

# «Medievold avler vold» – reell frykt eller moralsk panikk?

*KRISTIN YSTMARK BJERKAN, LARS ROAR FRØYLAND,  
AINA WINSVOLD & SVEIN MOSSIGE*

**RAPPORT**

NR 8/10



# «Medievold avler vold» – reell frykt eller moralsk panikk?

KRISTIN YSTMARK BJERKAN  
LARS ROAR FRØYLAND  
AINA WINSVOLD  
SVEIN MOSSIGE

Norsk institutt for forskning om  
oppvekst, velferd og aldring  
NOVA Rapport 8/2010

Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring (NOVA) ble opprettet i 1996 og er et statlig forvaltningsorgan med særskilte fullmakter. Instituttet er administrativt underlagt Kunnskapsdepartementet (KD).

Instituttet har som formål å drive forskning og utviklingsarbeid som kan bidra til økt kunnskap om sosiale forhold og endringsprosesser. Instituttet skal fokusere på problemstillinger om livsløp, levekår og livskvalitet, samt velferds-samfunnets tiltak og tjenester.

Instituttet har et særlig ansvar for å

- utføre forskning om sosiale problemer, offentlige tjenester og overføringsordninger
- ivareta og videreutvikle forskning om familie, barn og unge og deres oppvekstvilkår
- ivareta og videreutvikle forskning, forsøks- og utviklingsarbeid med særlig vekt på utsatte grupper og barnevernets temaer, målgrupper og organisering
- ivareta og videreutvikle gerontologisk forskning og forsøksvirksomhet, herunder også gerontologien som tverrfaglig vitenskap

Instituttet skal sammenholde innsikt fra ulike fagområder for å belyse problemene i et helhetlig og tverrfaglig perspektiv.

© Norsk institutt for forskning om oppvekst,  
velferd og aldring (NOVA) 2010  
NOVA – Norwegian Social Research  
ISBN 978-82-78-94348-9  
ISSN 0808-5013

Illustrasjonsfoto:	© stock.xchng
Desktop:	Torhild Sager
Trykk:	Allkopi

**Henvendelser vedrørende publikasjoner kan rettes til:**  
Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring  
Munthesgt. 29 · Postboks 3223 Elisenberg · 0208 Oslo  
Telefon: 22 54 12 00  
Telefaks: 22 54 12 01  
Nettadresse: <http://www.nova.no>

# Forord

Denne rapporten er et svar på utredningsoppdraget «Finnes det en sammenheng mellom medie vold og gutters voldsforståelse og -bruk?» som NOVA fikk tildelt fra Barne-, likestillings- og inkluderingsdepartementet (BLD) høsten 2009 i konkurranse med andre tilbydere. Prosjektet har vært gjennomført innenfor BLDs oppsatte kostnadsrammen på kr. 600.000,-. Det har vært en forutsetning at prosjektet skulle gjennomføres i perioden fra oktober 2009 til juni 2010. Departementets bakgrunn for prosjektet var Stortingsmelding nr. 8 (2008–2009) *Om menn, mannsroller og likestilling*. Med utgangspunkt i denne meldingen var departementet opptatt av å se nærmere på eventuelle sammenhenger mellom den kommersialiserte volden og utøving av mobbing og vold, særlig i grupper av unge gutter og menn.

NOVA har tidligere gjennomført omfangsstudier av vold og seksuelle overgrep blant ungdom (Mossige & Stefansen, 2007). Denne litteraturgjennomgangen av sammenhenger mellom medie vold og utøvelse av vold, særlig hos gutter, var derfor også en anledning for NOVA til å supplere vår kunnskap om vold med kunnskap basert på andre kilder enn direkte fra informantene selv. For NOVA og for den involverte forskergruppen har dette derfor i faglig sammenheng vært et meget relevant og interessant prosjekt å arbeide med.

Da vi fikk oppdraget fra BLD hadde vi håpet på at litteraturgjennomgangen også kunne blitt supplert med datamateriale fra en egen norsk del av en nordisk undersøkelse som blant annet omhandlet ungdoms erfaringer med vold både som ofre og som utøvere, og ungdoms forbruk av medie vold. Vi ønsket å se om ulike variabler knyttet til individuelle og kontekstuelle kjennetegn kunne bidra til å forklare mulige sammenhenger mellom forbruk av medie vold og egen voldsutøvelse. Dessverre fikk vi ikke konsesjon fra Datatilsynet til å gjennomføre undersøkelsen fordi Datatilsynet stilte krav om at informantene (rundt 15 år gamle) bare kunne besvare våre spørsmål med foreldres aktive samtykke, en forutsetning som sannsynligvis ville gjøre undersøkelsen verdiløs. Saken skal nå behandles i

Personvernemnda. Datatilsynets vedtak har imidlertid ført til at vi så langt er forhindret fra å gjennomføre en studie som i mindre grad ville ha noen av de samme svakhetene som mange av studiene på det aktuelle forskningsområdet lider av. I en rekke studier av effekter av medievold har man nemlig i altfor liten grad undersøkt andre variabler, som for eksempel familieforhold, og deres betydning for unge gutters og menns egen voldsutøvelse.

På tross av denne hindringen håper vi at rapporten bidrar til å gi et nyansert og dekkende bilde av forskningen på dette kontroversielle og kompliserte feltet.

Svein Mossige  
prosjektleder

# Innholdsfortegnelse

<b>Sammendrag</b> .....	7
<b>1 Hva er medie vold?</b> .....	15
1.1 Innledning .....	15
1.2 Litteratursøk .....	16
1.3 Kilder til voldseksponering .....	17
1.4 Rapportens oppbygning .....	20
<b>2 Teoretiske forklaringer</b> .....	21
2.1 Teorier om situasjonelle effekter .....	22
2.2 Teorier om sosialisering .....	27
2.3 Større teoretiske rammeverk .....	30
2.4 Oppsummering .....	36
<b>3 Å måle vold og aggresjon</b> .....	39
3.1 Fysiologiske mål på aggresjon .....	40
3.2 Reaksjonstid på voldelig stimuli .....	40
3.3 Assosiasjoner: ord og bilder .....	42
3.4 Assosiasjoner: fantasi .....	43
3.5 Selvrappertert aggresjon .....	43
3.6 Virkelig vold/aggresjon .....	44
3.7 Andre aggresjonsmål .....	45
3.8 Oppsummering .....	45
<b>4 Generelle empiriske funn</b> .....	47
4.1 Ikke-eksperimentelle, statistiske studier .....	47
4.2 Eksperimenter .....	52
4.3 Meta-analyser: hvor stor er effekten? .....	60
4.4 Kvalitative studier .....	63
4.5 Oppsummering .....	64
<b>5 Variasjoner i effekt</b> .....	65
5.1 Kjønn .....	65
5.2 Alder .....	68
5.3 Personlighetstrekk .....	70
5.4 Fremstillinger av vold .....	75
5.5 Passiv og aktiv eksponering .....	78
5.6 Identifikasjon .....	79

5.7 Belønning .....	80
5.8 Kumulative effekter og risikofaktorer .....	80
5.9 Positive effekter.....	81
5.10 Oppsummering .....	82
<b>6 Et kritisk blikk på empirien .....</b>	<b>83</b>
6.1 Validitet og reliabilitet .....	83
6.2 Kausalitet .....	87
6.3 Tredjevariabler .....	89
6.4 Utvalg .....	94
6.5 Konklusjoner .....	95
6.6 Publikasjonsskjevhet.....	97
6.7 Norsk virkelighet .....	97
6.8 Kontekst .....	99
6.9 Moralsk panikk? .....	100
<b>7 Konklusjon og veien videre.....</b>	<b>103</b>
<b>Summary.....</b>	<b>107</b>
<b>Referanseliste .....</b>	<b>115</b>
<b>Vedlegg 1 .....</b>	<b>133</b>

# Sammendrag

Ulike former for media har i langt tid blitt beskyldt for å bidra til vold i samfunnet og voldelig kriminalitet. Helt fra begynnelsen av 1800-tallet og frem til i dag har potensielt skadelige effekter av bøker, rockemusikk, kinofilmer, radio, tegneseriehefter, fjernsyn, internett og dataspill skapt bekymring. Mens noen mener dette ikke er annet enn moralsk panikk og frykt for nye media, finnes det en lang rekke vitenskapelige og politiske miljøer som betrakter visse former for media som skadelig. Særlig gjelder dette media som inneholder voldsskildringer. Det finnes flere ulike posisjoner i debatten om medievold. Ett ytterpunkt er de som mener at medievold kan være veldig skadelig og i de mest ekstreme tilfellene en faktor i aggressive og voldelige kriminelle handlinger. Det andre ytterpunktet består av de som mener at det ikke finnes bevis for at medievold er skadelig.

