet betraktas – att ett barn i en viss åldersgrupp skulle kunna uppleva t.ex. (stark) rädsla vid visningstillfället. Något som är skadligt för välbefinnandet kan dock även ha en kvarvarande effekt, t.ex. i form av mardrömmar eller att man blir mörkrädd eller känner sig otrygg i andra avseenden.

Cantor har undersökt barns rädsloreaktioner inför film- och tv-innehåll och hävdar att barn i förskoleåldern är benägna att bli rädda för sådant som ser skrämmande ut trots att det kan vara ofarligt, men inte reagerar på sådant som har en mindre skräckinjagande yta, men som de facto kan vara farligt.<sup>32</sup> De yngre barnen är också benägna att bli rädda för fantasiskildringar, medan de inte blir rädda för sådant med en högre abstraktionsnivå. Detta förändras i takt med att barnen blir äldre. Små barn kan t.ex. bli rädda för seriefiguren *Hulken*, där det är det rent visuella som de reagerar på (ett grönt monster), medan äldre barn blir mer rädda för filmen *Huset som Gud glömde* – där hotet inte är visuellt i första hand och dessutom kräver en hel del fantasi för att förstå. Ett ytterligare exempel som nämns i Cantors undersökning är reaktionerna på en tv-film (*The Day After*) om ett samhälle i Kansas som har utsatts för en kärnvapenattack. Barn under 12 år var mindre skrämde av filmen än vad tonåringar var, och de som var mest skrämde var barnens föräldrar. De allra yngsta barnen blev inte skrämde alls. Cantor menar att detta beror på att den känslomässiga kraften i filmen blir ett faktum först när man har förmåga att begripa att hela vår värld kan förstöras på ett liknande sätt och att små barn ännu inte har utvecklat denna förmåga.

Även kvarvarande effekter av rädsla som uppkommit av ett visst medieinnehåll har undersökts. T.ex. av Harrison & Cantor där 90 % av dem som ingick i undersökningen (medelålder 20 år) uppgav att de har haft bestående problem på grund av något de sett på film eller tv.<sup>33</sup> Effekterna handlar bl.a. om att de fasade för att hamna i en situation liknande den de sett, att deras sömn och/eller matvanor försämrats, och att de ältar det som de tyckte var skrämmande i filmen eller tv-programmet. Det finns också studier som visar att barn blir mer rädda av våldsinnehåll i nyheter än i fiktion.<sup>34</sup> Statens medieråds undersökningar visar att det är 3-4 gånger vanligare att barn och unga blir ledsna, rädda eller deppiga av våld i nyheter eller dokumentärer jämfört med våld i fiktionsprogram.<sup>35</sup> Även forskning från andra länder pekar i denna riktning, men antalet studier av barns reaktioner på nyhetsvåld är betydligt färre än de som intresserat sig för barns reaktioner på fiktionsvåld.<sup>36</sup>

---

32 Cantor 1994.

33 Harrison & Cantor 2009.

34 Van der Molen & Bushman 2008; Riddle m.fl. 2012.

35 Statens medieråd 2015a.

36 Rönnberg 2010 s 40f.

## **Reklam och propaganda**

Reklam för matvaror som riktas till barn gäller i princip uteslutande läskedrycker, godis, snacks eller snabbmat. Ett flertal studier har visat att barns matvanor påverkas av reklam<sup>37</sup> och att sådan påverkan leder till att de äter mindre hälsosamt.<sup>38</sup> I en svensk studie av tonåringar och reklam på internet mättes ögonrörelser för att utröna hur mycket av reklamen de noterade. Resultatet visade att de noterar ca 10% av den totala reklammängden men att det huvudsakligen sker omedvetet, särskilt när det gällde exponeringen för matreklam.<sup>39</sup> Det finns även studier som visat att reklam riktad till barn leder till konflikter med föräldrar angående saker barnen vill ha till följd av reklaminslagen<sup>40</sup> samt att barn som exponerats för reklam för alkohol och tobak har mer positiva attityder till dessa än barn som inte sett sådan reklam.<sup>41</sup>

Att propaganda påverkar människor behöver knappast påpekas. Propagandans väsen är att framställa vinklade budskap som om de vore faktiska sakförhållanden. Om publiken inte genomskådar dessa budskap som varande just propaganda, misstas de som sanna och påverkar därmed våra uppfattningar om världen.

## **Utseendeideal**

Ett flertal studier har konstaterat att det finns statistiska samband mellan mediebilder av ett smalt kvinnligt kroppsideal och missnöje med den egna kroppen, internalisering av detta kroppsideal och bantning.<sup>42</sup> Effekterna tycks generellt vara starkare för unga kvinnor, men undersökningar har visat att även unga män påverkas av medierade kroppsideal.<sup>43</sup>

## **Stereotyper**

Det finns en stor mängd studier av stereotyper i olika former av medier. Det kan exempelvis handla om stereotyper av religion,<sup>44</sup> ras,<sup>45</sup> kön<sup>46</sup> eller sexualitet.<sup>47</sup> Det är emellertid mycket svårt att kunna isolera påverkan från medier i dessa avseenden från andra typer av icke-medierad påverkan, eftersom många stereotyper så att säga lever ett liv även utanför medierna. Det finns dock undersökningar där man gör anspråk på att ha klarlagt sådana påverkans effekter, exempelvis vad det gäller könsstereotypa lekar avseende förskolebarn som ser på filmer om superhjältar<sup>48</sup> respektive Disneyprinsessor.<sup>49</sup>

---

37 Folkvord m.fl. 2016.

38 Se t.ex. Harris m.fl. 2009; Boyland & Halford 2013; Cairns m.fl. 2013; Lupiáñez-Villanueva m.fl. 2016.

39 Sandberg, Gidlöf & Holmberg 2011.

40 Goldberg & Gorn 1978; Buijzen & Valkenburg 2003.

41 Grube 1993; Austin m.fl. 2006; Pechmann & Knight 2002; Lovato m.fl. 2003.

42 Grabe m.fl. 2008; Derenne & Beresin 2006; Groesz m.fl. 2002.

43 Agliata & Tantleff-Dunn 2004; Polce-Lynch m.fl. 2001.

44 Axner 2015; Sides & Gross 2013.

45 Hall 1997; Holt 2013.

46 Dill & Thill 2007; Rose m.fl. 2012.

47 Chung 2007; Holtzman & Sharpe 2014.

48 Coyne m.fl. 2014.

49 Coyne m.fl. 2016.

## Vad säger barn och föräldrar?

Under våren 2015 genomfördes samtalsintervjuer med 16 barn mellan 10 och 15 år och 14 föräldrar, samtliga i Stockholms län. Intervjuerna varade mellan 30 och 75 minuter och fokuserade på medierelaterade konflikter i familjen och ligger till grund för Statens medieråds rapport *Mellan auktoritet och autonomi: Medieanvändning, föräldramedling och konflikter i familjelivet*.<sup>50</sup> Intervjuerna handlade i huvudsak om vilka konflikter som uppstår i familjen i relation till barns medieanvändning och hur man från både barn- och föräldrahåll försöker lösa detta.<sup>51</sup> Därmed kom samtalen också att handla om vad föräldrar och barn uppfattade som skadligt i medieanvändningen. Mot slutet av intervjuerna ställdes också specifika frågor om vad informanterna uppfattade vara skadligt medieinnehåll och skadlig mediepåverkan. Det är svårt att dra generella slutsatser utifrån resultaten av dessa intervjuer, vilket har åtminstone tre förklaringar. För det första ställdes frågorna om skadlig mediepåverkan sist i intervjuerna, vilket innebar att både intervjuare och informant vid det laget var ganska trötta, varför svaren kanske inte alltid blev så utvecklade som önskat. För det andra ställde intervjuaren i en handfull intervjuer bara frågor om skadligt medieinnehåll och inte om skadlig mediepåverkan på grund av en oklarhet i intervjuguiden. Många informanter uttalade sig också i mycket allmänna ordalag som "Jag tror inte att det är bra bara", eller "alltså om det är en sjuåring som spelar ett femtonårsspel... nej det blir inte bra" vilket gör det svårt att utifrån intervjuerna dra slutsatser om vilka effekter barn och föräldrar menar kan finnas. Analysen av intervjuerna resulterade inte i att några andra former av skadlig mediepåverkan än de som kan konstateras i förarbeten och forskning kom att inkluderas i typologin. Det fanns dock inte heller några direkta motsägelser. Intervjucitaten kan därför främst förstås som illustrationer av typologin.

---

50 Ekman 2016.

51 För en utförligare beskrivning av urval, intervjuetodik etc., se Ekman 2016.

## **Intervjuer med barn om skadligt medieinnehåll**

Samtliga de 16 intervjuade barnen ansåg att det finns medieinnehåll – främst filmer, datorspel och olika former av internetdistribuerat material – som man kan må dåligt av. Exempelen på skadligt innehåll handlar nästan uteslutande om å ena sidan skräckfilm eller skildringar av faktiskt våld, å andra sidan våldsamma datorspel. Det är främst de yngre barnen som nämner skräckfilmer, i den mån de äldre nämner sådana menar man att yngre barn kan bli skrämde av dem, men att de själva inte blir särskilt rädda.

*Ja, till exempel zombies och sådant, då kan man få massa mardrömmar.*

POJKE, 12 ÅR

*Verklighetstrogna, eller det finns vissa grejer som skapar ångest. Det kan ibland vara spännande, men vissa skräckfilmer är bara jobbiga. Att det bara är ångest, ångest, ångest och det finns ingenting som får det att släppa.*

FLICKA, 13 ÅR

Medan de yngre barnen ofta nämner skräckfilmer som innehåll de tycker är läskigt eller mår dåligt av, framhåller de något äldre barnen dokumentära våldsskildringar som den obehagligaste formen av medieinnehåll.

*Sedan finns det ju videos där man sågar av folks huvuden med motorsågar och sådant, det är en mexikansk kartell som lagt upp en video. Så det finns ju sjuka grejer. Jag menar om man är liten och ser två män halshuggas, man får ju kväljningar. Man blir ju skärrad, det är ju riktigt läskigt att se, men eftersom det är på nätet så tar man det inte riktigt på allvar. Efter två veckor så har man glömt det. Man tänker bort det eftersom det kommer så mycket ny information hela tiden. Någon som är yngre reagerar väl annorlunda. Ett litet barn som ser det kanske kan få problem med att sova och få ångest.*

POJKE, 14 ÅR

En flicka menar att vissa typer av innehåll visserligen är obehagligt, men att det ändå kan finnas positiva effekter av att ta del av det.

*Jag själv är väldigt, vad ska man säga, alltså jag läser väldigt mycket saker som kan uppfattas som läskiga. Till exempel ISIS som bränner upp barn, till och med en video. Jag har sett sådant för jag har kompisar som är väldigt engagerade i jämställdhetsrörelser och mänskliga rättigheter. Det är saker som vi väldigt ofta pratar om. Igår läste jag en artikel om jämställdhet i Indien. Det var en person som göra en dokumentär och det var verkligen så hemskt. Då pratade de med en kille som var dömd till döden för våldtäkt, han var superlugn, och beskrev allt och tyckte att det han gjort inte alls var farligt. Det tror jag många skulle uppfatta som obehagligt, men jag själv gör inte det längre. Det är ju superhemskt, men jag tycker även att om ingen av oss tar del av det så kommer ingenting att hända. Det är lite obehagligt men det hjälper om man delar det och visar andra. Men annars finns det inte jättemycket som skrämmer mig längre på internet.*

FLICKA, 14 ÅR

När det gäller spel, ger några flickor uttryck för att spelkulturen är barnslig och att yngre pojkar kan påverkas negativt av våldsinslagen.

*Jag tycker att de här åldersgränserna på spel är bra. Det är ofta väldigt våldsamt och språket... alltså om det är en sjuåring som spelar ett femtonårs-spel... nej det blir inte bra.*

FLICKA A, 13 ÅR

*Ja, de utvecklar ett väldigt konstigt språk och det blir väldigt mycket vapenfixering. Nog för att det va förut att man skulle gå runt och springa och pangpanga med träpistoler, men nu kan en sexåring flera olika snipergevär och vilket munstycke det är och vilken kula det är.*

FLICKA B, 13 ÅR

Några ger uttryck för farhågor att spel kan påverka kraftigt, eftersom alla inte kan göra åtskillnad på spelen och verkligheten.

*Och alla våldsamma spel, alltså gubbarna ser ju verkligen nästan ut som riktiga människor och då blir det verkligen som efter han i Norge, han som typ sköt massa folk, då blev jag ännu mer rädd för att sådana spel kan göra folk vapengalna.*

FLICKA A, 13 ÅR

*Vi hade en här på Lidingö som kallades för Lidingömannen. Han gick runt och slog ner tjejer och knivskar och försökte peta ut ögon på folk. Då var det många som spred ryktet att han var ute och härmade ett spel, jag kommer inte ihåg vilket, men han hade fått för sig att världen egentligen var det här spelet och gjorde det här för att han trodde att han var i spelet och samlade poäng.*

FLICKA B, 13 ÅR

INTERVJUARE: *Tror ni att man kan bli så pass påverkad av spel eller filminnehåll?*

*Jag tror att man kan bli det.*

FLICKA A, 13 ÅR

*Jag tror att de här som skjuter ner folk, jag tror inte att de tänker att de skjuter ner en riktig människa. Jag tror att man förtränger att det verkligen är en riktig människa. Det är ju samma som när min lillebror sitter framför skärmen och planerar vad han ska göra. Han tänker ju inte att "det här är en människa jag skjuter, det är bara figurer." Jag tror att det är lite samma sak, eller jag misstänker att det är lite samma sak.*

FLICKA B, 13 ÅR

Vad det gäller medieinnehåll är det alltså egentligen två effekter som lyfts fram. Den första handlar om att innehållet i sig är "läskigt" och att man kan må dåligt av det, t.ex. få mardrömmar. Det är alltså en effekt på affektiv nivå. Den andra typen av effekt omnämns uteslutande i anslutning till datorspel och beskrivs i termer av att personer kan bli vapenfixerade och kanske inte kommer att kunna skilja spel och verklighet åt. Ingen tror att de själva kan påverkas på detta sätt, utan understryker att det gäller yngre barn än de själva. Denna s.k. tredjepersonseffekt är väl belagd inom medieforskningen: att tillfrågade personer anser att de själva inte alls påverkas av medieinnehåll, men att andra – särskilt yngre, svagare eller känsligare – personer med all säkerhet influeras.<sup>52</sup>

52 Se t.ex. Davidson 1983; Grusell 2008, Antonopolous m.fl. 2015.

## **Intervjuer med föräldrar om skadligt medieinnehåll**

När det handlar om medieinnehåll som föräldrarna anser är skadliga för barn nämner de flesta våld, porr och skräckfilm.

