

Sammanfattning av *Våldsamma datorspel och aggression – en översikt av forskningen 2000–2011*

Detta är en kort sammanfattning av resultaten från Statens medieråds kartläggning *Våldsamma datorspel och aggression – en översikt av forskningen 2000–2011*.

Forskningsöversikten avser endast studier om våldsamma spel och aggressivt beteende. Därför berörs inte undersökningar om våld i andra medier (tv, dvd etc.) eller andra effekter av spelande (beroende, fetma, förslitningsskador etc.).

Den fullständiga rapporten finns tillgänglig för nedladdning på www.statensmedierad.se.

Statens medieråd har genom sökningar i forskningsdatabaser samlat in studier om våldsamma datorspels (i fortsättningen: "VS") effekter på aggression som publicerats i internationella forskningstidskrifter under perioden 2000–2011. Litteratursökningarna resulterade i 161 artiklar som sammanlagt innehöll 106 unika empiriska studier. Resterande 55 artiklar bestod av s.k. metastudier, forskningsöversikter, vetenskapliga debattartiklar, metodkritik eller kommentarer till andra artiklar.

Undersökningsmetoder

Studierna kan delas in i tre metodområden: laboratoriestudier, tvärsnittsstudier och longitudinella studier.

Laboratoriestudier

71 st. (67 %) av de totalt 106 undersökningarna är laboratoriestudier. Sådana studier genomförs i en kontrollerad miljö, ett laboratorium, där man låter försökspersoner spela datorspel och sedan mäter deras aggression. I regel delar man in försökspersonerna i två eller flera grupper, där en grupp får spela VS och övriga spela icke våldsamma spel ("IVS") eller göra något helt annat. En tydlig majoritet av laboratoriestudierna redovisar resultat som pekar på att VS ökar aggressionen hos spelarna. Studierna lider emellertid av så påtagliga metodologiska och vetenskapsteoretiska brister att deras relevans allvarligt kan ifrågasättas.

En av förutsättningarna för att kunna konstatera aggressionsökning till följd av VS är att man mäter aggression på samma sätt både före och efter spelandet, något som endast 7 % (5 st.) av studierna har gjort.

Fysisk aggression i bemärkelsen faktiskt våld mot människor eller djur kan inte studeras i laboratoriet eftersom det är forskningsetiskt oacceptabelt att försöka provocera fram faktiska våldshandlingar. Därför använder man sig i laboratoriestudier av andra mått på aggression: beteenden som antas likna fysisk aggression t.ex. aggressiva tankar, attityder, känslor och associationer eller fysiologiska mätmetoder. Samtliga mått har vaga eller obefintliga kopplingar till verkligt fysiskt våld.

En laboratoriestudie sker i en artificiell miljö, där normala sociala normer och regler är satta ur spel och själva försökssituationen är designad för att minimera inflytandet från andra faktorer än dem man avser studera. Laborariemiljön skiljer sig i så hög grad från den sociala vardagsverkligheten att sådana studier kritiserats för att helt sakna *ekologisk validitet* – dvs. att observationerna från laboratoriet inte kan generaliseras till att gälla också utanför laborariemiljön.

Laboratorieundersökningar kan endast mäta effekterna av VS i direkt anslutning till spelandet. Studier av hur länge de olika aggressionseffekter som uppmäts i laboratorier kvarstår visar att de försvinner efter 4–30 minuter. Utifrån laboratoriestudier går det inte att uttala sig om hur VS påverkar spelarna på längre sikt.

Tvärsnittsstudier

De 23 (22 % av samtliga studier) tvärsnittsstudier som ingår i materialet är alla enkätundersökningar. Enkätfrågorna gäller respondenternas datorspelade och aggressiva beteende i deras vardagsmiljö. Eftersom en tvärsnittsstudie endast samlar in data vid ett enda tillfälle går det inte att uttala sig om de statistiska samband man finner är kausala (orsak-verkan) eller ej. Ungefär lika många undersökningar rapporterar ett samband mellan VS-aggression som att sambandet saknas.

De studier som inte finner sådana samband har generellt mer utförliga data om respondenternas bakgrund. Det visar sig att vad som initialt framstår som samband mellan VS och aggression vid noggrannare analyser kan förklaras av spelarnas psykiska tillstånd och/eller familjeförhållanden. Faktorer som låg självkänsla, generella psykiska problem och våld inom familjen orsakar – enligt dessa studier – både en benägenhet att spela VS och högre aggressionsnivåer hos respondenterna.

Longitudinella studier

Longitudinella studier (11 % av samtliga studier) är vanligen enkätundersökningar med upprepade datainsamlingar. Genom upprepade mättillfällen kan man uttala sig om förändringar över tid, vilket är centralt för att kunna kartlägga orsak-verkansamband. 12 sådana studier ingår i materialet. Av dessa studier uppvisade 11 st. samband mellan VS och aggression. Endast tre studier inbegrep relevanta bakgrundsdata om familjeförhållanden och psykiskt välbefinnande. I två av dessa studier kunde dessa bakgrundsfaktorer förklara både preferenser för VS och aggressiva beteende.