I denne rapporten gjengir og diskuterer vi funn fra forskningen på forholdet mellom vold i media og egen utøvelse av vold. Studien er basert på en litteraturgjennomgang av foreliggende litteratur fra perioden 1995 til 2010, samt særlig interessante bidrag fra årene før 1995. Litteraturutvalget er begrenset til dette tidsrommet fordi det omfatter de fleste publikasjoner, og fordi tidligere forskningslitteratur lider av større metodiske og begrepsmessige svakheter. I tillegg har det også skjedd så store endringer i mediebildet at nyere forskningslitteratur er mer relevant for dagens situasjon enn eldre bidrag. Målsetningen med studien har vært å kartlegge forskningen på medievold, og, så langt det er mulig, undersøke om det er grunn til faktisk bekymring for om eksponering for vold i media har en negativ effekt. Særlig viktig har det vært å fokusere på unge gutter og menn, men dette har bare vært mulig å gjøre i den grad den eksisterende forskningen har hatt et slikt fokus.

Rapporten gir en oversikt over de ulike teoretiske tilnærmingene i forskningen på sammenhengen mellom medievold og aggresjon. Et mangfold av teorier anvendes for å forklare hvordan personer påvirkes av eksponering for medievold. Noen har opprinnelig vært i bruk på andre felt, mens andre er generert spesielt til bruk på dette feltet. Flertallet av teoriene knyttes til



psykologiske prosesser, som for eksempel kognitiv utvikling, frykt, imitasjon og frustrasjon. En del teorier fokuserer på medias sosialiserende rolle, gjennom læring eller forming av verdensbilde. Andre forsøker å forklare hvordan biologiske prosesser påvirker den enkeltes respons på medie vold, mens kulturteoretiske teorier vektlegger hvordan enkeltindivider selv tolker innholdet i mediene. Noen har også utviklet mer overordnede teoretiske rammeverk der flere av de nevnte innfallsvinklene inkluderes i større modeller.

Det store mangfoldet av teoretiske tilnærminger som forskningen trekker veksler på, kan i hovedsak forklares i tilknytning til to aspekter. Det første er den faglige bakgrunnen til de som arbeider på feltet, det andre er hva som blir forsøkt forklart. Det sier seg selv at det er vanskelig å forklare både funn om sammenheng mellom eksponering for medie vold og aggresjon, funn som peker i motsatt retning, og ikke-funn ut fra de samme teoriene. Denne uenigheten er ikke bare knyttet til ulike teorier, men er gjennomgående i mye av forskningen som foregår på feltet, både når det gjelder målsetninger, funn og metodiske tilnærminger.

Vold er ikke noe entydig begrep. Vold defineres av Store norske leksikon som «fysisk eller psykisk overgrep for å tvinge gjennom sin vilje, eller for å få utløp for aggresjon». I kriminologien viser begrepet til «åpne trusler eller åpen bruk av makt som resulterer i skade eller ødeleggelse av personer, eiendom eller omdømme, eller ulovlig tilervervelse av eiendom» (forf. oversettelse) (Mulvihill & Tumin 1969). Den norske psykologen Per Isdal (2000) definerer vold som «enhver handling rettet mot en annen person som gjennom at denne handlingen skader, smerter, skremmer eller krenker, får denne personen til å gjøre noe mot sin vilje eller slutte å gjøre noe den vil». Sosiologisk teori anser imidlertid vold som et middel for kommunikasjon og at vold er mer eller mindre rasjonelle uttrykk for bakenforliggende problemer (Downes 1982). Definisjonene varierer med hensyn til om og hvordan volden beskrives, om det ligger noe i form av årsak eller intensjon bak det voldelige uttrykket, om hva volden sees i sammenheng med, og om hva den fører til (effekt).

Fordi psykologien dominerer store deler av forskningen om forholdet mellom vold i media og egen utøvelse av vold, preger psykologiske forståelser

av vold feltet. I disse forståelsene er vold nært knyttet til aggresjon. Aggresjon betraktes i forskningen som en forutsetning for voldelig adferd, og benyttes av mange som et direkte eller indirekte mål på voldelig adferd. Med andre ord likestilles vold til en viss grad med aggresjon i forskningslitteraturen. Dette skyldes på den ene siden teoretiske overbevisninger om at aggresjon fostrer voldelig adferd, men har også sammenheng med praktiske og etiske utfordringer knyttet til datainnsamling og metodevalg. Siden aggresjonsbegrepet kan være minst like uklart som voldsbegrepet, er ofte ikke denne likestillingen mellom aggresjon og vold særlig klargjørende.

To faktorer må kartlegges for å få kjennskap til forholdet mellom vold i media og egen utøvelse av vold. På den ene siden må man vite noe om eksponeringen for vold i media. På den andre siden må man vite noe om personers voldelige, eller aggressive, adferd. Til grunn for det meste av forskningen på feltet ligger en hypotese om at økt eksponering for vold i media medfører økt sjanse for at man selv blir aggressiv, og det benyttes i liten grad mål på virkelig vold eller kriminalitet. Etter vår gjennomgang av litteraturen finner vi over 30 ulike måter å måle aggresjon på. Rapporten presenterer noen av de vanligste, og noen av de mindre vanlige aggresjonsmålene.

Noen av aggresjonsmålene ser på reelle voldshandlinger eller kriminalitet. Andre angriper problemstillingen gjennom ulike former for indirekte aggresjonsmål. Delvis skyldes dette selvfølgelig etiske problemstillinger knyttet til studier av vold, særlig blant barn. Dette dilemmaet gjelder spesielt i eksperimenter, som utgjør en stor del av studiene på feltet. Selv om dette er forståelig, utgjør mangfoldet av ulike måter å måle aggresjon på ett av problemene ved feltet. For det første er det usikkerhet ved hvor valide disse indirekte målene er som indikatorer på faktisk vold. For det andre gjør de ulike aggresjonsmålene det svært vanskelig å sammenligne resultater på tvers av undersøkelsene.

Det vesentlige spørsmålet i forskningslitteraturen er om det finnes en sammenheng mellom eksponering for medie vold og egen utøvelse av vold eller aggresjon. Det vil si om grad av eksponering for medie vold henger sammen med grad av aggresjon, og om man kan påvise statistisk korrelasjon. Det finnes også en rekke ikke-eksperimentelle studier som søker å belyse denne sammenhengen, blant annet korrelasjonsstudier, tverrsnittstudier,

tidsserieanalyser, populasjonsstudier og longitudinelle studier. Korrelasjonsstudier, tverrsnittstudier og populasjonsstudier undersøker sammenhengen mellom eksponering for medie vold og aggresjon på et gitt tidspunkt, mens tidsserieanalyser og longitudinelle studier undersøker hvordan denne sammenhengen ser ut over tid. Felles for disse er at de tar utgangspunkt i kvantitative forskningsmetoder, og at de fleste i liten grad kan påvise kausalitet. Det vil si at få av disse studiene har materiale til å avgjøre hvorvidt medie vold alene forårsaker aggresjon.