*Ja, Jag vill ju absolut inte att de ska se våld och porr och sådant.*

MAMMA, 40 ÅR

*Ja, alltså det som jag tycker, det är alltså, skjuta, döda och porr. Det är väl det jag känner att jag vill hålla dem ifrån.*

MAMMA, 36 ÅR

*Alltså, jag tycker inte att man ska titta på sådana här otäcka YouTube-klipp där de hugger huvudet av folk och så där hemskt. [...] Vi har ju pratat om det, att det, man mår dåligt av det och sådant. Sådana där saker skulle man ju inte se annars. Och att det inte är bra att titta på sådana saker, det påverkar en psykiskt. Och porr kanske, det känns ju inte så kul. Men vad ska man göra och vad ska man säga.*

MAMMA, 47 ÅR

Uppfattningen att sådant medieinnehåll kan vara skadligt för barn tycks vara så självklart att inte en enda förälder utvecklar på vilket sätt det kan vara skadligt innan intervjuaren ställer följdfrågor om detta. Endast ett fåtal kunde då exemplifiera närmare vilka negativa effekter som man vill undvika.

*Man blir avtrubbad. Ser man mycket våld så tål man mycket mer. Ser man mycket porr så tror jag att man tror att det ska vara så – sexdebuten och så. Är det drogförhärligande i filmer så, ja, då är det inte så farligt att ta droger heller. Jag tror att man påverkas mycket av det man ser.*

MAMMA, 47 ÅR

INTERVJUARE: *Varför vill du att de undviker våld?*

*För att han är för liten, hjärnan är ju inte... de förstår ju inte liksom vad som är på riktigt. Jag tror inte att det är bra att bli van att se sådana där grejer. Jag tror inte att det är bra bara.*

MAMMA, 47 ÅR

Intervjufrågan gällde skadlig mediepåverkan och vilket medieinnehåll föräldrarna uppfattade kunde vara skadligt för barnen. Trots detta svävade många föräldrar på målet när de tillfrågades hur sådan skadlig påverkan kunde tänkas gå till och vilka effekter det kunde tänkas ha på barnen utöver att materialet kan vara skrämmande. Istället hänvisade några till vad de själva tyckte om sådant innehåll.

*Reklamfilm har vi inte pratat om. Det tycker jag inte om.*

PAPPA, 43 ÅR

*Men, nej, jag tycker inte om det, och det är min personliga åsikt och det har jag alltid tyckt, att sådana saker vill jag hålla dem borta ifrån.*

MAMMA, 36 ÅR

Utan att på något sätt förringa föräldrarnas oro inför barnens medieanvändning och dess potentiella effekter, kan man konstatera att man inte refererar till eventuell skadlighet, utan till sina egna preferenser och etiska/moraliska ställningstaganden. Att man inte tycker om det är intäkt nog för att vilja begränsa barnens tillgång till sådant material.

Vid sidan av porr, våld och skräck nämner flera föräldrar potentiellt skadligt medieinnehåll som de menar är specifikt riktat till flickor. Det handlar om innehåll de tycker föder utseendefixering och en problematisk självbild.

*Alltså, alla de här programmen som fördummar tjejer, liksom, nej jag tycker inte att det är kul. Hon är ju i den åldern då hon tycker det är roligt liksom, hon skulle helst vilja köpa hundra flaskor läppglans och så där. [...] Men nu är det ju de här töntiga och fördummande programmen som jag inte är så förtjust i helt enkelt.*

MAMMA, 48 ÅR

*Hon gillar ju att titta på sådana här som jag tycker är hemska, Miss Lissibell och sådana där, de gör ju väldigt många tjejer i den åldern. Vi har ju varit väldigt tydliga med vad vi tycker om det fokus som läggs på utseendet och köpa och shopping och så, det vet hon att vi inte alls tycker är ok.*

MAMMA, 42 ÅR

*Jo, min dotter tittar ju väldigt mycket på sådana här YouTube-tjejer som till exempel sitter och pratar om sin vardag. Med henne har jag pratat ganska mycket om vad som sägs i videorna. Just nu går det en dokumentär på SVT om två tonårstjejer som pratar mycket om sitt medieanvändande. Där har jag försökt tassa in lite... sedan ett tag tillbaka har jag känt mig väldigt kritisk mot hennes videos, smink och det otroligt snäva värdet kring ytan. [...] Jag skulle gärna vilja kunna påverka henne att bli intresserad av något lite mer gediget. Det skulle jag hemska gärna.*

PAPPA, 50 ÅR

Föräldrarna ger däremot inte på samma sätt uttryck för något pojkspecifikt skadligt medieinnehåll. Det handlar visserligen uteslutande om pojkar när man talar om att spela och stjäla för mycket tid, men det gäller inte innehåll. När man vänder sig mot innehåll i spel (främst *GTA* men även *Battlefield* och *Call of Duty*) sker det i allmänhet i termer av att det inte "är lämpligt" eller deras barn "är för små". Några uttryckliga reflexioner över att pojkar skulle påverkas av medieinnehåll som är specifikt riktat till pojkar förekommer inte.

Medan de flesta föräldrar bara konstaterar att de inte vill att deras barn ska ta del av våldsamt innehåll utan att vidare utveckla varför de inte vill detta, diskuterar en pappa hur medieinnehåll kan påverka barnens världsbild.

*[...] om man tar det här med datorspel som är väldigt våldsamma så tror jag att han antagligen har rätt när han säger att: men jag förstår ju att det här inte är på riktigt, det är ju inte så att jag går ut och skjuter för att jag har sett hur de skjuter varandra i datorspel. Men jag tror att det finns en världsuppfattning i en del av de här spelen som, de kommer ganska fel. [...] Och jag reagerade på att de här terroristerna hade så tydliga arabiska drag, Och det där hade han ju uppsnappat, men att han hade inte tror jag, inte hade haft en uppfattning om de krig som har varit. Där det har varit så att säga, kriget mot terrorismen i mellanöstern och Afghanistan. Det tyckte jag var ett exempel på att... Där reagerade jag på att där kan han ju faktiskt få felaktiga uppfattningar om världen.*

PAPPA, 50 ÅR

Föräldrar understryker hur svårt det är att reglera, även det som de uppfattar som skadligt:

*Men som är svårt att liksom göra någonting åt eller och säga någonting om, tycker jag.*

MAMMA, 36 ÅR

Åldersmärkningen av datorspel tar hänsyn till förekomsten av grovt språk. Detsamma gäller åldersgränser för film i många länder, dock inte i Sverige. Bland de föräldrar som intervjuades är det bara en (och inget av de intervjuade barnen) som tar upp påverkan på språkbruket som en negativ effekt av medier:

*Ja, alltså jag tycker faktiskt att det är dåligt språk [...] Det hör man hela tiden på en massa sådana här spelar dataspel eller på en sång på en sådan här video eller liksom så här. Och de har inte relationen till att det här ska jag undvika att ha med i mitt språk, om du förstår vad jag menar. Och då får man det språket, och börjar använda de orden i kommunikationen med sina kompisar. Men det kommer att bli jättefel om man tror att man kan tala engelska på det sättet med någon som kommer från ordnade förhållanden i USA eller i England eller Storbritannien. Alltså det tycker jag är en sådan där risk, att man får ett dåligt språkligt beteende, det kanske inte är världens värsta grej.*

PAPPA, 50



## Skadligt kommunikativt handlande

Det som ovan beskrivits som skadligt innehåll förknippas vi mestadels med traditionella massmedier. Innehållet produceras av ett professionellt företag för en stor, anonym publik. I och med internets publika genombrott har det blivit möjligt för gemene man att ta medierna i egna händer och använda dem för att ta del av, skapa och eventuellt sprida innehåll – eget eller andras, riktat till många, alternativt till en specifik individ eller mindre skara. Begreppet skadligt kommunikativt handlande syftar på denna två- eller flervägs kommunikation som inbegriper någon form av social interaktion genom användningen av ett medium, såsom sociala medier.

Man kan särskilja mellan två olika typer av skadligt kommunikativt handlande: anti-socialt och socialt/parasocialt kommunikativt handlande.<sup>53</sup> Anti-socialt kommunikativt handlande avser tillfällen då en individ kommunicerar med en eller flera andra individer för sin egen vinnings skull. Det kan t.ex. handla om mobbning, olika former av kränkningar eller virtuell våldtäkt. Även om kommunikationen i dessa fall är dialogisk, uppstår skadan hos den part som utsätts för angrepp av någon annan. Avsikten måste inte vara att skada – personen kanske inte reflekterar alls över detta – men konsekvenserna blir likväl skadliga. När det gäller socialt eller parasocialt kommunikativt handlande gäller det istället interaktion där den agerande parten genom sitt eget beteende skadar sig själv. Det rör sig ofta om olika former av vad som brukar kallas beroende.<sup>54</sup> Vad begreppet beroende innebär – och när, var och hur det är tillämpligt – råder det mycket delade uppfattningar om, vilket tas upp till diskussion under rubriken ”beroende”. När termen beroende används i föreliggande text (som i modellen nedan) betecknar det inte ett fenomen som är bevisat i forskning. Beroende skall i detta sammanhang förstås i en mer vardaglig bemärkelse, som ett förenklande paraplybegrepp för några olika varianter av potentiellt problematisk medieanvändning.

ANTI-SOCIALT KOMMUNIKATIVT HANDLANDE	SOCIALT/PARASOCIALT KOMMUNIKATIVT HANDLANDE
<ul style="list-style-type: none"><li>● Integritetskränkningar: <i>Hämndporr</i> <i>Grooming</i> <i>Nätmobbing</i> <i>Näthat, hot, förtal, ärekränkningar</i> <i>Virtuell våldtäkt</i> <i>Stalking</i></li><li>● Nätbedrägerier</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Olika former av ”beroende”: <i>Pengaspelsberoende</i> <i>Internetberoende</i> <i>Mobilberoende</i> <i>Datorspelsberoende</i></li><li>● Integritetsproblem (utöver kränkningar)</li></ul>

Figur 3. Olika former av skadligt kommunikativt handlande. Forskningsgenomgången nedan tar inte upp alla dessa aspekter utan fokuserar några få och främst de som är hemmahörande i den högra kolumnen (mobbning undantaget).

53 Parasocialt kommunikativt handlande uppträder när individer interagerar med mediegestalter som om de vore verkliga individer (Horton & Wohl 1956). Ett tydligt exempel är när barn ser något spännande på tv och ropar till för att varna karaktären. Andra exempel är hur tv-tittare kan utveckla relationer till fiktiva karaktärer och närmast se dem som sina vänner, även om de i själva verket är medvetna om att de inte finns på riktigt (Stern m.fl. 2007).

54 I den senaste versionen av diagnosmanualen DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) konstaterar man att det än så länge saknas tillräckligt forskningsunderlag för att betrakta Internet gaming disorder som en form av beroende. (*Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5. 2013: 795–798*).

Gränserna mellan socialt och parasocialt i modellen ovan kan vara flytande. När man spelar om pengar online kan detta inbegripa såväl socialt kommunikativt handlande (t.ex. att spela poker tillsammans med andra människor) som parasocialt kommunikativt handlande (att spela mot botar, alltså mot ett datorprogram). Detsamma gäller datorspel, där det i vissa onlinespel kan vara svårt att veta när man interagerar med en karaktär styrd av en annan människa och en s.k. NPC (*Non-Player Character*), en karaktär vars agerande är inbyggt i programkoden. Att båda formerna är kommunikativt handlande torde dock vara tydligt. Andra former av "beroende" som omtalas i forskning och allmän debatt är t.ex. mobilberoende, internetberoende eller beroende av sociala medier. Även om existensen av sådant beroende alltså är omtvistad, bör det i samtliga dessa fall avse någon form av kommunikativt handlande.

## Effekter av kommunikativt handlande på individnivå

Avseende kommunikativt handlande och hur sådant kan resultera i skadliga effekter är handlingarna sinsemellan så olika att det inte går att presentera en teori som omfattar dem alla. Det är trots allt stor skillnad på att utsätta någon för mobbning, att grooma ett barn i sexuella syften eller att spela bort alla sina pengar på nätpoker. Dessutom har ju de flesta av dessa beteenden motsvarigheter utanför mediefären. Hur de medierade formerna av skadligt kommunikativt handlande teoretiskt skiljer sig från samma beteenden utan inblandning av medier är både oklart och outrett. Därför redovisas inte några teorier om effekterna av skadligt kommunikativt handlande.

## Exempel på forskning

Forskningen om medierat kommunikativt handlande är ett nyare forskningsområde än frågan om effekterna av innehållet i medier, eftersom flera av dessa fenomen relativt nyligen började betraktas som medierelaterade. Vissa av de beskrivna fenomenen, t.ex. mobbning, grooming och andra former av övergrepp och spel om pengar återfinns i långa forskningstraditioner som inte är medierelaterade. Det är först i och med internets publika genombrott som dessa fenomen blivit möjliga att genomföra medierat. Kort sagt kan man hävda att det endast är "beroende" gällande datorspel, internet, sociala medier och mobiltelefon som är helt nya forskningsområden eftersom dessa är helt och hållet medierelaterade och inte har existerat innan de digitala medierna uppträdde. Samtidigt bör man vara uppmärksam på att det kan finnas såväl likheter som skillnader mellan oönskade beteenden som uppträder i både medierad och icke-medierad form. Mobbning online är inte väsensskilt från mobbning på skolgården men medieringen kan ge beteendet nya och kvalitativt annorlunda aspekter och effekter.

Vidare bör man kunna påstå att negativa effekter av anti-socialt kommunikativt handlande är tämligen uppenbara, oavsett om det sker i medierad form eller ej. Det drabbar en individ eller en grupp individer och de som utsätts för detta kan påverkas negativt, bli ledsna, skrämde etc. Däremot är det mindre uppenbart hur omfattande de negativa effekterna är, hur många som drabbas och vilka som drabbas. I det ögonblick handlande av detta slag blir medierat förvandlas det samtidigt till ett medieinnehåll som andra kan ta del av. Hur de i sin tur påverkas kan också vara intressant att utforska.