Slutsatser

Det finns en omfattande mängd forskning som visar på ett statistiskt samband mellan VS och aggression. Mycket av denna uppmätta aggression rör endast mentala processer och inte våldsamt beteende. Vidare finns det inga belägg för att VS *orsakar* aggressivt beteende.

En stor del av forskningen om VS och aggression lider av allvarliga metodologiska brister och ger ett otillräckligt underlag för att kunna bevisa eller vederlägga ett kausalt förhållande. De tre allvarligaste invändningarna kan sammanfattas på följande sätt:

1. **Hur har man mätt och använt begreppet aggression?**

I många studier har man mätt aggression genom attityder, tankar, känslor, associationer eller beteenden vars koppling till reellt fysiskt våld är oklar eller saknar empiriskt stöd.

2. **Reagerar människor så här i normala sociala miljöer?**

Att en person reagerar på ett givet sätt i en laboratoriemiljö innebär inte att de reagerar likadant i en vardagsmiljö. Hur beteenden, tankar, associationer etc. som iakttas i laboratoriet förhåller sig till verkligt beteende är inte klarlagt i forskningen.

3. **Finns det andra orsaker till aggression och spelpreferenser?**

De undersökningar som har mest omfattande bakgrundsdata visar att både benägenhet att spela VS och personlig aggression beror på andra faktorer som problematiska familjeförhållanden, psykisk ohälsa och beteendeproblem. Följaktligen kan benägenhet att spela VS endast ses som ett (relativt svagt) symptom på personlig aggressivitet.

Det finns dock ett statistiskt samband mellan aggression och VS. I de studier som ingår i denna översikt kan fyra försök till förklaringar av detta samband urskiljas.

1. **VS orsakar våldsamt beteende.** Detta påstående är vanligt i den befintliga forskningen, men har sin grund i allvarliga metodologiska brister och kan därför inte anses bevisat.
2. **VS orsakar våldsamt beteende hos personer med särskilda personlighetsdrag.** Denna hypotes är alltför dåligt utforskad för att kunna uttala sig om med säkerhet. Studier som undersökt personer med psykologiska problem når resultat som kan tolkas som stöd för såväl denna hypotes som för hypoteserna 3 och 4.
3. **Aggressiva personer söker sig till VS.** Här vänder man på kausaliteten: personlig aggression ses som orsak och preferenser för VS som verkan. Stödet för denna hypotes är omfattande i den befintliga forskningen.
4. **Bakomliggande faktorer påverkar både aggression och VS-preferenser.** Denna hypotes stöds av samtliga studier som studerat bakomliggande faktorer som psykiska beteendeproblem och familjesocial interaktion.

Resultaten i denna rapport överensstämmer med många andra forskningsöversikter. Under 2000-talet har åtta liknande forskningsöversikter publicerats av statliga institutioner eller

ideella forskningsorganisationer. Sju av dem nådde samma slutsatser som föreliggande rapport. Bland avsändarna finns Statens folkhälsoinstitut, norska institutet för forskning om uppväxt, välfärd och åldrande (NOVA), australiska justitiedepartementet och det brittiska utbildnings- och kulturdepartementet. Den i medierna spridda föreställningen att forskningen har bevisat att VS föder verkligt våld är inte förankrad i forskningen i sin helhet utan i ett selektivt urval av studier.

Att forskningen hittills inte lyckats leda hypotesen att våldsamma datorspel gör spelarna mer våldsbenägna i bevis betyder inte att en sådan effekt inte kan existera. Om en sådan påverkans effekt finns, så är den dock synnerligen svag i förhållande till de andra faktorer som man vet påverkar uppkomsten av våldsamt beteende hos barn och unga. Detta ska inte tas som intäkt för att man kan låta barn spela vilka spel som helst. Vissa spel är inte till för barn – lika lite som vissa filmer, böcker eller konstverk är det.

När Statens medieråd beslutar om åldersgränser på biografier är dessa inte baserade på överväganden om hur mycket våld filmerna innehåller. Istället bedömer man, med en formulering från FN:s barnkonvention, om de kan skada barns välbefinnande. Samma resonemang skulle kunna tillämpas på datorspel: en ensidig fokusering på våldet i spelen gör att vi glömmer andra innehållsliga frågor. Kan vissa spel – eller filmer, litteratur eller teaterföreställningar – skapa oro, förvirring, skräck eller ångest? Om vi vuxna slutar med att lägga all energi på förekomsten av våld i datorspel kan vi istället börja ställa oss frågor som forskningen aldrig kommer att kunna besvara: vilka värderingar, normer och ideologier vill vi vidarebefordra till våra barn?