Studiene tar ofte utgangspunkt i spørreskjemaer som kartlegger en gruppe respondenters medievaner, både i forhold til preferanser og mengde eksponering. Enkelte studier refererer også til spesifikke TV-programmer, filmer eller spill. Mange innhenter også aggresjonsmålene gjennom spørreskjemaet. I andre, ofte mindre, statistiske studier benyttes *peer nominations* eller andre personers vurderinger av aggressivitet.

En mengde studier påviser en statistisk sammenheng mellom eksponering for vold i media og egen aggresjon, målt ved et utall forskjellige mål. Styrken i sammenhengene varierer imidlertid fra studie til studie. Noen sier også at eksponering for medie vold på et gitt tidspunkt bestemmer aggresjonsnivå senere i livet. Det er gjennomført en lang rekke eksperimenter som hevder at eksponering for medie vold medfører mer aggressive tanker og følelser, og at personer som eksponeres for medie vold har mindre innlevelsesevne og empati med andre mennesker. På tross av visse motstridende funn, hevder store deler av forskningslitteraturen at personer som eksponeres for medie vold utvikler aggressive kunnskapsstrukturer i hjernen, og at de derfor tolker ambivalente situasjoner, dilemmaer eller konflikter som mer aggresjonsbetonte enn andre. Mange forskere tolker dette som uttrykk for at det skjer en utvikling av kroniske, aggressive skript som legger føringer på den enkeltes adferd. Konsensusen ser ut til å være størst når det gjelder kortsiktige effekter, mens det er større uenighet rundt langtidseffektene.

Det er etter hvert gjort en rekke meta-analyser på forskningsfeltet. Meta-analyser anvendes for å kombinere og vurdere resultater fra studier som benytter de samme målene for det samme fenomenet. Forutsetningen for å gjøre meta-analyser er at alle studiene som inngår i analysen, har sett på den statistiske sammenhengen mellom den samme uavhengige variabelen (for

eksempel medie vold) og den samme avhengige variabelen (for eksempel voldsutøvelse). Når studier finner effekter, vil det være viktig å vite hvor sterke disse effektene er. Enkelt fortalt består meta-analyser av statistiske kalkulasjoner som summerer opp og veier mot hverandre funn fra ulike studier. De som gjennomfører meta-analysene trekker ut den relevante og sammenlignbare statistiske informasjonen fra hver studie og regner ut den kombinerte effekten av resultatene. I den grad den kombinerte effekten har en styrke over et bestemt nivå, ansees dette som en indikasjon på at sammenhengen som observeres, er statistisk holdbar.

Det er visse variasjoner meta-analyser i mellom. De fleste omtaler egne funn som små til middels effekter av eksponering for medie vold på aggresjon. På et generelt grunnlag kan vi si at alle meta-analysene viser signifikante resultater, men ved nærmere øyesyn er det en viss variasjon som går fra tilnærmet ingen effekt til en middels effekt.

Det er stor debatt rundt hvor stor betydning effekten av medie vold har for egen utøvelse av vold. Foruten stor uenighet rundt egnetheten til mange av meta-analysene, argumenterer noen også for at medie volden gis uforholdsmessig mye oppmerksomhet i voldsdebatten. På grunnlag av de relativt små effektene som avdekkes blant annet i meta-analysene, advarer noen forskere mot at effekten av for eksempel voldelige dataspill overdrives og drar oppmerksomheten vekk fra viktigere årsaker til aggresjon og vold, som for eksempel fattigdom, jevnaldrendes innflytelse, depresjon, vold i hjemmet og forhold knyttet til arv og genetikk.

Eksponering for medie vold har ikke nødvendigvis samme effekt for alle. En rekke studier foreslår at effekter av medie vold er særlig tydelige blant gutter, barn, personer med adferdsvansker, personer med aggressive eller psykotiske personlighetstrekk og personer som identifiserer seg med voldelige karakterer i media, selv om det også finnes studier hvor resultatene ikke er helt i overensstemmelse med disse. Selve utformingen av volden og mediet som formidler volden, antas også å være av betydning, men også her er det uenighet og sprikende forskningsresultater.

I store deler av forskningsmiljøer viet til medie vold, særlig i Nord-Amerika, eksisterer en form for konsensus om at eksponering for vold i media er skadelig. I rapporten har vi presentert en rekke studier hvor

påstanden er at eksponering for ulike former for medie vold gjør at den enkelte opptrer mer aggressivt overfor andre, velger aggressive eller voldelige løsninger på sosiale konflikter, har mindre medfølelse for andre og vurderer vold som et «riktigere» og mindre skadelig virkemiddel for å oppnå det man ønsker. Men etter hvert har det også kommet forskningsbidrag som innebærer til dels sterk kritikk av den eksisterende forskningen. Kritikken går blant annet ut på at den «tradisjonelle» forskningen lider av metodologiske mangler, og at den viser liten vilje til å forholde seg til tvetydigheter i mange av resultatene.

Noe av kritikken går ut på at gode kontrollvariabler ofte mangler ved forskningen om medie vold. Spørreundersøkelser har naturlig nok større innslag av kontrollvariabler enn andre typer undersøkelser, men interessen for andre forklaringsfaktorer enn medie vold er generelt liten. I de typiske amerikanske eksperimentene er ofte kjønn, alder og skoleår de eneste kontrollvariablene som inkluderes. Noen inkluderer også personlighetstrekk (for eksempel aggresjon, psykotiske trekk, sensasjonssøking, risikotaking). Likevel kan en rekke andre faktorer som ikke kartlegges, ha stor betydning for den enkeltes aggresjonsnivå, som for eksempel betydningen av hva som skjer innenfor egen familie. Det hevdes for eksempel fra kritikere at familievold vil forklare mer av variasjonen i egen utøvelse av vold enn medie vold. Andre studier har vist at kriminalitet (ikke nødvendigvis voldelig), mannlig kjønn, narkotikamisbruk, familiefattigdom og antisosiale foreldre er de sterkeste forutsetningene for utvikling av vold blant ungdom. Når slike variabler bare i beskjeden grad er inkludert som kontrollvariabler, innebærer dette en alvorlig svekkelse av de konklusjoner som denne forskningen trekker om sammenhenger mellom eksponering for medie vold og utøvelse av egen vold.

Noen kritikere savner også et større fokus på biologiske forklaringsfaktorer. Aggresjon er en naturlig del av mennesket, og miljøfaktorer (som for eksempel media) spiller liten rolle for aggressiv adferd. I følge disse kritikerne er noen individer (naturlig) mer aggressive enn andre, og det er disse som i større grad enn andre spiller voldelige spill og utøver vold.

Problemet med å kunne foreta klare og entydige konklusjoner er i all hovedsak knyttet til aggresjonsmålene. De aller fleste studiene benytter mer

enn ett mål på aggresjon, særlig gjelder dette eksperimentelle studier. Sjelden finner studiene en sammenheng mellom medieviolence og aggresjon på samtlige aggresjonsmål som benyttes i en studie. Det betyr at mange studier har selvmotsigende resultater, der eksponering for medieviolence henger sammen med økt aggresjon for ett mål, men ikke for et annet. Disse selvmotsigelsene kunne med fordel diskuteres i større grad enn hva som er tilfellet i forskningslitteraturen, som i liten grad benytter ikke-forventede resultater til å problematisere egne teoretiske utgangspunkt. Det ser heller ikke ut til at selvmotsigende resultater tas til etterretning i senere studier. Dette gjør at litteraturen består av en rekke studier som ikke bare motsier seg selv, men som også motsier hverandre.