## Mobbning

Känslomässiga effekter av mobbning och kränkningar som nämns i forskning är bl.a. ilska, oro och upprördhet,<sup>55</sup> rädsla,<sup>56</sup> nedstämdhet<sup>57</sup> och skamkänslor.<sup>58</sup> Det finns också studier som pekar på att unga som nätmobbats oftare har fysiska symptom som t.ex. magont eller huvudvärk än andra elever.<sup>59</sup> Ungar som utsatts för nätmobbning visade sig i en undersökning också vara mer missnöjda med sin kropp än de som inte utsatts för mobbning.<sup>60</sup> Mobbningen kan också få negativa konsekvenser för skolarbetet – de som utsätts skolkar i högre utsträckning, presterar sämre och känner sig också mer utsatta i skolan än andra elever.<sup>61</sup> Samtidigt visar forskningen att de som redan är särskilt sårbara, exempelvis unga med funktionsnedsättningar, riskerar att utsättas för nätmobbning i större utsträckning än andra.<sup>62</sup>

## Beroende

En stor mängd forskning har under senare år fokuserat olika former av problematisk internetanvändning, vilket ibland benämns som ”beroende”. Beroendet kan syfta på en individs internetanvändande i stort,<sup>63</sup> eller användandet av olika specifika internetbaserade medier såsom Facebook<sup>64</sup> eller spel,<sup>65</sup> mobilens betydelse när det gäller internetberoende,<sup>66</sup> kopplingar mellan problematisk internetanvändning och hälsotillstånd<sup>67</sup> och så vidare.

Detta är ett omtvistat område där en huvudroll kan sägas innehas av den handbok för psykiatri som ges ut av *American Psychiatric Association* (APA) som heter *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM). Den innehåller standarddiagnoser för psykiatriska sjukdomstillstånd, däribland olika beroendetillstånd med olika definitioner. Det finns en diagnos för spel om pengar (*gambling*, hasardspel), dvs. spelmissbruk/spelberoende. Däremot saknas det i dagsläget en motsvarande diagnos för t.ex. internetberoende eller beroende av spel som inte innefattar hasardspel. I den senaste upplagan av DSM har man dock flyttat spel om pengar från området impulskontrollstörningar till området beroenderelaterade tillstånd, vilket på sikt kan innebära att även andra former av medierelaterade beroendeliknande tillstånd kan bli aktuella för införande. Det faktum att detta inte ännu har skett innebär att forskningsområdet är splittrat. Vissa anser att man ska undvika att tala om t.ex. problematiskt datorspel i termer av beroende, eftersom diagnosen saknas, medan andra anser att det finns starka skäl för att en sådan diagnos ska införas. Detta påverkar i sin tur forskningens inriktning.

Det finns på sina håll inom forskarvärlden ett starkt ifrågasättande av benägenheten att analysera omfattande bruk av digitala spel/internet/sociala medier i termer av beroende eller missbruk. En vanlig distinktion är den mellan storanvändare och problemanvändare, där de förra kan ägna betydligt mer tid åt exempelvis datorspel än de senare, men ändå inte uppleva några problem förknippat med detta.<sup>68</sup> En ofta framförd kritik mot beroendeforskningen rörande digitala medier är att en omfattande medieanvändning kan betraktas som ett symptom på

55 Ortega m.fl. 2012.

56 Slonje, Smith & Frisén 2013; Spears m.fl. 2009.

57 Gradinger, Stroheimer & Spiel 2012; Gámez-Guadix m.fl. 2013.

58 Slonje, Smith & Frisén 2013; Spears m.fl. 2009.

59 Beckman, Hagquist & Hellström 2012.

60 Frisén, Berne & Lunde 2014.

61 Cassidy, Faucher & Jackson 2013; Mishna m.fl. 2012.

62 Kowalski m.fl. 2016, Arvsfondsprojektet Nätkoll/Attention Hisingen-Kungälv & Statens medieråd 2016.

63 Caplan & High 2006; Kaltiala-Heino, Lintonen & Rimpelä 2004; Weinstein & Lejoyeux 2010; Czinic & Hechanova 2009.

64 Turel 2015.

65 Pontes & Griffiths 2014.

66 Škařupová, Ólafsson & Blinka 2015.

67 Yildiz & Yildirim 2012.

68 Karlsen, Møller & Børsum 2010; Kardefelt-Winther 2014.

andra psykosociala problem eller till och med som en strategi för att handskas med dessa och inte som källan till problemen. Kardefelt-Winther menar t.ex. att omfattande medieanvändning, exempelvis i form av datorspel, bland många individer används som ett medel för att handskas med stress och negativa känslor, eller fly en problematisk verklighet. Medianvändningen löser kanske inte problemen, men används aktivt för att handskas med dem. Att vissa individer använder medier på detta sätt utesluter däremot inte att samma medieanvändning, teoretiskt sett, kan få problematiska konsekvenser för andra individer.<sup>69</sup>

Till en början var beroendeforskningen nästan uteslutande modellerad utifrån medicinsk beroendeforskning, där man utgick från drogberoende. Även inom det medicinska forskningsfältet har man olika perspektiv på beroendeproblematik. Medan farmakologer ser beroende som problem orsakade av droger och neurokemiska reaktioner, menar psykologer och psykiatriker att beroende är en följd av inlärt och/eller tvångsmässigt beteende eller psykisk sjukdom. Fysiologer ser beroende som ett resultat av störningar i ämnesomsättning eller organfunktion medan socialmedicinare uppfattar beroendet i termer av social kontroll, gruppträck och miljöfaktorer.<sup>70</sup>

Med introduktionen av begreppet beteendemässigt beroende, har beroendebegreppet blivit än mer komplext.<sup>71</sup> Bland beteendemässiga beroendeformer nämns exempelvis spel om pengar,<sup>72</sup> överdrivet ätande,<sup>73</sup> sex,<sup>74</sup> träning,<sup>75</sup> parbildning<sup>76</sup> och fixering vid att tjäna pengar.<sup>77</sup>

Det finns en omfattande forskning där man försökt finna indikatorer på – eller riskfaktorer förknippade med – internetberoende. Bland de psykologiska variabler som undersökts finns depression och självmordstankar,<sup>78</sup> självkänsla och sensationssökande,<sup>79</sup> ensamhet och blyghet,<sup>80</sup> känslan av att ha makt att styra sitt eget liv (*locus of control*),<sup>81</sup> koncentrationssvårigheter/hyperaktivitet/impulsivitet,<sup>82</sup> olika mått på psykosocialt välbefinnande<sup>83</sup> samt kopplingen till olika personlighetsdrag.<sup>84</sup>

Syftet med de flesta av dessa studier har varit att identifiera indikatorer på eller riskfaktorer förknippade med internetberoende, men att döma av resultaten hittills verkar det som om närmast vilken psykologisk variabel som helst kan vara en indikator på internetberoende.<sup>85</sup>

---

69 Kardefelt-Winther 2014; 2015.

70 Kardefelt-Winther 2014.

71 Marks 1990.

72 Griffiths 1996.

73 Orford 1985.

74 Carnes 1989.

75 Glasser 1976.

76 Peele & Brodsky 1975.

77 Slater 1980.

78 Kim m.fl. 2006.

79 Armstrong m.fl. 2000; Widyanto & McMurran 2004.

80 Caplan 2002; 2003; 2005; Whang, Lee & Chang 2003.

81 Chak & Leung 2004.

82 Yoo, Cho & Ha 2004.

83 Caplan, Williams & Yee 2009; Lemmens, Valkenburg & Peter 2011; Young & de Abreu 2011.

84 Leung 2007; Lo, Wang & Fang 2005; Whang m.fl. 2003. En mer omfattande redogörelse för forskning om internet- och spelberoende återfinns i Kardefelt-Winther 2014.

85 Kardefelt-Winther 2014: 65.

## **Depression**

Här är det bl.a. kopplingar mellan "skärmtid" och depression hos barn och unga som undersökts,<sup>86</sup> men även kopplingar mellan graden av beroende när det gäller mobiltelefoner och hur detta förhåller sig till graden av depression. Bl.a. har en tvärsnittsstudie bland 20-åriga studenter kommit fram till att ju mer tid man ägnar åt mobiltelefonen, desto större grad av beroende, depression och sämre studieresultat.<sup>87</sup>

## **Fear of missing out**

Fear of Missing Out, eller FoMO, används för att beskriva rädslor för att gå miste om någon social begivenhet som pågår någon annanstans är där man själv är. Via mobilen och sociala medier kan vi idag stå i ständig kontakt med bekantskapskretsen och hålla oss uppdaterade om var någonting spännande händer och "alla andra" är, eller snabbt växla sällskap när vi vill. Om detta övergår i ett närmast tvångsmässigt kontrollerande av den sociala omgivningen kan det dock bli problematiskt för individen. I och med internet och framväxten av de sociala medierna har de sociala sammanhangen mångfaldigats och därmed utbudet av potentiellt intressanta platser och personer. Det uppkopplade jaget kan vara överallt, och ingenstans, samtidigt.<sup>88</sup> Forskning på detta område har visat att det finns samband mellan FoMO och intensivt användande av sociala medier, samt FoMO och bristande psykiskt välbefinnande.<sup>89</sup> Vilken riktning det är på sambanden, det vill säga vad som är orsak respektive verkan, förefaller dock inte vara klarlagt.

## **Pro Ana/Mia och självmord**

Pro Ana/Mia är en förkortning av anorexi/bulimi och avser sajter/webbgemenskaper som på olika sätt och i olika avseenden glorifierar/idealiserar patologisk undervikt. En amerikansk studie visar bl.a. att dessa i vissa avseenden kan betraktas som medvetna avståndstaganden från gängse samhällsnormer. Samtidigt förefaller de pro Ana/Mia-sajter som har teman som kontroll, uppoffring och solidaritet generellt uppfattas som mer skadliga än sajter som saknar sådana teman.<sup>90</sup>

I likhet med de sajter som glorifierar/idealiserar anorexi/bulimi finns det bland sajter som handlar om självmord ett slags subkulturellt avståndstagande från gängse samhällsnormer. Här kan bl.a. nämnas en artikel som hävdar att produktionen av pro-självmord-innehåll på internet bör ses som en kontradiskurs, riktad mot socialt dominerande uppfattningar om självmord.<sup>91</sup> På pro-självmordssajter är beskrivningen av tekniska, kemiska och anatomiska detaljer ett uttryck för tydligt individualistiska ideal. Morbida skildringar av kroppsligt våld, i kombination med en total avsaknad av känslomässigt innehåll kan sägas representera en typ av konstruerad västerländsk manlighet. Vidare, på grund av dess potential för identitetsförstärkning och utåtagerande av aggressiva impulser, är det avgörande – även om detta kan verka något paradoxalt – att förstå produktionen av pro-självmordinnehåll som resultatet av handlingar som för användarna framstår som meningsfulla.

Detta utesluter dock inte att det också kan finnas mer problematiska kopplingar mellan internet-användning och självmord. Som ovan nämnts finns belägg för samband mellan problematisk internetanvändning och depression. Forskning har även funnit samband mellan problematisk

---

86 Mingli m.fl. 2015.

87 Çağan, Ünsal & Çelik 2014.

88 Turkle 2011.

89 Przybylski, Murayama, DeHaan & Gladwell 2013.

90 Steakley-Freeman m.fl. 2015.

91 Westerlund 2011.

internetanvändning och ångest, anti-socialt beteende och andra självdestruktiva beteenden som kan relateras till självmord.<sup>92</sup> Genom att påverka individens välbefinnande negativt kan medieanvändningen indirekt föranleda självdestruktiva handlingar. Det finns även mer direkta samband mellan internetanvändning och suicid, i synnerhet när s.k. självmordspakter formeras online.<sup>93</sup> Forskningen om internet och självmord har ökat markant sedan 1990-talet och allt fler artiklar publiceras per år. En översiktsstudie av fältet fann 237 publikationer mellan 1997 och januari 2015 och då var mer än hälften publicerade sedan 2011. Närmre hälften av artiklarna handlade specifikt om självmord bland ungdomar och unga vuxna i relation till internetanvändning så detta område synes vara inne i en expansiv fas.<sup>94</sup>

### **Integritetsproblem**

I intervjuerna med föräldrar nedan framgår att de hyser viss oro för att deras barn skall lämna ut för mycket om sig själva. Risker är, menar man, dels att barnen senare kan ångra vad de spridit, dels att information och bilder kan användas på sätt som kan vara till skada för barnen, exempelvis om informationen hamnar i orätta händer och används mot barnet. Den skulle också kunna vara till men för barnen i framtiden vid exempelvis jobbansökningar och liknande. Det finns forskning som menar att vuxenvärldens oro ofta är obefogad eftersom barnen är mer kompetenta än vi tror.<sup>95</sup> Det finns också forskning som visar att ungdomar inte alltid håller med om att de risker vuxna identifierar de facto är risker samt att yngre inte heller alltid uppfattar kränkningar och dylikt online som fullt lika allvarliga som de som inträffar offline.<sup>96</sup> Samtidigt finns en växande flora av forskning som kritiskt diskuterar den digitala teknikens konsekvenser för användarnas personliga integritet och privatliv, men även för strukturella förhållanden i samhället.<sup>97</sup> Ju mer omfattande användandet av digitala medier blir, desto sårbarare blir vi för teknologins funktionssätt och begränsningar. Detta gäller såväl samhället i stort som på individnivå – och såväl gammal som ung. Allt användande av digitala medier innebär att vi lämnar digitala spår efter oss och ofta att vi först måst godkänna användarvillkoren hos de företag vars produkter och tjänster vi använder, såsom Facebook, Twitter, Instagram. I användarvillkoren ingår att dessa aktörer kan spara och använda den information vi både medvetet (personuppgifter) och omedvetet (t.ex. sökhistorik) lämnar efter oss. Den kan användas för att vidareutveckla tjänster, riktad marknadsföring eller säljas till en tredje part som sedan använder informationen för sina syften mm. Samtidigt kan det vara mycket svårt att få bort information som väl spridits på internet. Ibland brukar man säga att internet aldrig glömmet, vilket föranlett upprop för "rätten att bli glömd".<sup>98</sup> Dessa aspekter av medieanvändningen skulle kunna medföra potentiella negativa effekter för barn och unga. De mer eller mindre omedelbara riskerna med att lämna ut information om sig själv på internet inbegriper t.ex. fenomen som grooming eller mobbning. Negativa effekter kan också uppstå långt senare i livet och faktum är att ingen i dagsläget vet hur information som sparas idag kommer att kunna användas i framtiden eller av vem. De som är barn och unga idag är den första generation som helt växer upp med digitala medier och vad det egentligen kommer att betyda på sikt har ingen forskning i nuläget svar på.