Noen hevder at det store fokuset på medieviolence skadelige virkninger skyldes moralsk panikk. Moralsk panikk skapes av frykt og menneskets tilbøyelighet til å vende seg vekk fra komplekse og synlige sosiale problemer, og oppstår når reaksjonen på et fenomen er ute av proporsjon til den faktiske trusselen det representerer. Den moralske panikken knyttet til medieviolence betraktes av noen kritikere som et nytt uttrykk for bekymringer om ungdom. Allerede på 1950-tallet oppstod moralsk panikk knyttet til ungdomskriminalitet som en påstått konsekvens av TV, tegneseriehefter og rockemusikk. På 80-tallet var panikken knyttet til popmusikken, mens rap-musikk fikk gjennomgå på 90-tallet. Etter skoleskytingen ved Columbine i 1999 hevdet for eksempel flere at filmer og dataspill, internett og popmusikk var noen av årsakene til tragedien, noe som ikke synes å være tilfelle.

Den moralske panikken kan også forstås som et uttrykk for at deltakerne i debatten har tydelige egeninteresser. Det blir for eksempel hevdet at den moralske panikken knyttet til medieviolence har oppstått som følge av et samspill mellom konservativ verdiideologi og egeninteresse blant politikere, pressefolk og forskere. Disse gruppene tjener på en moralsk panikk knyttet til medieviolence. For politikere fremstår medieviolence som en god mulighet til å vise handlingskraft, og gir en lettvinnt innfallsvinkel i kampen mot kriminalitet. Både politikere og presse kan være tjent med såkalte negative nyheter, fordi disse skaper mer oppmerksomhet og selger mer enn positive nyheter.

Forskningslitteraturen på medie vold har vært et viktig våpen i amerikanske politikeres kamp mot ungdomskriminalitet og helseproblemer. På grunnlag av studiene som ligger til grunn for denne rapporten, ser vi imidlertid grunn til å være svært forsiktige med å gi råd eller anbefalinger. En nyansert konklusjon vil være at medie vold *kan* være skadelig for noen. Usikkerheten knyttet til dette er likevel så stor at det vanskelig forsvarer omfattende og kostbare tiltak som skal redusere konsumet av medie vold i den grad slike tiltak i det hele tatt ville være mulige å gjennomføre. På grunnlag av dette kan vi ikke basere vårt forhold til medie vold på hvorvidt det er mulig å slå fast at slik vold er skadelig. Vurderingen av medie vold må heller styres av verdier som samfunnet ønsker å fremme, og slike verdier kan til syvende og sist ikke gis en empirisk begrunnelse.

# 1 Hva er medie vold?

## 1.1 Innledning

Undersøkelsen Ung i Norge fra 2002 viste at 65 prosent av gutter og 8 prosent av jenter i alderen 13–19 år hadde spilt et dataspill som involverer skyting (first person shooter) sist måned (Endestad og Torgersen 2005). Samtidig viste studien en sammenheng mellom bruk av slike spill og aggressiv adferd, men konkluderer med at det ikke er mulig å si om forbruket av voldelig dataspill er en direkte årsak til aggressiv adferd eller om årsakskjeden går den motsatte veien. Dette er kjernen i en eksisterende debatt om sammenhengen mellom eksponering for medie vold, aggressiv atferd og egen utøvelse av vold.

Ulike former for media har i langt tid blitt beskyldt for å bidra til vold i samfunnet og voldelig kriminalitet. Helt fra begynnelsen av 1800-tallet og frem til i dag har potensielt skadelige effekter av bøker, rockemusikk, kinofilmer, radio, tegneseriehefter, fjernsyn, internett og dataspill skapt bekymring (Kutner & Olson 2008: 29–56; Mazzarella 2007). Mens noen mener dette ikke er annet enn moralsk panikk og frykt for nye media, finnes det en lang rekke vitenskapelige og politiske miljøer som betrakter visse former for media som skadelig. Særlig gjelder dette media som inneholder voldsskildringer.

Siden 70-tallet har spesielt noen forskningsmiljøer viet store ressurser til å kartlegge (den skadelige) effekten av voldelig media. Etter som den teknologiske utviklingen skrider frem har også forskningen utviklet seg. Mens fjernsynet stod i sentrum for debatten og forskningen på 70-tallet, har fokus i dag skiftet til videofilmer, internett og voldelige dataspill. Særlig i Nord-Amerika har forskningen vært omfattende, og denne ligger til grunn for at vitenskapelige organisasjoner og helsemyndigheter har vedtatt at medie vold øker faren for aggressiv adferd hos barn og ungdom (Freedman 2002: 8–10). Disse standpunktene har imidlertid møtt sterk kritikk. På bakgrunn av metodologiske utfordringer og påståtte mangler ved forskningen, stiller



kritikerne spørsmål ved om det i det hele tatt er mulig å si om eksponering for vold i media har noen betydning for egen utøvelse av vold.

I følge Pennell og Browne (1999) finner man tre ulike posisjoner i debatten om medieviol. Såkalte mediapessimister mener at medieviol kan være veldig skadelig og i de mest ekstreme tilfellene en faktor i aggressive og voldelige kriminelle handlinger. På den andre siden mener mediaoptimistene at det ikke finnes bevis for at medieviol er skadelig. Mellom disse finner man de som hevder at i) det er en sammenheng mellom medieviol og faktisk vold men at den ikke er kausal, eller ii) at det er en sterk sammenheng mellom medieviol og faktisk vold, men kun for de som er predisponert for å opptre aggressivt, eller iii) at kun visse typer film og vold har en betydning for publikums aggressivitet.

Denne rapporten gjengir og diskuterer funn fra forskningen på forholdet mellom vold i media og egen utøvelse av vold. Studien er basert på en litteraturgjennomgang av foreliggende litteratur fra perioden 1995 til 2010, samt særlig interessante bidrag fra årene før 1995. Litteraturutvalget er begrenset til dette tidsrommet fordi det omfatter de fleste publikasjoner og fordi tidligere forskningslitteratur lider av større metodiske og begrepsmessige svakheter. I tillegg har det også skjedd så store endringer i mediebildet at nyere forskningslitteratur er mer relevant for dagens situasjon enn eldre bidrag. Målsetningen med studien har vært å kartlegge forskningen om medieviol, og, så langt det er mulig, å undersøke om det er grunn til faktisk bekymring for om eksponering for vold i media har en negativ effekt. Særlig viktig har det vært å fokusere på unge gutter og menn, men dette har bare vært mulig å gjøre i den grad den eksisterende forskningen har hatt et slikt fokus.

## 1.2 Litteratursøk

Rapporten er basert på norske, svenske, danske og engelskspråklige publikasjoner. Disse ble lokalisert gjennom søk i følgende databaser: Sociological Abstracts, Social Services Abstract, PILOTS, PsycINFO, ERIC, ISI/Web of Science, NCJRS, BIBSYS, SAMBOK, NORART, Ncom, LIBRIS (Sverige), BTJ Artikelsök (Sverige) og bibliotek.dk (Danmark). Oversikt over de fullstendige søkene, med tilhørende søkestrategier og antall funn finnes i Vedlegg 1. Totalt sett ga søkene 1833 treff, bestående av artikler, bøker,

konferansepapers, doktorgradsavhandlinger og andre universitetsrapporter. Etter gjennomgang av alle tilgjengelige abstracts fra publikasjoner fra og med 1995, ble i overkant av 300 bidrag vurdert som relevante for rapporten og lest i sin helhet. Det store spriket mellom søketreff og relevante bidrag skyldes i hovedsak at søkene genererte et stort antall publikasjoner som omhandlet enten vold, media eller ungdom, men ikke alle elementene samtidig. I tillegg genererte søkene en del artikler på andre språk enn de nordiske og engelsk, da disse ofte har tilgjengelig abstracts på engelsk. Da svært mye av forskningen benytter liknende metoder og finner liknende resultater, vil ikke samtlige av publikasjonene som er gjennomgått gjengis eller refereres til i denne rapporten. Her presenteres et representativt utvalg av forskningen, en fullstendig liste over all litteratur som har inngått i arbeidet med rapporten kan innhentes gjennom å kontakte forfatterne. Vi har vært opptatt av at utvalget som presenteres reflekterer variasjon og bredde i forskningslitteraturen. Samtidig har vi også lagt vekt på at de sentrale aktører på forskningsfeltet kommer til orde. Referansene som presenteres videre i rapporten vil i all hovedsak henwise direkte til hele artikler, og i de tilfeller hvor henvisningene peker til bøker vil også sidetall for henvisningene inkluderes.