92 Chen & Yang 2004; Whang, Lee & Chang 2003.

93 Ozawa-de Silva 2008; Becker & Schmidt 2004; Naito 2007; Westerlund & Wasserman 2009.

94 Krysinska, Westerlund & Niederkrotenthaler 2017.

95 Se t.ex. Dunkels 2008; 2010.

96 Svensson & Dahlstrand 2014.

97 Se t.ex. Andrejevic 2014; Beck 2013; Lyon 2002; van Dijk 2014, Lupton 2016.

98 Rosen 2012; Bossewitch & Sinnreich 2013.

## Vad säger barn och föräldrar?

### **Intervjuer med barn om skadligt kommunikativt handlande**

Till skillnad från föräldrarna (se nedan), talar några av barnen om mobilanvändning i termer av beroende. Det handlar dock inte om beroende i termer av missbruk, utan snarare i betydelsen att mobilen blivit så viktig i vardagens kommunikation, att man har svårt att klara sig utan den.

*Det är ju en så modern värld, allt du vill få fram kan du få genom din telefon. Det blir som ett beroende. Över jul var min telefon sönder i nästan två månader och man fattar inte riktigt hur beroende folk är. Första veckan hade man ju typ abstinens, man låtsades typ ha en telefon. På bussen tar ju alla upp telefonen och i sociala grupper... när man inte har sin telefon så ser man ju verkligen att alla sitter och håller på med den. Det var tråkigt, det fanns ju inget att göra utan den.*

POJKE, 15 ÅR

*Hela vår familj använder telefoner ganska mycket, mina föräldrar har också Instagram, Twitter och Facebook så vi alla är väl, det låter kanske lite hemskt, men vi är ganska mobilberoende.*

FLICKA, 14 ÅR

Ingen av de intervjuade använder sig av uttrycket, FoMO, men det tycks i hög utsträckning vara detta man åsyftar när man talar om "beroende" av mobilen och sociala medier. Även om flera av barnen ger uttryck för att vara "beroende" av medier, framförallt av sina mobiler, är det bara en pojke som berättar om hur detta har inverkat negativt på övriga fritidsaktiviteter.

*Förut så kunde jag spela hela dagar, jag hoppade till och med över träningar för att spela. Det var därför de [föräldrarna] begränsade speltiden. Nu har jag ju koll på allt. Förut fick jag bara spela till klockan åtta, men nu har de tagit bort den spärren för jag har blivit bättre på att sköta det själv.*

POJKE, 11 ÅR

Ett par pojkar oroade sig också för att den digitala kommunikationen inte är "på riktigt" och riskerar att tränga ut fysiska sociala kontakter.

*Jag tror att om man använder sociala medier för mycket så skulle man behöva släppa sin mobil och uppleva den riktiga världen. När man umgås med personer virtuellt så är det ju inte på riktigt.*

POJKE, 15 ÅR

*Det är ju jättedåligt att fly in i den virtuella världen. På så vis är det ju farligt att man får en falsk känsla av gemenskap. Det är farligt att tro att det är så man vill ha det. Så fort din telefon får slut på batteri så är du ju ensam.*

POJKE, 15 ÅR

Trots dessa utsagor var båda dessa pojkar flitiga användare av sociala medier och menade att man utan dessa riskerar att hamna utanför och "missa kul grejer".

Samtliga intervjuade barn kände någon, eller kände till någon, som blivit utsatt för kränkningar på internet. Däremot hade ingen av dem själva upplevt allvarliga eller systematiska kränkningar och de incidenter man berättar att man råkat ut för verkar förhållandevis vardagliga:

INTERVJUARE: *Har du någon gång blivit retad på internet?*

*Ja typ på chatten när vi spelar så kan ibland folk vara dumma och typ blocka, så får man inte vara med. Det har hänt en gång. Alltså kan folk typ säga dumma saker.*

POJKE, 11 ÅR

INTERVJUARE: *Hur känns det då?*

*Jobbigt. Men sedan pratade vi om det i skolan och sedan var allt bra. Vi brukar alltid tjafsas och sen blir allt bra.*

POJKE, 11 ÅR

Även om de alltså inte själva utsatts, känner alla någon eller känner till någon som utsatts för allvarligare kränkningar. Nätforumet Ask.fm nämns oftast som den plattform där kränkningarna ägt rum.

*Ja, alltså jag har ju kompisar som har Ask och det är ju jättelätt att sitta och skriva typ "va tjock du är, va ful du är" det är jättemånga som fått ta emot sådant. Jag vet att det är oftast svårare att ta emot sådant från någon som man inte vet vem det är. Det är så lätt att tänka att "tänk om det är den där snygga killen i skolan som skriver sådär till mig" man förstorar det väldigt mycket. Jag vet att en av mina kompisar som mår ganska psykiskt dåligt tar väldigt illa upp av sådant här och hon har sagt ifrån ibland och fått tillbaka typ "men gå och skär dig." Så ja, det är väldigt mycket hat.*

FLICKA, 14 ÅR

*Nätmobbing är en fruktansvärd sak, det kan gå så oerhört snabbt. Det kan ju vara hundratals personer mot en på nätet. Det är så enkelt. Man behöver ju inte ens säga det. Jag har haft jättemånga bråk på nätet. Personer kan nästan bli mer ledsna och skadade på nätet än i verkligheten.*

POJKE, 14 ÅR

Även om barnen understryker att hat, hot och mobbing på nätet är något fruktansvärt för de som utsätts, och att det kan vara läskigt när personer man inte känner söker kontakt, ger flera uttryck för en närmast sorglös inställning till hur man handskas med sådana företeelser. Det är obehagligt, men verkar nästan uppfattas som en ofrånkomlig realitet och det är problem som uppfattas som förhållandevis enkla att åtgärda.

*Jag tycker att det är ganska lätt nu, om det är något som du inte tycker om så är det väldigt lätt att blocka saker, eller om det är någon person som du inte känner som har kontaktat dig, det är väldigt lätt att bara blocka. Jag tycker att det är lätt att styra, särskilt detta med att man kan göra alla sina profiler privata, att man kan styra själv vilka som får se dina bilder. Jag tycker det är ganska lätt att se till att du ser bara det du vill se.*

FLICKA, 14 ÅR

*Och även på Instagram om det är någon gammal eller vuxen kille som vill följa en, som man inte alls känner och är från andra sidan världen. Det är också läskigt. Liksom "varför vill den följa mig?" [...] Då brukar jag bara blocka den.*

FLICKA, 14 ÅR

*Det var något konto för ett tag sedan som la ut bilder på skadade hundar. Det är liksom hemskt, det är ingenting jag vill se igen, men jag ångrar inte att jag tittat på det. Jag och mina vänner, vi var tio stycken som bara blockade den här efter tio minuter, så till slut försvann det ju. Men det är ju ingenting jag ångrar att jag har sett.*

FLICKA, 14 ÅR



## **Intervjuer med föräldrar om skadligt kommunikativt handlande**

Föräldrarna har inte lika mycket att säga om vad vi här klassificerat som skadligt kommunikativt handlande som om skadligt medieinnehåll. Det man framhåller som skadligt eller problematiskt i barnens medieanvändning handlar i huvudsak om mobbningsituationer eller att dela för mycket information om sig själv.

Flera talar om att deras barn varit inblandade i "tjafsande" i sociala medier, men att det sällan handlat om några allvarigare kontroverser eller kränkningar.

*[...] de pratar ju med sina kompisar, det finns ju forum där de skapar egna chattar och så där. Och där har det visserligen förekommit mobbing och så där, men han har inte själv varit inblandad i något sådant, men det är någonting som skolan har tagit tag i. Att folk har känt sig mobbade och taskiga kommentarer och saker som de har...*

MAMMA, 47 ÅR

*Inget av mina barn [har blivit mobbat] utan Joel har blivit meddragen i en sådan KiK-diskussion där man pratat väldigt illa om hans kompis. Så Joel mådde dåligt av det, att hans kompis blev så utsatt. Men det tog de upp i skolan. Jag pushade honom jättemycket och sa det: du måste ta mentorn eller kuratorn i skolan och be om hjälp. Och du får jättegärna visa det du har i telefonen.*

MAMMA, 40 ÅR:

*Intervjuare: Mmm... och hur fungerade det? Blev det en bra diskussion i skolan?*

*Ja, det blev jättebra och de tog tag i det direkt. Och sedan dess har det ju inte varit.*

MAMMA, 40 ÅR:

*Men det är klart att man undrar när det ska hända något, det känns liksom som en lite tickande bomb, att någon är taskig eller säger något opassande. Det är ju hela det här mobbingtänket. Min äldsta dotter har ju aldrig råkat ut för något ännu och hon har ju bara låsta, privata profiler och hon får ju inte vara på de här mobbningsajterna där man får vara anonym, hon vet inte om det. Hon är rätt omogen när det gäller hela den här... eller hon har i alla fall ingen önskan att vara där, hon har aldrig frågat om det i alla fall. Hon är rätt öppen med var hon är någonstans.*

MAMMA, 42 ÅR

*Hon, det är kanske tre år sedan, då var hon inte mer än 11–12 år. Det kändes att, gud vad folk kan sitta och luras på andra sidan skärmen och få min tolvåring att tro både det ena och det andra. Och vad kan de egentligen locka dem till att göra... efter det så gick det nog mer upp för oss, att vi måste ha mer koll på sådana saker.*

MAMMA, 36 ÅR

Samtliga de exempel som föräldrarna nämner på kränkningar i sociala medier har blivit lösta genom insatser från skola och/eller föräldrar.

Några föräldrar talar om vikten av att inte vara alltför självutlämnande i onlinekommunikationen med människor man inte känner på annat sätt.

*Nej, men alltså jag har det som är jätteviktigt för mig... är ju att man inte då tror att den här människan på andra sidan skärmen är en lika gammal eller någonting. Att man då skulle börja att klä av sig eller göra sådana saker.*

MAMMA, 36 ÅR

Det är dock vanligare att föräldrarna adresserar detta potentiella integritetsproblem genom att understryka att man ska tänka på vad man postar och delar i sociala nätverk.

*Det som skickas som bilder, det stannar och det kan komma helt fel. Så det är nog det som jag skulle vara mest rädd för att de delade med sig av.*

MAMMA, 36 ÅR

*Det vi har förklarat väldigt noga är att om man chattar med folk som man inte känner eller inte har en aning om vem det är i andra änden och det du skriver eller skickar försvinner aldrig. Så vi försöker upplysa dem om de negativa sakerna med internet. Om du har skickat en bild så är den där för alltid och du kan inte bestämma över den längre.*

PAPPA, 43 ÅR

*Jag tycker inte att han ska dela bilder på sig själv... och sådana grejer... för mycket... eller ta kort hur det ser ut här hemma eller så. Nej, jag tycker att det är onödigt.*

MAMMA, 47 ÅR

INTERVJUARE: *Förklara, varför tycker du att det är onödigt?*

*Jamen jag är ingen sådan där blogg-människa att hela världen ska veta om mig. Jag tycker att man ska ha lite privat. Sedan är han ju så liten, tänk om fem år, då kanske han har ångrat sig. Då är det bättre att vänta tills man är 45, haha! Nej, jag tycker att han är för liten. Det är ju som om han skulle gå och tatuera sig nu, det går ju inte.*

MAMMA, 47 ÅR

*[...] det är väl det jag har pratat med Hilda om lite grand. Eller liksom, mer i formen av att, som jag sa nyss då att, ja men du får, tänka dig för innan du skriver saker och ting till vem som helst och lägger upp bilder eller filmer. Det är liksom, det är inte säkert att det är bra liksom. Typ den typen av konversation.*

PAPPA, 53 ÅR

Även om det aldrig sägs i klarspråk, finns en tydlig underton av att postade bilder som är "för mycket" skulle kunna användas i utpressningssyfte eller i pornografiska sammanhang. Faran i att sprida bilder tycks alltså inte uppfattas som lika påtaglig när det handlar om söner. Det finns också exempel på föräldrar som har prosaiska åsikter om vad som inte bör delas på nätet:

*Men sen så är det ju att man inte ska dela med sig om vart man bor och så, och portkoder och så, kontokortsnummer till exempel, eller sådana saker. Nu åker vi på semester i fyra veckor här är portkoden liksom. Det är inte så bra.*

PAPPA, 49 ÅR

I hela intervjusammanhanget finns det endast ett exempel där ett barn utsatts för någon form av internetbedrägeri, hur en 12-åring lurats att sälja en spelare i fotbollsspelet FIFA för virtuella pengar, men aldrig fått betalt.

I avsnittet om åsikter om skadligt medieinnehåll förekom flera exempel på hur föräldrar tar avstånd från skönhetsfixeringen i vissa bloggar och videobloggar riktade till unga flickor. En mamma menar att det finns en inbyggd narcissism i de ungas kommunikativa handlande i sociala medier, oavsett kön.

*Det som de här jädra kamerorna gör med selfies, det blir så självfixerat. Det är ett oerhört självfixerat, självfixerande verktyg, som jag tror kommer att skapa en knasig generation på något sätt. Att de är så uppfyllda av sig själva hela tiden och sin egen liksom och hur de ser ut och hur de uppfattas och så där. På ett sätt som ingen generation har varit tror jag. Alltså vi har ju alltid tittat oss i spegeln men inte till den milda grad som de här människorna gör. Och där det är så viktigt liksom hur du ser ut, vilken bild du lägger ut på dig själv och så. Jag undrar verkligen, jag skulle inte vilja vara chef och rekrytera de där människorna om 20 år.*

MAMMA, 48 ÅR

*Men, det är ju just att lägga ut sådant här fåntrattsbilder som inte hon kopplar till sex överhuvudtaget, men som ju ser ut som det, alltså när hon står där med sin läppglansmun och plutar med den liksom. För det har hon ju sett hur de gör på de här fåniga tv-shower, ja du vet det här amerikanska tjejbeteendet. Och det är ju klart att det kan uppfattas som något sexuellt av någon person som har sådana böjelser för småtjejer liksom. Det tycker jag är, det tycker jag är läbbigt. Men det där tycker jag är jättesvårt att, jag kan ju inte gå och cleara vilka foton hon tar av sig själv, mer än att vi kan ha ett samtal om det liksom.*

MAMMA, 48 ÅR

## Skadligt handhavande

Både skadligt kommunikativt handlande och skadligt handhavande handlar om användarbeteende. Skillnaden dem emellan är att det kommunikativa handlandet berör aktiviteter där spridning av information/budskap och interaktion är det som orsakar skadan, medan det är en alltför omfattande fysisk användning av medier och medieteknik som framkallar skada avseende skadligt handhavande.