### 1.3 Kilder til voldseksponering

Barn kan eksponeres for vold på mange ulike arenaer: i familien, på skolen, i nærmiljøet og i media for å nevne noen. I denne rapporten vil voldseksponering i ulike medier være i fokus, men i den grad andre kilder for voldseksponering inkluderes og diskuteres i litteraturen, vil disse også presenteres.

#### *Film og TV*

Den mest åpenbare kilden til medievold er TV. Barn og unge tilbringer mye tid foran TV-en, og en Oslo-undersøkelse viste i 2002 at en gjennomsnittlig 7. klassing brukte over 2,5 timer på å se TV hver dag (Endestad m.fl. 2004). TV-seere eksponeres for to typer vold: fiksjonsvold og reell vold. Ulike typer vold kan ha ulik innvirkning på TV-seere, og dette er ett av spørsmålene som tas opp i denne rapporten. Barn og unge eksponeres også for fiksjonsvold gjennom film og kino, og tilgjengeligheten til særlig ekstrem vold på

filmmarkedet er noe som har bekymret forskere. Gjennom blant annet svakere kontroll eksisterer et marked hvor bilder som ikke ville bli tillatt vist på TV, som for eksempel filmatiserte reelle voldshandlinger eller barneporno, fortsatt sirkulerer på film (van der Voort & Beentjes 1997).

Det finnes ingen norske studier av det reelle innholdet av vold på TV. Amerikanske tall viser at 60 prosent av alle TV-programmer inneholder vold i en eller annen form, og en stor andel av denne volden framstår som berettiget eller belønningsverdig. Dette er omtrent like mye som for 30 år siden (Signorielli 2003). Amerikanske forhold kan ikke uten videre overføres til norske forhold, da kanalutvalget og innholdet i disse ikke er det samme i USA og Norge, men det gir allikevel en indikasjon på voldens sentrale posisjon i TV- og filmindustri.

### *Dataspill*

En annen kilde til medievold som har blitt mer aktuell i løpet av de siste 15 årene, er dataspill. I denne rapporten refererer dataspill til både spill med PC og spillkonsoller. Mens kvaliteten på slike spill tidligere var så dårlig at de i liten grad voldt noen bekymring (selv om også noen har forsket på den negative effekten av tidlige spill som *Space Invaders*), er den grafiske framstillingen i dag så realistisk at bekymringer for negative effekter av dataspill er minst like store som bekymringer for TV-vold. I løpet av de siste ti årene har forskning på effekten av voldelige dataspill vært nærmest enerådende på feltet, og i den grad det i det hele tatt utføres forskning på eventuelle påvirkninger av TV er dette nesten utelukkende som en del av prosjekter hvor også dataspill er inkludert. Dette kan også skyldes at den generelle tidsbruken til unge på spill har økt dramatisk. Spesielt for gutter har spillingen i stor grad tatt over for det å se på TV. I USA har den generelle tidsbruken på dataspill blant barn og unge økt fra omtrent 4 timer ukentlig i 1980 til 13 timer ukentlig for gutter og 5 timer ukentlig for jenter i 2004. Det er mye som tyder på at disse tallene fortsetter å øke (Anderson m.fl. 2007: 6–8). I Norge ser vi en tilsvarende utvikling. Gutter mellom 9 og 16 bruker i gjennomsnitt to timer daglig på spilling, mens jenter i samme aldersgruppe bruker én time daglig. Samtidig oppgir bare 4 prosent av barna at de aldri spiller dataspill (*Barn og digitale medier 2010* 2010).

Dataspill er enda mer preget av vold enn TV og film. Tidligere amerikanske studier har vist at mellom 60 og 80 prosent av alle spill har vold som en sentral ingrediens, og at 57 prosent av alle spill som er tillatt solgt til barn inneholder ulike former for vold (Comstock & Scharrer 2007: 105–106). Effekten av slike dataspill er særlig blitt fremhevet gjennom påstander om at ungdom ansvarlig for skolemassakre i USA har vært påvirket av denne typen medie vold – uten at dokumentasjonen av dette er overbevisende (Ferguson 2008). I motsetning til når det gjelder TV-programmer er det betydelig likhet mellom spillmarkedet i Norge og ellers i verden. Amerikansk forskning kan derfor i større grad tenkes å gjelde også norske forhold når det gjelder dataspill.

### *Andre kilder til voldseksponering*

Barn og unge ferdes i hovedsak i tre miljøer: hjemme hos familien, på skolen og i nærmiljøet. Dette dekker i stor grad de arenaer der voldseksponering kan finne sted. Vold i hjemmet er fra tidligere forskning kjent som en risikofaktor for at barn på et senere tidspunkt selv blir voldelige, samt at det også øker sannsynligheten for at barnet utvikler angst, depresjoner eller forsøker å begå selvmord. Voldseksponering i hjemmet omfatter ikke nødvendigvis barnet selv, men gjelder også når barnet er vitne til vold i hjemmet, som mellom foreldre eller søsken (Ferguson m.fl. 2008a; Stefansen & Mossige 2007: 154–156). På skolen, og delvis i nærmiljøet, vil voldseksponering gjerne skje gjennom jevnaldrende. Dette kan dreie seg om alt fra småerting blant venner og bekjente til mer alvorlige tilfeller av mobbing og voldsutøvelse. Å vokse opp i et miljø der vold er dagligdags eller normalisert, kan gi et urealistisk bilde av funksjonen og konsekvensene av vold og gjøre vold til et middel for konfliktløsning (Bourgois 2003). Det er også antatt at slik eksponering kan føre til angst og stress-reaksjoner, og på denne måten føre til en senket livskvalitet for de unge (Cooley-Quille m.fl. 2001).

Ett av de viktigste ankepunktene mot forskningen om medie vold har vært at disse andre arenaene for voldseksponering spiller en større rolle enn eksponering for vold i media, men at de likevel blir glemt av de sentrale forskningsmiljøene. Dette vil vi diskutere mer inngående i kapittel 6.

## 1.4 Rapportens oppbygning

Rapporten starter med en presentasjon av de forståelsene som ligger til grunn for en stor del av forskningen om medie vold. Kapittel 2 gjør rede for de teoretiske forklaringene som benyttes og deles inn i teorier om situasjonelle effekter, sosialiseringsteorier og større teoretiske rammeverk. Kapitlet gir oversikt over tidligere og grunnleggende antakelser om medie vold, men også over mer helhetlige forståelser av medie voldens betydning for egen utøvelse av vold.

Kapittel 3 er viet forskningslitteraturens forståelse av vold. Selv om egen utøvelse av vold står sentralt i de teoretiske tilnærmingene, består den empiriske forskningen i stor grad av studier av aggresjon. Man finner i litteraturen en antakelse om at aggresjon er en naturlig forløper til voldelig adferd, og aggresjon er derfor ofte det fenomenet som studeres. Dette kapitlet introduserer ulike tilnærminger til aggresjon og presenterer sentrale aggresjonsmål i forskningen om medie vold.

Kapittel 4 og 5 presenterer hovedfunnene i forskningen om forholdet mellom eksponering for vold i media og egen utøvelse av vold. Kapittel 4 fokuserer utelukkende på om det finnes en sammenheng mellom medie vold og aggresjon, og gjør rede for funn fra blant annet eksperimenter, tverrsnittstudier, longitudinelle studier og meta-analyser. En stor del av forskningen fokuserer imidlertid på at medie vold kan ha ulik effekt for ulike grupper. Dette er tema i kapittel 5. Her gjengis forskningsresultater som søker å påvise variasjon i forhold til blant annet kjønn, alder, personlighetstrekk og karakteristikk ved medie volden. Dette kapitlet vil derfor utdype funnene som presenteres i kapittel 4.

Kapittel 6 gir et kritisk blikk på den eksisterende forskningen. Dette inkluderer blant annet metodiske begrensninger ved den foreliggende forskningen, spesielt når det kommer til validitet, reliabilitet, konklusjoner, overførbarhet til norske forhold og alternative forklaringer på eventuelle sammenhenger mellom medie vold og egen utøvelse av vold.

Kapittel 7 gir en oppsummering av rapporten og diskuterer fremtidige behov i forskningen om medie vold.

## 2 Teoretiske forklaringer

Et mangfold av teorier anvendes for å forklare hvordan personer påvirkes av eksponering for medie vold. Noen har opprinnelig vært i bruk på andre felt, mens andre er generert spesielt til bruk på dette feltet. Flertallet av teoriene knyttes til psykologiske prosesser, som for eksempel kognitiv utvikling, frykt, imitasjon og frustrasjon. En del teorier fokuserer på medias sosialiserende rolle, gjennom læring eller forming av verdensbilde. Andre forsøker å forklare hvordan biologiske prosesser påvirker den enkeltes respons på medie vold, mens kulturteoretiske teorier forsøker å forstå hvordan enkeltindivider selv tolker innholdet i mediene.

Noen har også utviklet mer overordnede teoretiske rammeverk der flere av de nevnte innfallsvinklene inkluderes i større modeller. Dette gjelder spesielt utviklingen av General Aggression Model (Anderson & Bushman 2002) og katalyst-modellen (Ferguson m.fl. 2008b), men også Huesmanns tanker om observasjonslæring (2003) kan inkluderes her. Denne fordelingen av teorier gjenspeiler i stor grad fagbakgrunnen til de mest aktive forskerne på feltet, da dette i all hovedsak har vært psykologer og sosiologer. I de seneste årene har også medieforskere gjort seg gjeldende, samt at mer biologisk rettede forskere har entret banen gjennom nye og mer avanserte former for måling av hjernebølger og fysiologiske reaksjoner i kroppen.

Målet med dette kapittelet er å gi en oversikt over de ulike teoretiske tilnærmingene i forskningen om medie vold. Kapittelet er en rendyrket gjennomgang av teoretiske forståelser og vil i liten grad vise til empiriske funn knyttet til teoriene. Empiriske funn presenteres i senere kapitler. Presentasjonen av teorier beveger seg fra de mer spesifikke og mindre omfattende teoribidragene til de større rammeverkene hvor de mindre bidragene inngår som en del av disse. Rekkefølgen er ikke ment som en gjenspeiling av de ulike teoriens posisjon på feltet.

## 2.1 Teorier om situasjonelle effekter

Situasjonelle effekter handler om korttidseffekter av eksponering for medie-vold. Disse effektene kan finne sted i kroppen, enten på det kognitive eller fysiologiske nivået, eller de kan finne sted utenfor kroppen, ved at eksponering for medie vold fører til umiddelbare sosiale responser. Noen forskere antar også at slike effekter på sikt kan føre til en utvikling av mer omfattende langtidseffekter, men her fokuseres det utelukkende på teoretiske bidrag som antar kortvarige effekter av å eksponeres for medie vold.

### *Excitation transfer theory / opphisselse*

Bakgrunnen for Zillmanns teori om overføring av opphisselse er at forskning har vist at den fysiologiske opplevelsen av aggresjon er til forveksling lik den fysiologiske opplevelsen av opphisselse, samt at den kroppslige reaksjonen som finner sted etter opphissende hendelser vedvarer i en viss periode etter at hendelsen fant sted (Zillmann 1971; Zillmann & Bryant 1974). At den fysiologiske opplevelsen av opphisselse lett kan forveksles med aggresjon kan føre til aggressiv respons på provokasjoner, selv når personen som blir provosert i utgangspunktet ikke var aggressivt innstilt. Opphisselse kan også vedvare i kroppen. Utsettes individer for flere provoserende situasjoner i nær tidshorisont kan de til slutt passere en grense for hvor mye de tolererer, selv om de enkelte provokasjoner i seg selv ikke var nok til å framkalle en reaksjon. Dette er det som kalles *overføring av opphisselse*, og som kan føre til aggressive handlinger (Anderson & Bushman 2002). I en senere versjon av teorien har Zillmann også inkludert følelser som et element, hvor det antas at følelser påvirker fortolkninger av egen opphisselse. Mens opphisselse under negativ affekt fører til et høyere aggresjonsnivå, vil opphisselse under positiv affekt *redusere* effekten på aggresjon (Felson 1996).

Støtten til Zillmanns teori har vært varierende, men den har vært en viktig byggekloss i forsøket på å avdekke hvordan fysiologisk opphisselse henger sammen med aggresjon (Tedeschi & Felson 1994: 82–83). Teorien er også inkludert som en del av General Aggression Model, som vil presenteres i sin helhet senere i kapitlet.

## *Katarsis*

Katarsishypotesen er en velkjent hypotese i psykologisk forskning, og teorien går opprinnelig tilbake til Freud og psykoanalytisk tekning. Til grunn for teorien ligger en antakelse om at aggresjon er en biologisk iboende kraft i mennesket som trenger å utløses med jevne mellomrom. Denne utløsningen kan skje gjennom aggresjon mot andre mennesker, men aggresjonen kan også utløses gjennom substitutter (Feshbach 1961). Et eksempel på et slikt substitutt fra tidlig forskning er deltakelse i aggressive idretter, men i den senere tid har konsum av medievold blitt foreslått som et mulig substitutt (Ferguson & Rueda in press). Å leve seg inn i voldshandlinger på TV gir utløp for innestengt aggresjon, og medievold kan på denne måten føre til færre reelle voldshandlinger. Katarsis-hypotesen gjenspeiles også i mange «folke-psykologiske» varianter, hvor utløp for aggresjon ofte antydes som utlufting eller som en slags trykkventil. Tankene bak katarsis har blitt kraftig kritisert fra flere hold. I en gjennomgang av de problematiske aspektene ved teorien påpeker Anderson m.fl. (2007) flere punkter de mener ikke er holdbare. For det første hevder de at aggresjon ikke er en kraft i mennesket, og det er altså ikke noe man trenger. For det andre mener de at eksponering for vold i media uansett ikke vil føre til noen holdbar utlufting av aggresjon i henhold til de opprinnelige teoretiske antakelsene. De mener også at de empiriske funnene knyttet til teorien er svært mangelfulle, og at nyere forskning har vist at hjernen ikke fungerer på måten som teorien tilsier.

En annen teoretisk tilnærming i tråd med katarsishypotesen har blitt kalt teorien om «mood management». Her rettes fokus mot hvordan bruk av medievold kan ha en utløsende effekt på andre former for sinnstemninger enn aggresjon, som blant annet stress, depresjon og forventninger om en fiendtlig verden (Colwell 2007; Ferguson & Rueda in press; Olson m.fl. 2008). Intervjuer med barn som konsumerer mye medievold, særlig voldelig dataspill, har vist at de selv mener at bruken fungerer som en slags ventil for å slippe ut innestengte følelser (Holm Sørensen & Jessen 2000; Kutner & Olson 2008: 111–137). Så langt har tilsvarende resultater i liten grad blitt reproduisert ved bruk av andre metodiske tilnærminger, og det kan diskuteres om denne teorien har noe for seg.