ORSAK	EFFEKT
<ul style="list-style-type: none"><li>● Stillasittande</li><li>● Överdriven skärmanvändning</li><li>● Överdriven medieanvändning</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Fetma, depression, etc.</li><li>● Närsynthet</li><li>● Sömnbrist, koncentrationssvårigheter, hyperaktivitet, förslitningsskador, stress, ångest, försämrade studieresultat, depression etc.</li></ul>

Figur 4. Exempel på olika former av skadlig överdriven användning av medieteknik/skadligt handhavande.

Även om ett specifikt innehåll (en spännande tv-serie) eller en specifik form av kommunikativt handlande (ett fascinerande spel, flödet i sociala medier etc.) kan vara det som lockar till överdriven användning där t.ex. sömnbrist kan bli konsekvensen, är det inte innehållet, eller det kommunikativa handlandet som orsakar denna sömnbrist, utan det är det överdrivna användandet som får direkt fysiska konsekvenser.

Men vissa av de effekter som är konsekvenserna av överdrivet bruk beror inte på medieanvändningen i sig, utan på en brist på andra aktiviteter. Här är det en form av förskjutningsteori som aktualiseras. Förskjutningsteorier utgår ifrån att tid är en begränsad resurs och att människor därför alltid måste välja, och välja bort, olika aktiviteter vilket får konsekvenser för vilka kunskaper och färdigheter individen tillägnar sig. En aktivitet tar alltid tid från någon annan aktivitet. Ett exempel är en studie som påvisat samvariation mellan ökad tidsåtgång för datorer på fritiden och minskat intresse för läsning, vilket skulle kunna vara en tänkbar förklaring till minskad läsförmåga bland 9-10-åringar.<sup>99</sup> Problemet med förskjutningsteorier är dock att det är svårt att belägga kausalsamband liksom att avgöra vilken inverkan medieanvändningen har, jämfört med andra faktorer inverkan. Exempelvis kan fetma vara en följd av stillasittande, brist på fysisk aktivitet och dålig kosthållning, något som kan uppträda såväl med som utan medieinblandning. På samma sätt kan försämrade studieresultat lika väl vara resultatet av alltför mycket tid framför datorn som alltför mycket tid på fotbollsplanen eller i replokalen. Det är således många potentiella faktorer att kontrollera om man vill testa hypoteser om samband mellan tidsanvändning och olika skadliga effekter där medieanvändningen kan, men inte måste, vara en av faktorerna.

99 Rosén 2012.

## Effekter av skadligt handhavande på individnivå

När det gäller skadligt handhavande är effekterna ibland tämligen uppenbara: sitter man stilla i för hög utsträckning kan man bli tjock på grund av bristen på fysisk aktivitet. Spelar man hela nätterna så sover man inte och resultatet blir sömnbrist. Självfallet finns det specifika medicinska förklaringar som i detalj beskriver de fysiologiska fenomenen fetma och sömnbrist. Dessa ligger emellertid utanför myndighetens kompetensområde och är inte heller centrala för denna rapport.

## Exempel på forskning

Som framgår av figur 4 ovan handlar forskningen här om påtagliga fysiska och psykiska effekter av negativ art, t.ex. övervikt och förslitningsskador respektive depression och koncentrations-svårigheter.

### **Fetma**

Detta område omfattar flera olika aspekter av övervikt och medieanvändning, inte sällan kopplat till s.k. beroende av något slag. Man har bl.a. undersökt kopplingar mellan s.k. internetberoende och BMI (*Body Mass Index*). Flera av dessa studier hävdar ett samband mellan medieanvändning och försämrad fysisk hälsa. I en turkisk studie fann man belägg för att surfa på internet, titta på onlineklipp, chatta och delta på diskussionsforum samt att spela onlinespel har en positiv korrelation med förhöjd BMI.<sup>100</sup> Resultaten pekar alltså på ett samband mellan internetberoende och BMI. En annan tvärsnittsstudie visar på ett positivt samband mellan övervikt och nedsatt syn som ett resultat av överdrivet tv-tittande och internetanvändning.<sup>101</sup> Enligt en amerikansk databasanalys leder fem eller fler timmars tv-tittande en genomsnittlig skoldag till en fördubblad risk för fetma. Detta gäller för både män och kvinnor. Vidare syns en linjär trend mot fetma när dagligt tv-tittande ökar.<sup>102</sup>

Samtidigt menar en australisk forskningssammanställning att det i befintlig forskning saknas tillräckliga bevis för att stödja hypotesen att tv-tittande stjälar tid från fysisk aktivitet, leder till minskad energiförbrukning i förhållande till energiintag och utveckling av fetma i unga år.<sup>103</sup> Dessutom menar man att det saknas övertygande bevis till stöd för påståendet att små barn är mottagliga för reklam för livsmedelsprodukter av dålig näringskvalitet som sänds i anslutning till barnprogram, och som i sin tur bidrar till ohälsosamma matpreferenser och ätmönster, och predisponera barn till tidig debut av fetma. En mer trolig förklaring till den föreslagna kopplingen mellan TV-tittande och fetma hos små barn är, enligt Jenvey, en samverkan mellan faktorerna. Det vill säga en kombination av stillasittande på bekostnad av fysisk aktivitet och känslighet för att utveckla preferenser för ohälsosamma livsmedel, vilka gärna annonseras när det är sannolikt att små barn tittar på tv. Troligen har ännu fler faktorer, exempelvis föräldrarnas matvanor, också relevans i sammanhanget. Ytterligare en australisk forskningsöversikt med metaanalys hävdar att 88 giltiga studier indikerade att det finns begränsat med belägg för att den totala omfattningen eller mönstret för stillasittande har samband med barns och ungas hälsa.<sup>104</sup>

100 Canan m.fl. 2014.

101 Bener m.fl. 2011.

102 Jordan & Robinson 2008; Atherson & Metcalf 2005.

103 Jenvey 2007.

104 Cliff m.fl. 2016.

## **Koncentrationsproblematik**

Medieanvändningens effekter på barns koncentrationsförmåga har undersökts under lång tid, med splittrade resultat. En longitudinell befolkningsstudie i USA undersökte sambandet mellan tidig exponering för tv och uppkomsten av koncentrationssvårigheter senare i livet. Studien omfattade ett representativt urval på 11 000 individer. *Hyperactivity subscale of Behavioral Problems Index* användes på alla deltagare vid 7 års ålder. Barn med mer än 1.2 standardavvikelse betraktades som att de hade koncentrationssvårigheter. Prediktorn var dagligt antal timmar ägnat åt tv-tittande vid 1 och 3 års ålder. I studien ingick 1 278 ettåringar och 1 345 treåringar. 10 % av dessa hade koncentrationssvårigheter vid 7 års ålder. Forskarna drar slutsatsen att tidig exponering för tv har ett samband med koncentrationssvårigheter vid 7 års ålder.<sup>105</sup>

En annan amerikansk studie undersökte om barns koncentrationssvårigheter samt skolprestationer påverkades av tv-tittande och tv-spelande, där även andra riskfaktorer kontrollerades.<sup>106</sup> Resultatet var att faktorer som manligt kön, asociala drag, familjemiljö och ångest har starkast samband med koncentrationssvårigheter. Skolprestationer korrelerar starkast med familjens inkomst. Tv-tittande och datorspelade, vare sig gällande den tid som ägnas åt det eller exponering för våldsamt innehåll, har inget signifikant samband med uppmärksamhetsproblem eller skolresultat. En longitudinell studie med data från *Early Childhood Longitudinal Study-Birth Cohort* undersökte om barn som uppvisar svåra beteenden tidigt i livet tittar mer på tv från år till år. Resultatet visade att fyraåriga barns hyperaktiva, men inte aggressiva, beteende hade samband med ökat tv-tittande nästföljande år. Dessa potentiella effekter på barn var emellertid beroende av socioekonomiska och psykosociala faktorer. Kopplingen mellan barns hyperaktivitet och ökningen av deras tv-exponering över tid var starkast bland barnen i den lägre delen av den socioekonomiska fördelningen och de vars föräldrar visade mindre god mental hälsa. Den var också starkare bland flickor.<sup>107</sup>

Nikkelen m.fl. har undersökt hur ADHD-relaterade beteenden hos barn kan kopplas till deras totala tv-tittande, vilken typ av innehåll de såg (våldsamt/skrämmande innehåll respektive pedagogiskt) samt hur uppmärksamma, eller upphetsade barnen var när de såg på olika slags tv-innehåll.<sup>108</sup> Dessutom undersöktes vilken roll barnens kön spelade i detta sammanhang. Resultaten visade att för pojkar förefaller deras totala tv-tid, samt tittande på våldsamt/skrämmande innehåll, ha samband med ett ADHD-relaterat beteende. Något sådant samband för flickor fann man inte. Däremot fann man bristande uppmärksamhet och stor upphetsning i samband med tv-tittande (oavsett innehåll) bland både pojkar och flickor.

Stevens m.fl. hävdar dock att det saknas en teoretiskt meningsfull koppling mellan tv-tittande och koncentrationssvårigheter eller hyperaktivitet, vilket understryker betydelsen av relevanta frågeformuleringar och nödvändigheten i att använda sig av aktuella longitudinella utvärderingstekniker.<sup>109</sup>

---

105 Christakis m.fl. 2004.

106 Ferguson 2011.

107 Ansari & Crosnoe 2016.

108 Nikkelen m.fl. 2015.

109 Stevens m.fl. 2009.

## **Sömnproblematik**

Här undersöker man hur internetanvändning, tv-tittande och datoranvändning/datorspelande inverkar på sömn. En studie av sydkoreanska tonåringar (13–18 år) visade bl.a. att kortare nattsömn var associerat med en högre sannolikhet att rapportera depressiva symtom, självmordstankar, övervikt eller fetma, och en lägre sannolikhet att rapportera bättre självskattad hälsa.<sup>110</sup> Överdriven användning av Internet befanns vara en oberoende riskfaktor för dessa utfall. Séguin & Klimek hävdar i en studie att det finns signifikanta samband mellan överdriven användning av elektroniska medier och sömnstörningar och negativa beteendemönster hos barn i förskoleåldern.<sup>111</sup> Brockmann m.fl. kom i en studie av små barn fram till att närvaron av en tv i barnets sovrum hade samband med betydligt sämre sömnkvalitet hos barnen och att tv-tittande på kvällen hade samband med betydligt sämre sömnkvalitet.<sup>112</sup>

## **Multipla hälsorisker**

En kinesisk studie visar att högkonsumenter av internet (mer än 4 timmar per dag) är mindre benägna att ägna sig åt hälsosamma aktiviteter såsom motion och gå på hälsokontroller, eller vid behov söka sjukvård.<sup>113</sup> Vidare syns ett samband mellan högkonsumtion och multipla riskbeteenden såsom att hoppa över måltider och att sova länge på dagen. Högkonsumenterna var också mer benägna att lida av överdriven trötthet och övervikt.<sup>114</sup> I en kvalitativ studie av barn i nio europeiska länder (N = 368) fick barnen uppge fysiska och mentala problem de själva upplevde i samband med internetanvändning. Bland de rapporterade problemen fanns huvudvärk, trötthet, sömn- och synproblem. Det utmärkande för denna studie är att barnen inte använde internet i någon större utsträckning och alltså inte kunde betraktas som högkonsumenter eller "internetberoende" – problemen uppstod även vid relativt begränsad internetanvändning.<sup>115</sup>

---

110 Do, Shin, Bautista & Foo 2013.

111 Séguin & Klimek 2015.

112 Brockmann m.fl. 2015.

113 Kim m.fl. 2010.

114 Collins 2010.

115 Smahel, Wright & Cemikova 2015.

## Vad säger barn och föräldrar?

### ***Intervjuer med barn om skadligt handhavande***

En pojke nämner att han måste stänga av mobilen eller datorn en stund innan han lägger sig, eftersom han annars får svårt att somna. Flera refererar dock till att deras föräldrar oroar sig för att medieanvändningen leder till sömnbrist och därför har tidsbegränsande regler. Några ger uttryck för att läskiga filmer kan påverka deras sömn negativt, men detta är att betrakta som effekter av skadligt medieinnehåll och inte av skadligt handhavande. I övrigt nämner inte ett enda barn något som kan tolkas i termer av skadligt handhavande.

### ***Intervjuer med föräldrar om skadligt handhavande***

Som påpekades inledningsvis tycker nästan alla föräldrar att deras barn använder medier för mycket, och anser att denna användning behöver begränsas. Det är emellertid få som nämner överdriven användning som något direkt skadligt i sig. Istället handlar det ofta om en vilja att begränsa medieanvändningen eftersom man tycker att barnen blir socialt otillgängliga, eller att det stjälar tid från andra viktigare fritidsaktiviteter, vilket inte omtalas i termer av skadlighet. Även enkätdata stödjer detta: bland föräldrar till 12–16-åringar håller 63 % med helt eller ganska mycket om att datorspel stjälar tid från viktigare aktiviteter. Motsvarande siffra för internetanvändning är 57 %.<sup>116</sup>

*Mobil-pillrandet, är det enda jag skulle vilja begränsa [...] Det här att det plingar till och de måste se. Men du kan vänta med att svara på det där sms:et, du behöver inte göra det direkt.*

PAPPA, 43 ÅR

Att få föräldrar omtalar en överdriven medieanvändning som direkt skadlig kan möjligen förklaras med intervjuernas genomförande. Frågorna om skadlig mediepåverkan kom, som tidigare påpekats, sist i intervjuerna. Eftersom föräldrarna vid det laget tillbringat en god stund med att beskriva medierelaterade konflikter i familjen, hade de också redan talat mycket om att de tycker att barnen lägger alltför mycket tid på medieanvändning. Det är alltså tänkbart att de upplevde att detta ämne redan var uttömt när väl skadlig mediepåverkan skulle diskuteras, och därmed valde att tala om annat än extensiv medieanvändning. Det finns dock några utsagor om hur en omfattande medieanvändning blivit, eller skulle kunna bli, ett problem i sig. En pappa berättar om sin nu vuxne son, som under en period i tonåren spelade väldigt mycket spel:

*Det är risken för av vad man går miste om när man spelar. Inte risken med själva spelandet, för det tror jag att det är inte farligt att spela spel. Men det är det vad man åsidosätter till förmån för spelet. Det är det som är det farliga med det. Det att man går miste om det här.*

PAPPA, 49 ÅR

*Ja, vi borde kanske ha haft mycket strängare regler, men 18-åringen, när han var lite yngre så tyckte jag att han spelade WoW [World of Warcraft] otroligt mycket. Det blev ju så här att vi fick ha möte för att få stopp, och så höll han upp helt och hållet och sedan så. Ja vi försökte begränsa det var ju ändå... han klarade ändå alltid skolan på något vis. Han höll ju inte på hela nätterna.*

MAMMA, 47 ÅR

116 Statens medieråd 2015b.



*Att [barnen] skulle utvecklas till sådana som sitter uppe hela nätterna och vänder på dygnet och lever i sin spelvärld. De är ju, det tycker jag skulle vara ett skräckscenari  
någonstans. Det verkar ju vara... ähh det verkar ju bara sjukt liksom. Sover på dagarna,  
spelar på nätterna.*

MAMMA, 48 ÅR

Även om ovanstående citat beskriver vad som uppfattas som en problematisk relation till digitalt spelande är det intressant att inga av föräldrarna använder ord som beroende eller missbruk. Detta kan möjligtvis tolkas som en ovilja att patologisera det egna barnets medieanvändning: det finns problem med spelandet, men barnet är inte sjukt. Detta står i skarp kontrast till enkätdata: 69 % av föräldrarna till 13–16-åringar håller med helt eller delvis om att datorspel är beroendeframkallande. Motsvarande siffra för internetanvändning är 61 %.<sup>117</sup>

I den mån medieanvändningen anses inkräkta på andra aktiviteter, är det främst sömn som avses. Barnen är vakna för sent, eller blir allmänt utmattade av för mycket medietid.

*Det är lätt att man somnar med den där smartphonen när man ligger och lyssnar  
eller tittar på något – och så blir klockan jättemycket och de får för få timmars sömn.  
Så det är ett problem tycker jag, som vi har pratat mycket om här i vår familj.*

MAMMA, 50 ÅR

*[...] det blir så mycket stillasittande och man blir så trött, man orkar inte ens bädda sin  
säng och plocka efter sig. Det blir stökigt och allt ligger bara på golvet för att man inte  
orkar ta tag i saken på grund av att mycket av tiden går åt till att spela.*

PAPPA, 47 ÅR

*Ja, men sen blev det nog värre ju äldre han blev, att skolan var så tråkig. Då tappade han  
helt intresse och fokus därifrån. Han ville mycket hellre sitta då, av den anledningen  
också eftersom den andra världen var mycket tråkigare, eftersom han inte ens gjorde bra  
ifrån sig i skolan, och anledningen tror jag... han kunde aldrig slappna av i skolan och  
börja fokusera på skolan. Så även fast han inte spelade, så spelade han uppe i huvudet,  
han tänkte på alla figurerna och vilka levlar de hade kommit till och sådant där. Och det  
märkte man ibland när man snackade med honom. När man var ute och gick, så kunde  
man prata om farfar eller farmor eller sommarlandet. Och så rätt vad det är han tittar  
och går och så rätt vad det är så säger han: Du vet om man tar de här eller de här stenarna  
så kommer man upp till level fyra. Jaha, men det var ju inte det vi pratade om nu, är det  
du tänker på? Han kunde aldrig kliva ur det där även om han hade ett spelavbrott en hel  
vecka. Men det var det enda han tänkte på i alla fall. Då är det ju inte lätt att sitta i ett  
klassrum och ta till sig information när man sitter och spelar spel i huvudet... och jag tror  
att Pelle är en sådan som, han kan ju aldrig släppa spelet i huvudet. Han är alltid där.*

PAPPA, 49 ÅR

---

117 Statens medieråd 2015b.

# MYNDIGHETENS TOLKNING AV UPPDRAGET AVSEENDE SKADLIG MEDIEPÅVERKAN

Den beskrivning av begreppet skadlig mediepåverkan som återfinns i SOU 2009:51 *Avskaffande av filmcensuren för vuxna, men förstärkt skydd för barn och unga mot skadlig mediepåverkan*, innebär ett brett arbetsfält för Statens medieråd. För att tydliggöra hur myndigheten tolkar detta har följande figur tagits fram. Figuren är tänkt att illustrera tre olika typer av potentiellt skadlig mediepåverkan och hur de förhåller sig till varandra.



Figur 5. Relationerna mellan olika former av skadlig mediepåverkan

Till att börja med återfinns i den vänstra bubblan det som kan kallas skadligt medieinnehåll. I sin tydligaste form avses här t.ex. ett audiovisuellt innehåll i en film som kan orsaka skada på välbefinnandet hos en person i form av oro, stark rädsla, eller förvirring. Det som ryms i denna bubbla karaktäriseras av att det är innehåll riktat till någon eller några – i form av t.ex. nyhets-schildringar, reklam, propaganda eller film.

I den högra bubblan återfinns potentiellt skadligt kommunikativt handlande. Här ryms å ena sidan anti-socialt kommunikativt handlande (t.ex. mobbning, hot, virtuella våldtäkter eller hets mot folkgrupp) där en eller flera personer används för någon annans ändamål. Det kan vara handlingar som primärt riktas mot någon eller några med direkt fientliga avsikter, men det kan lika gärna vara handlingar där utövaren helt enkelt inte tänker på hur agerandet drabbar andra. Å andra sidan finns det även socialt eller para-socialt kommunikativt handlande där det snarare är individen själv som skadas till följd av det egna medieanvändandet, exempelvis för att användandet blir för omfattande.

Skadligt medieinnehåll och skadligt kommunikativt handlande har samtidigt en skärningspunkt, vilken framträder i det ovala området i mitten av de två bubblorna. Det rör sig om användar-genererat medieinnehåll, det vill säga olika slags medieinnehåll (filmer, bilder, texter osv) som skapas och delas av vanliga användare och inte av professionella mediehus. Människor kan idag vara producenter, lika väl som konsumenter, av medieinnehåll och denna medierade kommunikation har en tids- och rumsdimension. Även om innehållet skapas och sprids vid en viss tidpunkt, och kanske avses för en viss publik, målgrupp eller individ, kan det spridas långt vidare. Kommunikation som sprids på internet kan finnas kvar långt efter själva spridningstillfället och den kan även spridas till fler än vad som avsetts. Om det som bevaras och sprids är hat, hot och dylikt kan det nå långt fler än de som primärt var föremål för hatet och hoten. Då förvandlas

det skadliga kommunikativa handlandet (näthatet) till ett potentiellt skadligt medieinnehåll. Ett sådant medieinnehåll kan därmed betraktas utifrån potentiell skadlighet på ett likartat sätt som sådant medieinnehåll som ryms i den blå bubblan.

Den tredje dimensionen rör vad man kan kalla för sidoskador av medieanvändning. Här avses skada i form av övervikt, förslitning, informationsstress etc. Det vill säga konsekvenser av det fysiska (i sin bredaste innebörd) handhavandet av medieapparater. Denna dimension ligger såväl innanför som utanför de två bubblorna eftersom den existerar som potentiellt skadlig oavsett innehåll eller kommunikation så som det beskrivits ovan. De potentiella skador som avses är dock inte uteslutande fysiska, utan kan också vara psykiska, men de har sin grund i det fysiska handhavandet av medieapparater.

I inledningen till denna rapport konstaterades att begreppet skadlig mediepåverkan, enligt SOU 2009:51, ska förstås som bredare än begreppet skadligt medieinnehåll, samtidigt som det är något oklart *hur mycket* bredare skadlig mediepåverkan egentligen ska förstås. Utredaren valde 2009 att inte diskutera de fysiologiska aspekterna av medieanvändningen eller det som i föreliggande rapport har diskuterats som beroendeproblem. Den tredelade typologi som presenterats här går således utöver det som utredningen 2009 inbegrep och diskuterade under begreppet "skadlig mediepåverkan". Anledningen till denna breddade förståelse av begreppet antyddes inledningsvis. Idag, på 2010-talet, är inte medier enbart något som förmedlar innehåll till oss och som vi använder för information, rekreation och underhållning. Många människor lever inte längre *med medier utan i och genom* medier och det finns i dagsläget ingenting som tyder på att detta kommer att minska eller gå tillbaka.<sup>118</sup> Medieteknologins betydelse för och inverkan på människors liv förefaller således bara öka och inbegriper de sociala, politiska, ekonomiska och även direkt existentiella dimensionerna av den mänskliga tillvaron. Idag kan såväl födseln som döendet kommuniceras via sociala medier, vilket oundvikligen medför att upplevelsen av och förhållningssättet till dessa existentiella dimensioner kan genomgå väsentliga förändringar. Det finns således goda skäl för att bredda förståelsen av begreppet (skadlig) mediepåverkan.

Den påföljande frågan är hur mycket av begreppets innebörd som också kan och bör vara föremål för Statens medieråds verksamhet. Inom ramen för skadlig mediepåverkan är skadligt medieinnehåll tveklöst ett område som Statens medieråd ska verka inom. Myndigheten har ett särskilt uppdrag att åldersklassificera filmer avsedda för offentlig visning och är också, vid sidan av Myndigheten för press, radio och tv (som utövar tillsyn över tv-området och således endast ska skydda mot skadligt medieinnehåll) den enda myndighet som har i uppdrag att skydda barn från skadlig mediepåverkan.

När det gäller skadligt kommunikativt handlande finns det ett flertal aktörer som är verksamma inom området. De flesta formerna av anti-socialt kommunikativt handlande handhas av polis och rättsväsende. Frågor om mobbning hanteras av olika skolinstitutioner och socialtjänsten medan Datainspektionen behandlar vissa former av integritetskränkningar. Folkhälsomyndigheten handlägger frågor om beroende av spel om pengar, men har inte något uppdrag som gäller eventuellt beroende av datorspel, internet eller sociala medier. När det istället gäller problem som kan diagnosticeras, såsom depression och olika former av självskadebeteende, är det olika medicinska och psykologiska instanser som är bäst lämpade att hantera problemen. När Statens medieråd verkar inom detta område bör det således ske i samråd med annan expertis och instanser på området. Det kan innebära ett inhämtande av forskning och beprövad kunskap inom området eller mer konkreta samarbeten. Ramarna och detaljerna för hur dessa samarbeten

---

118 Deuze 2012.

ska ske måste variera och anpassas till det problemområde samarbetet gäller. Det bör också påpekas att Medierådets arbete i syfte att motverka skadligt kommunikativt handlande uteslutande kan ske genom upplysning och information i förebyggande syfte, det vill säga genom det som i myndighetsinstruktionen kallas att stärka barn och unga som medvetna medieanvändare.

Den typ av skadlig mediepåverkan som i denna rapport kallas skadligt handhavande handlar, som redan påpekats, främst om rent fysiologiska effekter till följd av ett överdrivet mediebruk. Fenomen som övervikt, närsynthet eller förslitningsskador ligger inte inom Statens medieråds kompetensområde. Myndigheten kan givetvis bistå hälsovårdande myndigheter i deras upplysande verksamhet, men för övrigt handläggs frågor om skadligt handhavande bäst av nämnda myndigheter med medicinsk kompetens.

Det finns ytterligare en aspekt av skadlig mediepåverkan som inte diskuterats i denna rapport, men som nämns av de föräldrar vi intervjuat. När föräldrar uttrycker oro för skadligt medieinnehåll nämner några dess effekter på barnens värderingar och språkbruk. Att detta kommer upp i intervjuerna är alls inte märkligt då, som tidigare konstaterats, grundincitamentet för skyddandet av barn mot skadlig mediepåverkan snarare är av etisk, än empirisk, karaktär. Användandet av begreppet skadlig mediepåverkan motiveras i propositionstexten (2009/10:228) av en i samhället existerande "relativ samsyn kring behovet av att skydda barn och unga mot bl.a. visst medieinnehåll". Det är således en normativ uppfattning att barn och unga behöver särskilt skydd, men i den allmänna debatten är det oftare frågan om vilka värderingar medierna bidrar till som uppmärksammas. Det är inte frågan *om* barn bör skyddas utan mot *vad* de bör skyddas. Att denna fråga diskuteras är givetvis mycket viktigt i ett demokratiskt samhälle men Statens medieråd varken kan eller ska föreskriva specifika normer. Vad Statens medieråd däremot *kan* göra är att upplysa allmänheten om hur medier konstruerar och reproducerar normativa uppfattningar och bidra till att stärka barn och ungas förmåga till etisk reflektion i relation till såväl medieinnehåll de möter, som den egna kommunikativa medieanvändningen. Medie- och informationskunnighet handlar om att kunna finna, analysera och kritiskt värdera information samt att själv kunna uttrycka sig och skapa innehåll i olika medier och i olika kontexter. Många unga idag är mycket bra på att skapa och sprida innehåll baserat på egna erfarenheter i vardagen. Den etiska aspekten handlar således både om att kunna kritiskt reflektera över mediernas normativa innehåll och över det egna medieanvändandets etiska konsekvenser för andra användare, för närstående och för det sociala sammanhang de existerar inom. Inte minst det som här kallats anti-socialt kommunikativt handlande (t.ex. näthat), men även vissa integritetsproblem, handlar till stor del om etik (snarare än juridik eller information).