## *Priming*

Priming<sup>1</sup> handler om hvordan tanker og ideer i hjernen aktiveres av assosierende stimuli. Med dette menes at mennesker i det daglige ubevisst henter fram erfaringer fra tidligere opplevelser som former hvordan man handler i gitte situasjoner (Anderson m.fl. 2003). I hjernen foregår en kognitiv prosess der minner, tanker og avgjørelser bindes sammen i knutepunkter. Gjennom assosiasjoner og opplevelser skaper hjernen på denne måten en form for kunnskapsstruktur som aktiveres av situasjonelle faktorer (for eksempel eksponering for medie vold) (Roskos-Ewoldsen m.fl. 2002). En slik form for ubevisst påvirkning har av Bargh & Chartrand (1999) blitt kalt *teorien om automatisering*. Deres påstand er at denne «ubevisste» læringen gjør mennesket i stand til å fungere. Om enhver handling skulle vært gjennomressonert og velbegrunnet ville man ikke vært i stand til å få gjort noe som helst, og man er altså avhengig av at det i hjernen eksisterer slike ubevisste assosiasjonsnettverk. Den samme mekanismen er også omtalt som *tilstandsbundet læring* (Marian & Kaushanskaya 2007). Her vektlegges at man lærer bestemte typer handlinger som knyttes til ulike situasjoner og kroppslige tilstander.

I forskningen om medie vold viser priming til hvordan voldelig stimuli i media kan føre til at personer henter fram aggressive tanker, følelser eller aggressiv oppførsel. I hovedsak har dette blitt identifisert som en korttids-effekt, hvor assosiasjonene fører til øyeblikkelige reaksjoner i den enkelte. Noen har likevel påstått at gjentatt priming kan føre til at de kognitive prosessene blir kroniske, og at den enkelte oppretter internaliserte skript<sup>2</sup> som hentes fram ved stimuli eller aggresjonsbetonte situasjoner. Disse skriptene kan føre til at personer tolker tvetydige hendelser eller situasjoner som aggressive, og dermed henter fram sine aggressive skript (Anderson m.fl. 2003). Et eksempel på en slik priming-effekt er det som har blitt kalt våpen-effekten: at bare det å se et våpen, eller bare se et bilde av det, fører til økt aggresjon (Anderson m.fl. 1998; Barlett m.fl. 2007).

---

<sup>1</sup> For begrepet priming finnes det ingen god norsk oversettelse. Det nærmeste vi kommer vil være påvirkning, men vi føler at dette ikke er dekkende. Vi har derfor valgt å bruke det engelske ordet videre i rapporten.

<sup>2</sup> Skript beskriver eller forteller oss hva som er forventede eller passende hendelsesforløp i kjente situasjoner. (Fiske & Taylor, 1991, s. 119).

### *Frustrasjon-aggresjon hypotesen*

Len Berkowitz er en av de mest framtrepende forskerne som har jobbet med priming-effekter av medieviol. I en av hans tidlige teorier ser han på en antatt sammenheng mellom frustrasjon og aggresjon. Sammenhengen mellom frustrasjon og aggresjon har vært i søkelyset i psykologisk forskning siden Dollard m.fl. publiserte boken «*Frustration and aggression*» i 1939 (Dollard m.fl. 1939). Hovedtesen i denne boken er at frustrasjon, definert som ikke å være i stand til å oppnå sine forventede mål på bakgrunn av ulike hindringer, alltid vil føre til aggresjon. Teorien har fått blandet støtte, men i en noe modifisert versjon mener Berkowitz (1989) å finne klare indisier for at sammenhengen er reell. Berkowitz vektlegger at man er nødt til å inkludere et følelsesaspekt i teorien. Han påstår at frustrasjon kun leder til aggresjon i tilfeller der frustrasjonen gir negative følelser.

Teorien har i liten grad vært brukt direkte for å forklare sammenhengen mellom vold i mediene og aggresjon, men den har fått en renessanse med forskning på hvordan barn påvirkes av å spille voldelige dataspill. Reaktualiseringen av teorien skyldes at det å ikke mestre dataspill kan være en kilde til frustrasjon, og dermed også føre til aggresjon. Noen forskere har brukt teorien som en selvstendig forklaring på sammenhengen mellom dataspill og aggresjon (Chumbley & Griffiths 2006), men frustrasjon er mest brukt som en kontrollvariabel i eksperimentstudier om effekten av dataspill. Å sammenligne voldelige og ikke-voldelige dataspill med likt frustrasjonsnivå, gir i større grad muligheter for å isolere effekten av aggresjon (Ivory & Kalyanaraman 2007; Williams 2009).

### *Berkowitz' neo-assosiasjonistiske modell*

I det Berkowitz kaller en neo-assosiasjonistisk modell, postulerer han at eksponering for medieviol påvirker den enkeltes iboende fiendtlighet og aggresjonsnivå, gjennom at det knyttes aggressive assosiasjoner til ulike situasjoner og kroppslige følelser. På denne måten øker både sannsynligheten for aggressiv oppførsel og at tvetydige situasjoner tolkes som aggressive. Styrken i aggressive reaksjoner svekkes imidlertid med tiden, og om ikke eksponeringen gjentas innen kort tid, vil effekten forsvinne (Roskos-Ewoldsen m.fl. 2002). I tillegg til at eksponering for aggressive situasjoner og

handlinger kan føre til økt aggresjon, antas det at også andre emosjonelt ladede situasjoner kan føre til en slik respons. Berkowitz følger dermed opp sine tidligere ideer knyttet til frustrasjon-aggresjon hypotesen, der det antas at følelsen av frustrasjon overføres til aggresjon. Forskjellen er at han her også inkluderer andre følelser enn frustrasjon. Slik tegnes det et bilde av at priming-effekter skjer på tvers av ulike kognitive og affektive prosesser i kroppen (Berkowitz 1990).

### *Tilstedeværelse*

Deler av medieforskningen antar at opplevelse av tilstedeværelse forsterker effekten av mediale budskap. Dette spiller blant annet en vesentlig rolle i reklame og virtuelt utdanningsmaterieil. Normalt sett skilles det mellom tre former for følelse av tilstedeværelse: fysisk tilstedeværelse, sosial tilstedeværelse og selvbilde. Fysisk tilstedeværelse handler om hvordan virtuelle objekter oppleves som reelle, sosial tilstedeværelse dreier seg om hvordan andre virtuelle aktører oppleves som reelle, og selvbilde handler om hvordan ens egen virtuelle karakter oppleves som reell (Lee 2004). Opplevelse av egen karakter i et dataspill kan knyttes til forskning om identifikasjon. Her påstås at den som eksponeres for medie vold påvirkes i større grad dersom han eller hun også identifiserer seg med karakteren. Påstanden er etterprøvd i studier der deltakere har spilt spill hvor karakteren kan framstilles som begge kjønn, og der effekten av å spille en karakter av eget kjønn sammenlignes med effekten av å spille en karakter av motsatt kjønn (Anderson & Murphy 2003; Eastin & Griffiths 2006). Andre studier fokuserer på ønsket om å være som spillkarakteren, og hvordan dette har innvirkning på identifikasjon og aggresjonsnivå (Konijn m.fl. 2007).