Medierådets verksamhet i förhållande till begreppet skadlig mediepåverkan kan sammanfattningsvis förstås på följande sätt:

- Barn och unga skyddas mot skadligt medieinnehåll genom
  - fastställandet av åldersgränser för filmer som ska visas offentligt
  - att stärkas som medvetna, kunniga medieanvändare
- Barn och unga skyddas mot skadligt kommunikativt handlande genom
  - att stärkas som medvetna, kunniga och etiskt reflekterande medieanvändare
- Barn och unga skyddas mot skadligt handhavande genom
  - information och upplysning från främst medicinskt kompetenta samhälleliga instanser i eventuell samverkan med Statens medieråd

# Referenser

- Agliata, D. & Tantleff-Dunn, S. (2004). The Impact of media exposure on male's body image. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 23(1), 7.
- Allen, M., D'Alessio, D. & Brezgel, K. (1995). A Meta-Analysis Summarizing the Effects of Pornography II Aggression After Exposure. *Human Communication Research*, 22(2), 258-283.
- Andrejevic, M. (2014). The big data divide. *International Journal of Communication*, 8, 1673-1689.
- Ansari, A. & Crosnoe, R. (2016). Children's hyperactivity, television viewing, and the potential for child effects. *Children and Youth Services Review*, 61, 135-140.
- Antonopoulos, N., Veglis, A., Gardikiotis, A., Kotsakis, R., & Kalliris, G. (2015). Web Third-person effect in structural aspects of the information on media websites. *Computers in Human Behavior*, 44, 48-58.
- Armstrong, L., Phillips, J. G. & Saling, L. L. (2000). Potential determinants of heavier internet usage. *International Journal of Human Computer Studies*, 53(4), 537-550.
- Arvsfondsprojektet Nätkoll/Attention Hisingen-Kungälv & Statens medieråd (2016) *Mer, oftare och längre tid. Så gör barn och unga med NPF på nätet*. <http://statensmedierad.se/download/18.1538432c15418d3a4f0776a3/1461327764419/Mer-oftare-och-l%C3%A4ngre-tid.pdf>.
- Atherson, M. J. & Metcalf, J. (2005). Television watching and risk of obesity in American adolescents. *American Journal of Health Education*, 36(1), 2-7.
- Austin, E. W., Chen, M. J. & Grube, J. W. (2006). How does alcohol advertising influence underage drinking? The role of desirability, identification and skepticism. *Journal of Adolescent Health*, 38(4), 376-384.
- Axner, M. (2015). *Representation, stereotyper och nyhetsvärdering: Rapport från medieanalys om representationer av muslimer i svenska nyheter*. Stockholm: Diskrimineringsombudsmannen. <http://www.do.se/globalassets/publikationer/rapport-representationer-stereotyper-nyhetsvardering.pdf>.
- Ball-Rokeach, S. J. & DeFleur, M. L. (1976). A dependency model of mass-media effects. *Communication Research*, 3(1), 3-21.
- Beck, U. (2013). The digital freedom risk: too fragile an acknowledgment. *Open Democracy*.
- Becker, K. & Schmidt, M. H. (2004). Internet chat rooms and suicide. *Journal of American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 43, 246-247.
- Beckman, L., Hagquist, C. & Hellström, L. (2012). Does the association with psychosomatic health problems differ between cyberbullying and traditional bullying? *Emotional and behavioural difficulties*, 17(3-4), 421-434.
- Bener, A., Al-Mahdi, H. S., Ali, A. I., Al-Nufal, M., Vachhani, P. J., & Tewfik, I. (2011). Obesity and low vision as a result of excessive Internet use and television viewing. *International journal of food sciences and nutrition*, 62(1), 60-62.
- Berger, P. L. & Luckmann, T. (1966). *The Social Construction of Reality. A Treatise in the Sociology of Knowledge*. London: Penguin Books.
- Bossewitch, J. & Sinnreich, A. (2013). The end of forgetting: Strategic agency beyond the panopticon. *New Media & Society*, 15(2), 224-242.
- Boyland, E. J. & Halford, J. C. (2013). Television advertising and branding. Effects on eating behaviour and food preferences in children. *Appetite*, 62, 236-241.
- Brockmann, P. E., Diaz, B., Damiani, F., Villarroel, L., Núñez, F. & Bruni, O. (2015). Impact of television on the quality of sleep in preschool children. *Sleep medicine*, 20, 140-144.
- Buijzen, M. & Valkenburg, P. M. (2003). The effects of television advertising on materialism, parent-child conflict, and unhappiness: A review of research. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24(4), 437-456.
- Çağan, Ö., Ünsal, A. & Çelik, N. (2014). Evaluation of College Students' the Level of Addiction to Cellular Phone and Investigation on the Relationship between the Addiction and the Level of Depression. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 114, 831-839.
- Canan, F., Yildirim, O., Ustunel, T. Y., Sinani, G., Kaleli, A. H., Gunes, C. & Ataoglu, A. (2014). The relationship between internet addiction and body mass index in Turkish adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(1), 40-45.
- Cantor, J. (1994). Fight reactions to mass media. I: Bryant, J. & Zillman, D. (red.) *Media Effects: Advances in Theory and Research*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Ass.

- Caplan, S. E. (2002). Problematic internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 18(5), 553–575.
- Caplan, S. E. (2003). Preference for online social interaction: a theory of problematic internet use and psychosocial well-being. *Communication Research*, 30(6), 625–648.
- Caplan, S. E. (2005). A social skill account of problematic internet use. *Journal of Communication*, 55(4), 721–736.
- Caplan, S. E. & High, A. C. (2006). Beyond excessive use: The interaction between cognitive and behavioral symptoms of problematic Internet use. *Communication Research Reports*, 23(4), 265–271.
- Caplan, S., Williams, D. & Yee, N. (2009). Problematic internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1312–1319.
- Cairns, G., Angus, K., Hastings, G. & Caraher, M. (2013). Systematic reviews of the evidence on the nature, extent and effects of food marketing to children. A retrospective summary. *Appetite*, 62, 209-215.
- Carnes, O. (1989). *Contrary to Love: helping the sexual addict*. Minneapolis, MN: CompCare Publications.
- Cassidy, W., Faucher, C. & Jackson, M. (2013). Cyberbullying among youth: A comprehensive review of current international research and its implications and application to policy and practice. *School Psychology International*, 34(6), 575-612.
- Chak, K. & Leung, L. (2004). Shyness and locus of control as predictors of internet addiction and internet use. *CyberPsychology and Behavior*, 7(5), 559–570.
- Chen, S. H. & Yang, J. F. (2004). Internet addiction, social anxiety, and preference attribution of the virtual world. *International Journal of Psychology* 39, 512-512.
- Christakis, D. A., Zimmerman, F. J., DiGiuseppe, D. L. & McCarty, C. A. (2004). Early television exposure and subsequent attentional problems in children. *Pediatrics*, 113(4), 708–713.
- Chung, S. K. (2007). Media literacy art education: Deconstructing lesbian and gay stereotypes in the media. *International journal of art & design education*, 26(1), 98-107.
- Cliff, D. P., Hesketh, K. D., Vella, S. A., Hinkley, T., Tsiros, M. D., Ridgers, N. D. & Plotnikoff, R. C. (2016). Objectively measured sedentary behaviour and health and development in children and adolescents: systematic review and meta-analysis. *Obesity Reviews*, 17(4), 330-344.
- Collins, J. (2010). Letter From the Editor: “Techno-Sports” Injuries. *Seminars in roentgenology*, 45(3), 157–158. WB Saunders.
- Coyne, S. M., Linder, J. R., Rasmussen, E. E., Nelson, D. A. & Collier, K. M. (2014). It’s a bird! It’s a plane! It’s a gender stereotype!: Longitudinal associations between superhero viewing and gender stereotyped play. *Sex Roles*, 70(9-10), 416-430.
- Coyne, S. M., Linder, J. R., Rasmussen, E. E., Nelson, D. A. & Birkbeck, V. (2016). Pretty as a Princess: Longitudinal Effects of Engagement With Disney Princesses on Gender Stereotypes, Body Esteem, and Prosocial Behavior in Children. *Child Development*, 87(6), 1909-1925.
- Czincz, J. & Hechanova, R. (2009). Internet addiction: Debating the diagnosis. *Journal of Technology in Human Services*, 27(4), 257–272.
- Dalquist, U. & Christofferson, J. (2011). *Våldsamma datorspel och aggression – en översikt av forskningen 2000–2011*. Stockholm: Statens medieråd.
- Davison, W. P. (1983). The third-person effect in communication. *Public opinion quarterly*, 47(1), 1-15.
- Derenne, J. L. & Beresin, E. V. (2006). Body image, media, and eating disorders. *Academic psychiatry*, 30(3), 257-261.
- Deuze, M. (2012). *Media Life*. Cambridge: Polity Press.
- Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5*. 5. ed. (2013). Arlington, Va.: American Psychiatric Association.
- Dill, K. E. & Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people’s perceptions mirror sexist media depictions. *Sex roles*, 57(11-12), 851-864.
- Do, Y. K., Shin, E., Bautista, M. A. & Foo, K. (2013). The associations between self-reported sleep duration and adolescent health outcomes: What is the role of time spent on Internet use? *Sleep medicine*, 14(2), 195–200.
- Dunkels, E. (2008). Children’s strategies on the internet. *Critical Studies in Education*, 49(2), 171-184.
- Dunkels, E. (2010). A critical perspective on online safety measures. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 5(1), 72-85.
- Egidius, H. (2016). *Natur & Kulturs psykologilexikon*. <http://www.psykologiguiden.se/psykologilexikon> hämtad 2016-09-06.
- Ekman, M. (2016). *Mellan auktoritet och autonomi. Medieanvändning, föräldramedling och konflikter i familjelivet*. Stockholm: Statens medieråd. [http://statensmedierad.se/download/18.5b231bac1521e4b34aaf2353/1453730186023/Rapport\\_Mellan-auktoritet-och-autonomi\\_webb.pdf](http://statensmedierad.se/download/18.5b231bac1521e4b34aaf2353/1453730186023/Rapport_Mellan-auktoritet-och-autonomi_webb.pdf).

- Ferguson, C. J. (2011). The influence of television and video game use on attention and school problems: A multivariate analysis with other risk factors controlled. *Journal of psychiatric research*, 45(6), 808–813.
- Ferguson, C. J. & Hartley, R. D. (2009). The pleasure is momentary...the expense damnable? The influence of pornography on rape and sexual assault. *Aggression and Violent Behavior*, 14, 323-329.
- Feshbach, S. (1961). The stimulating versus cathartic effects of a vicarious aggressive activity. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 381–385.
- Flood, M. (2009). The harms of pornography exposure among children and young people. *Child abuse review*, 18(6), 384–400.
- Folkvord, F., Anschutz, D. J., Boyland, E., Kelly, B. & Buijzen, M. (2016). Food advertising and eating behavior in children. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 9, 26-31.
- Frisén, A., Berne, S. & Lunde, C. (2014). Cybervictimization and body esteem: Experiences of Swedish children and adolescents. *European Journal of Developmental Psychology*, 11(3), 331–343.
- Gámez-Guadix, M., Orue, I., Smith, P. K. & Calvete, E. (2013). Longitudinal and reciprocal relations of cyberbullying with depression, substance use, and problematic internet use among adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 53(4), 446–452.
- Glasser, W. (1976). *Positive Addictions*. New York: Harper and Row.
- Goldberg, M. E. & Gorn, G. J. (1978). Some unintended consequences of TV advertising to children. *Journal of Consumer Research*, 5(1), 22-29.
- Grabe, S., Ward, L. M. & Hyde, J. S. (2008). The role of the media in body image concerns among women: a meta-analysis of experimental and correlational studies. *Psychological bulletin*, 134(3), 460-476.
- Gradinger, P., Strohmeier, D. & Spiel, C. (2011). Motives for bullying others in cyberspace. A study on bullies and bully-victims in Austria. In: Li, Q., Cross, D. & Smith, P. K. (2012). *Cyberbullying in the global playground: Research from international perspectives*. Sussex: Wiley-Blackwell, 263-284.
- Griffiths, M. D. (1996). Behavioural addiction: an issue for everybody? *Employee Counselling Today: The Journal of Workplace Learning*, 8(3), 19–25.
- Groesz, L. M., Levine, M. P. & Murnen, S. K. (2002). The effect of experimental presentation of thin media images on body satisfaction: A meta-analytic review. *International Journal of eating disorders*, 31(1), 1-16.
- Grube, J. W. (1993). Alcohol portrayals and alcohol advertising on television: Content and effects on children and adolescents. *Alcohol Research and Health*, 17(1), 61.
- Grusell, M. (2008). Reklam—en objuden gäst. *Allmänhetens uppfattningar om reklam i morgonpress och tv* [Avhandling]. Göteborg: Göteborgs universitet.
- Hald, G. M., Kuyper, L., Adam, P. C. & Wit, J. B. (2013). Does viewing explain doing? Assessing the association between sexually explicit materials use and sexual behaviors in a large sample of Dutch adolescents and young adults. *The journal of sexual medicine*, 10(12), 2986-2995.
- Hall, S. (1980/2005). Encoding/decoding. In: Hall, S., Hobson, D. Lowe, A. & Willis, P. (red.) *Culture, media, language. Working papers in Cultural Studies 1972-1979*. London: Routledge, 117-127.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices* (Vol. 2). London: Sage.
- Harris, J. L., Pomeranz, J. L., Lobstein, T. & Brownell, K. D. (2009). A crisis in the marketplace: how food marketing contributes to childhood obesity and what can be done. *Annual review of public health*, 30, 211-225.
- Harrison, K. & Cantor, J. (1999). Tales from the Screen: Enduring Fright Reactions to Scary Media. *Media Psychology*, 1(2), 97-116.
- Holt, L. F. (2013). Writing the Wrong. Can Counter-Stereotypes Offset Negative Media Messages about African Americans? *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 90(1), 108-125.
- Holtzman, L. & Sharpe, L. (2014). *Media messages: What film, television, and popular music teach us about race, class, gender, and sexual orientation*. London: Routledge.
- Hopf, W. H., Huber, G. L. & Weiß, R. H. (2008). Media Violence and Youth Violence: A 2-Year Longitudinal Study. *Journal of Media Psychology*, 20 (3), 79–96.
- Horton, D. & Wohl, R. R. (1956). Mass communication and para-social interaction. *Psychiatry*, 19, 215–229.
- Ivory, A. & Kaestle, C. (2013). The effects of profanity in violent video games on players' hostile expectations, aggressive thoughts and feelings, and other responses. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 57(2), 224–241.
- Jenvey, V. B. (2007). The relationship between television viewing and obesity in young children: a review of existing explanations. *Early Child Development and Care*, 177(8), 809–820.
- Jordan, A. B. & Robinson, T. N. (2008). Children, television viewing, and weight status: summary and recommendations from an expert panel meeting. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 615(1), 119–132.

- Kaltiala-Heino, R., Lintonen, T. & Rimpelä, A. (2004). Internet addiction? Potentially problematic use of the Internet in a population of 12–18 year-old adolescents. *Addiction Research & Theory*, 12(1), 89–96.
- Kardefelt-Winther, D. (2014). *Excessive internet use – fascination or compulsion?* London: London School of Economics. <http://etheses.lse.ac.uk/1062/>
- Kardefelt-Winther, D. (2015). A critical account of DSM-5 criteria for internet gaming disorder. *Addiction Research & Theory*, 23(2), 93–98.
- Karlsen, F., Møller, P. & Børsum, T. (2010). *Kartlegging av problemskapende onlinespilling*. Norges Informasjonsteknologiske Høgskole. [http://medienorge.uib.no/files/Eksterne\\_pub/Rapport\\_dataspill\\_problemer.pdf](http://medienorge.uib.no/files/Eksterne_pub/Rapport_dataspill_problemer.pdf).
- Kim, J. H., Lau, C. H., Cheuk, K. K., Kan, P., Hui, H. L. & Griffiths, S. M. (2010). Brief report: Predictors of heavy Internet use and associations with health-promoting and health risk behaviors among Hong Kong university students. *Journal of adolescence*, 33(1), 215–220.
- Kim, K., Ryu, E., Chon, M.-Y., Yeun, E.-J., Choi, S.-Y., Seo, J.-S. & Nam, B.-W. (2006). Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation: A questionnaire survey. *International Journal of Nursing Studies*, 43(2), 185–192.
- Kowalski, R. M., Morgan, C. A., Drake-Lavelle, K. & Allison, B. (2016). Cyberbullying among college students with disabilities. *Computers in Human Behavior*, 57, 416–427.
- Krysinska, K., Westerlund, M., Niederkrotenthaler, T. m.fl. (accepted for publication 2017) A mapping study of the internet and suicide. *Crisis: The Journal of Crisis Intervention and Suicide Prevention*.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152.
- Leung, L. (2007). Stressful life events, motives for internet use, and social support among digital kids. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 204–214.
- Ley, D., Prause, N. & Finn, P. (2014). The emperor has no clothes: a review of the ‘pornography addiction’ model. *Current sexual health reports*, 6, 94–105.
- Liu, M., Wu, L. & Yao, S. (2015). Dose-response association of screen time-based sedentary behaviour in children and adolescents and depression. A meta-analysis of observational studies. *British journal of sports medicine*, bjsports-2015.
- Livingstone, S. & Haddon, L. (2009). *EU Kids Online: Final Report*. London: London School of Economics. <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20%20%282006-9%29/EU%20Kids%20Online%20%20Reports/EUKidsOnlineFinalReport.pdf>.
- Lo, S.-K., Wang, C.-C. & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *CyberPsychology & Behavior*, 8(1), 15–20.
- Lovato, C., Linn, G., Stead, L. F. & Best, A. (2003). Impact of tobacco advertising and promotion on increasing adolescent smoking behaviours. *The Cochrane Library*.
- Lupiáñez-Villanueva, F., Gaskell, G., Veltri, G., Theben, A., Folkford, F., Bonatti, L., Bogliacino, F., Fernández, L. & Codagnone, C. (2016). *Study on the impact of marketing through social media, online games and mobile applications on children’s behavior: Final Report*. European commission. [http://ec.europa.eu/consumers/consumer\\_evidence/behavioural\\_research/docs/final\\_report\\_impact\\_marketing\\_children\\_final\\_version\\_approved\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/consumers/consumer_evidence/behavioural_research/docs/final_report_impact_marketing_children_final_version_approved_en.pdf).
- Lupton, D (2016). Digital risk society. I: Burgess, A., Alemanno, A. & Zinn, J. *The Routledge Handbook of Risk Studies*. London: Routledge, 301-309.
- Lyon, D. (2002). Everyday surveillance. Personal data and social classifications. *Information, Communication & Society*, 5(2), 242-257.
- Malamuth, N. M., Addison, T. & Koss, M. (2000). Pornography and sexual aggression: Are there reliable effects and can we understand them? *Annual review of sex research*, 11(1), 26–91.
- Marks, I. (1990). Behavioural (non-chemical) addictions. *British Journal of Addiction*, 85, 1389–1394.
- McQuail, D. (1994). *Mass Communication Theory. An introduction*. 3d ed. London: Sage.
- Milawsky, J. R., Stipp, H. H., Kessler, R. C. & Rubens, W. S. (1982). *Television and Aggression: A Panel Study*. New York: Academic Press.
- Mishna, F., Khoury-Kassabri, M., Gadalla, T. & Daciuk, J. (2012). Risk factors for involvement in cyber bullying: Victims, bullies and bully–victims. *Children and Youth Services Review*, 34(1), 63–70.
- Mueller, C. W., Donnerstein, E. & Hallam, J. (1983). Violent films and prosocial behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 9(1), 83–89.
- Naito, A. (2007). Internet suicide in Japan: Implications for child and adolescent mental health. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 12(4), 583-597.



- Nikkelen, S. W., Vossen, H. G. & Valkenburg, P. M. (2015). Children's Television Viewing and ADHD-related Behaviors: Evidence from the Netherlands. *Journal of Children and Media*, 9(4), 399–418.
- Orford, J. (1985). *Excessive appetites: A psychological view of addictions*. New York: John Wiley.
- Ortega, R., Elipe, P., Mora-Merchán, J. A., Genta, M. L., Brighi, A., Guarini, A. & Tippet, N. (2012). The emotional impact of bullying and cyberbullying on victims: a European cross-national study. *Aggressive behavior*, 38(5), 342–356.
- Ozawa-de Silva, C. (2008). Too lonely to die alone: Internet suicide pacts and the existential suffering in Japan. *Culture, Medicine, and Psychiatry*, 32(4), 516-551.
- Pechmann, C. & Knight, S. J. (2002). An experimental investigation of the joint effects of advertising and peers on adolescents' beliefs and intentions about cigarette consumption. *Journal of Consumer Research*, 29(1), 5-19.
- Peele, S. & Brodsky, A. (1975). *Love and Addiction*. New York: Taplinger.
- Platon (ca 384 f.kr./1984). *Staten: Samlade skrifter III*. Lund: Doxa.
- Polce-Lynch, M., Myers, B. J., Kliewer, W. & Kilmartin, C. (2001). Adolescent self-esteem and gender: Exploring relations to sexual harassment, body image, media influence, and emotional expression. *Journal of Youth and Adolescence*, 30(2), 225-244.
- Pontes, H. M. & Griffiths, M. D. (2014). Assessment of internet gaming disorder in clinical research: Past and present perspectives. *Clinical Research and Regulatory Affairs*, 31(2–4), 35–48.
- Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R. & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioural correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 29, 1841-1848.
- Ramos, R. A., Ferguson, C. J., Frailing, K. & Romero-Ramirez, M. (2013). Comfortably numb or just yet another movie? Media violence exposure does not reduce viewer empathy for victims of real violence among primarily Hispanic viewers. *Psychology of Popular Media Culture*, 2(1), 2–10.
- Regeringens proposition 2009/10:228 *Filmcensuren för vuxna avskaffas – skyddet för barn och unga mot skadlig mediepåverkan stärks*.
- Riddle, K., Cantor, J., Byrne, S., & Moyer-Gusé, E. (2012). "People Killing People on the News": Young Children's Descriptions of Frightening Television News Content. *Communication Quarterly*, 60(2), 278-294.
- Rose, J., Mackey-Kallis, S., Shyles, L., Barry, K., Biagini, D., Hart, C. & Jack, L. (2012). Face it: The impact of gender on social media images. *Communication Quarterly*, 60(5), 588-607.
- Rosen, J. (2012). The right to be forgotten. *Stanford Law Online*, 64(88). <https://www.stanfordlawreview.org/online/privacy-paradox-the-right-to-be-forgotten/>
- Rosén, M. (2012). Förändringar i läsvanor och läsförståelse bland 9- till 10-åringar. Resultat från internationella studier. Carlsson, U. (red.) SOU 2012:10 *Läsarnas marknad, marknadens läsare – en forskningsantologi*. Göteborg: Nordicom och Litteraturutredningen, 111-139.
- Rönnerberg, M. (2010). *Från Barnjournalen via Lilla Aktuellt – till Häxan Surtants Rapport? Om barn, tv-nyheter, politik och medborgarskap*. Visby: Filmförlaget.
- Sandberg, H., Gidlöf, K. & Holmberg, N. (2011) Children's Exposure to and Perceptions of Online Advertising. *International Journal of Communication*, 5 21–50.
- Schramm, W., Lyle, J. & Parker, E. B. (1961). *Television in the lives of our children*. Stanford: Stanford University Press.
- Séguin, D. & Klimek, V. (2015). Just five more minutes please: electronic media use, sleep and behaviour in young children. *Early Child Development and Care*, 186(6), 981-1000.
- Sides, J. & Gross, K. (2013). Stereotypes of Muslims and Support for the War on Terror. *The Journal of Politics*, 75(3), 583-598.
- Shibuya, A., Sakamoto, A., Ithori, N. & Yukawa, S. (2008). The effects of the presence and contexts of video game violence on children: A longitudinal study in Japan. *Simulation & Gaming*, 39(4), 528–539.
- Škařupová, K., Ólafsson, K. & Blinka, L. (2015). The effect of smartphone use on trends in European adolescents' excessive Internet use. *Behaviour & Information Technology*, 35(1), 68-74.
- Slater, P. (1980). *Wealth Addiction*. New York: E.P Dutton.
- Slonje, R., Smith, P. K. & Frisén, A. (2013). The nature of cyberbullying, and strategies for prevention. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 26–32.
- Smahel, D., Wright, M. & Cernikova, M. (2015). The impact of digital media on health: children's perspectives. *International Journal of Public Health*, 60(2), 131-137.
- SOU 2009:51 *Avskaffande av filmcensuren för vuxna, men förstärkt skydd för barn och unga mot skadlig mediepåverkan*. Kulturdepartementet.

- Spears, B., Slee, P., Owens, L. & Johnson, B. (2009). Behind the scenes and screens: Insights into the human dimension of covert and cyberbullying. *Zeitschrift für Psychologie/Journal of Psychology*, 217(4), 189–196.
- Statens medieråd (2015a). *Ungar & medier 2015: Fakta om barns och ungas användning och upplevelser av medier*. Stockholm: Statens medieråd. <http://statensmedierad.se/download/18.7a953dba14fef1148cf3b32/1442841939189/Ungar-och-medier-2015.pdf>.
- Statens medieråd (2015b). *Föräldrar & medier 2015: Fakta om föräldrars attityder till barns medieanvändning*. Stockholm: Statens medieråd. <http://statensmedierad.se/download/18.7a953dba14fef1148cf3b2f/1442841919942/Foraldrar-och-medier-2015.pdf>.
- Steakley-Freeman, D. M., Jarvis-Creasey, Z. L. & Wesselmann, E. D. (2015). What's eating the internet? Content and perceived harm of pro-eating disorder websites. *Eating Behaviors*, 19, 139–143.
- Stern, B. B., Russell, C. A. & Russell, D. W. (2007). Hidden persuasions in soap operas: damaged heroines and negative consumer effects. *International Journal of Advertising*, 26(1), 9–36.
- Stevens, T., Barnard-Brak, L. & To, Y. (2009). Television viewing and symptoms of inattention and hyperactivity across time the importance of research questions. *Journal of Early Intervention*, 31(3), 215–226.
- Svensson, M. & Dahlstrand, K. (2014). *Nätkränkningar: en studie av svenska ungdomars normer och beteenden*. Stockholm: Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällsfrågor.
- Tear, M. & Nielson, M. (2013). Failure to demonstrate that playing violent videogames diminishes prosocial behavior. *PLoS ONE*, 8(7), e68382.
- Turel, O. (2015). An Empirical Examination of the “Vicious Cycle” of Facebook Addiction. *Journal of Computer Information systems*, 55(3), 83-91.
- Turner, C. W. & Berkowitz, L. (1972). Identification with film aggressor (covert role taking) and reactions to film violence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 21(2), 256–264.
- Tuchman, G. (1978). *Making News: A Study in the Construction of Reality*. New York: Free Press.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together. Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.
- Unizon & Waltman, M. (2016). *Porr och prostitution. En rapport om utsatthet och efterfrågan*. Stockholm.
- Valadez, J. J. & Ferguson, C. J. (2012). Just a game after all: Violent video game exposure and time spent playing effects on hostile feelings, depression, and visuospatial cognition. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 608–616.
- van der Molen, J. H. W., & Bushman, B. J. (2008). Children's direct fright and worry reactions to violence in fiction and news television programs. *The Journal of pediatrics*, 153(3), 420-424.
- van Dijk, J. (2014). Datafication, dataism and dataveillance. Big Data between scientific paradigm and ideology. *Surveillance & Society*, 12(2), 197-208.
- Weinstein, A. & Lejoyeux, M. (2010). Internet addiction or excessive internet use. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 277–283.
- Westerlund, M. & Wasserman, D. (2009). The role of the internet in suicide prevention. I: Wasserman, D. & Wasserman, C. (red.) *The Oxford Textbook of Suicidology and Suicide Prevention: A Global Perspective*. Oxford: Oxford University Press, UK, 525-532.
- Westerlund, M. (2012). The production of pro-suicide content on the internet: A counter-discourse activity. *New Media & Society*, 14(5), 764-780.
- Wilson, B. J., & Cantor, J. (1985). Developmental differences in empathy with a television protagonist's fear. *Journal of Experimental Child Psychology*, 39(2), 284-299.
- Whang, L. S.-M., Lee, S. & Chang, G. (2003). Internet over-users' psychological profiles: a behavior sampling analysis on internet addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6(2), 143–150.
- Widyanto, L. & McMurrin, M. (2004). The psychometric properties of the internet addiction test. *CyberPsychology & Behavior*, 7, 443–450.
- Yanagizawa-Drott, D. (2014). Propaganda and conflict: Evidence from the Rwandan genocide. *The Quarterly Journal of Economics*, 129(4), 1947-1994.
- Yıldız, İ. & Yildirim, F. (2012). The relation between problematic Internet use and healthy lifestyle behaviours in high school students. *Advances in School Mental Health Promotion*, 5(2), 93–104.
- Yoo, H. J., Cho, S. C., Ha, J., Yune, S. K., Kim, S. J., Hwang, J. & Lyoo, I. K. (2004). Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 58(5), 487–494.
- Young, K. & de Abreu, C. (red.) (2011). *Internet addiction. A handbook and guide to evaluation and treatment*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.



Statens medieråd har regeringens uppdrag att verka för att stärka barn och unga som medvetna medieanvändare och skydda dem från skadlig mediepåverkan. För inte så länge sedan uppfattades skadlig mediepåverkan som synonymt med vissa innehåll i massmedierna: tv-program, filmer etc. Men med internets publika genombrott suddades gränsen mellan massmedier och personlig kommunikation ut. Numer kan vem som helst nå hur många som helst. Den här skriften försöker därför besvara frågan hur skadlig mediepåverkan uppfattas idag.

**Statens medieråd**