Den teknologiske utviklingen har bidratt til en bedre teknisk realisme i bildene som presenteres i media, særlig i dataspill. Et spørsmål som da reiser seg er om dette kan påvirke aggresjon ut fra en antakelse om at tilstedeværelse kan utydeliggjøre skillet mellom fantasi og virkelighet, og at virtuelle situasjoner og objekter oppleves som reelle (Eastin & Griffiths 2006; Wittmer & Singer 1998). Tilstedeværelse antas også å øke involveringen i medienes bilder, og det kan påvirke i hvilken grad mottakerne føler seg opphisset av bildene (Ivory & Kalyanaraman 2007; Persky & Blascovich 2008). Dette er

forståelser som beveger seg i retning av Zillmanns tanker om hvordan den kroppslige effekten av opphisselse påvirker aggresjon. Mange dataspill underbygger også handlingen med en historie, og denne historien antas også å påvirke følelsen av tilstedeværelse. Dataspill som inneholder et narrativt hendelsesforløp, der man følger et persongalleri gjennom en pågående fortelling, vil også føre til økt grad av involvering (Schneider m.fl. 2004). Spørsmålet, for mange, er om slik involvering har noen innvirkning på aggresjonsnivået.

## 2.2 Teorier om sosialisering

Sosialisering deles ofte inn i primær- og sekundærsosialisering. Familien er en viktig del av primærsosialiseringen, hvor grunnleggende tanker og handlinger læres bort. Slik sosialisering er viktig for å bli en velfungerende samfunnsborger. Sosialisering foregår også på andre arenaer, som på arbeidsplassen, i skolen og barnehage og i møte med venner og jevnaldrende. Disse formene sorterer gjerne under det som kalles sekundærsosialisering, og lærer i større grad bort mer spesifikke kunnskaper og ferdigheter (Berger & Luckmann 1971: 149–166). Mediebudskap har også blitt sett på som en mulig form for sekundærsosialisering, for eksempel gjennom læring og legitimering av vold eller forming av personers syn på verden. Sosialiseringseffekter forstås som vedvarende effekter som i liten grad endres av individuelle forandringer (Felson 1996).

### *Tilvennings/immuniseringseffekten*

Tilvenningseffekten (desensitization) er et mye studert fenomen innen klinisk psykologi, og handler om å minimere kognitive og emosjonelle reaksjoner på ulike fenomener. Systematisk tilvenning kan forklares ved at man gjennom gjentatt eksponering for fenomenet skaper en vanebasert respons, og gradvis svekker de psykologiske reaksjonene på fenomenet. Normalt har dette vært en måte å hjelpe personer med fobier eller angstreaksjoner (Anderson m.fl. 2003), men tilvenning har også blitt en sentral del av det teoretiske begrepsapparatet knyttet til effektene av å eksponeres for vold i media. Her dreier dette seg om en langtidseffekt av medievold, som i korte trekk består av at individers kognitive og emosjonelle reaksjoner på vold

svekkes hos personer som ser mye vold i media. Personer med høyt konsum av medie vold opplever vold som mindre problematisk og knytter i mindre grad negative konsekvenser til fenomenet (det kognitive aspektet). I tillegg dempes negative følelsesmessige reaksjoner av å se voldelige handlinger i media (det emosjonelle aspektet) (Funk 2005).

Tilvenningen kan på sikt ha to konsekvenser for egen oppførsel. For det første påvirker tilvenning evnen til å føle empati og reaksjoner på virkelig vold. Dette gjelder både umiddelbare reaksjoner og tilbøyeligheten til å hjelpe andre (Bushman & Anderson 2009). Mangelen på empati kan også føre til at volden som utøves i større grad sees på som rettferdig, og at det opparbeides en slags sympati for voldsutøveren (Fanti m.fl. 2009). For det andre antas det at personer som eksponeres for medie vold i større grad vil være i stand til å utføre voldshandlinger uten å oppleve sterke negative kognitive eller følelsesmessige reaksjoner (Funk 2005).

### *Sosial læringsteori / sosial kognitiv teori*

Sosial læringsteori er antakelig den mest brukte teoretiske forklaringen på sammenhengen mellom medie vold og aggresjon. Teorien ble opprinnelig utformet av Albert Bandura, som utførte gjentatte eksperimenter der han lot barn observere ulike situasjoner og kartla deres handlinger i etterkant av disse situasjonene. Bandura viste at barn i stor grad imiterte handlingene i de forutgående situasjonene, og at barn i større grad kopierte handlinger hvor den de imiterte ble belønnet (Bandura 1971, 1973). På bakgrunn av dette konstruerte Bandura et teoretisk rammeverk om læring i sosiale situasjoner.

Media fungerer også som en læringsplattform der måter å handle på kan læres. Gjennom imitasjon lærer barn hvordan de kan utføre ulike voldshandlinger, og de kan lære seg handlingsformer de i utgangspunktet ikke kjente til. Når personer som er motivert til å handle voldelig også lærer seg måter å utøve vold på, øker sannsynligheten for at voldelige handlinger inntreffer (Felson 1996). Dette argumentet har vært ett av de mer brukte i media, da framsatt som en idé om «copycat» kriminalitet. Med dette menes at kriminalitet og vold som vises i mediene fører til at noen kopierer dette i virkeligheten. Slike effekter kommer til syne i tilfeller der spesifikke kriminelle handlinger stammer fra for eksempel bestemte filmscener (Anderson

1997). Én antakelse som også beveger seg i denne retningen er at medias potensial ligger i egenskaper ved volden som utføres fremfor mengden – at det altså er *måten* volden utøves på som påvirkes og ikke *kvantiteten* (Surette 2002). Dette er i tråd med Banduras tanker om at utøvere lærer seg metoder for å utøve vold gjennom imitasjon. Spørsmålet er om det er på sin plass å generalisere en slik effekt fra noen få, spesielle individer som påvirkes, og over til alle barn og unge.

### *Kultivasjonsteori*

Kultivasjonsteori forsøker å forklare hvordan mottakere av budskap formidlet gjennom media påvirkes til å endre sine oppfatninger av virkeligheten. Media antas å forme blant annet kjønnsroller, politiske oppfatninger og den generelle oppfatningen av verden (Shanahan & Morgan 1999). Det er det totale mediebildet som antas å ha en effekt, og ikke enkeltprogrammer eller hendelser. Dette innebærer at sammensetningen av mediebudskap er avgjørende for om medias innflytelse er positiv eller negativ.

I motsetning til tilvenningseffekten forsøker denne teorien å forklare langtidseffekter av en medieskapt virkelighet. Utstrakt mediebruk vil, med dagens innhold, også føre til et utstrakt konsum av medie vold. Dette kan framprovosere et virkelighetsbilde hvor verden framstår som mer farlig enn den egentlig er. Dette har blitt kalt «mean world syndrome». Det falske virkelighetsbildet knyttes særlig til omfanget og alvorligheten av vold. Det antas også at slike feilaktige forestillinger skaper frykt for å bli utsatt for vold eller annen kriminalitet i hverdagen (Gerbner m.fl. 2002). Forskningen på dette feltet inkluderer i svært liten grad studier med barn og unge (Comstock & Scharrer 2007: 241–243). På tross av at kultivasjonsteori har blitt kraftig kritisert på flere områder, blant annet når det gjelder validiteten og statistiske fortolkninger, fortsetter den å være populær, spesielt blant medieforskere (Williams 2006).

### *Spiralteori*

En del teoretikere påpeker at det er personer som i utgangspunktet er mest aggressive som også foretrekker og velger medie vold. De mener altså at det ikke er tilfeldig hvem som eksponeres for medie vold, og kaller dette selektiv

eksponering. Slik snus den kausale retningen i forholdet mellom medie vold og aggresjon. En konsekvens av dette er at det ikke lenger er eksponering for vold i media som forårsaker aggresjon, men aggressive individer som trekkes mot medie volden (Möller & Krahe 2009). En videreføring av dette perspektivet viser til hvordan konsum av medie vold er en valgt atferd for individer som føler at dette gir dem mening eller glede i livet. På denne måten fungerer medie vold som belønning og en brikke i det større rammeverket for hvordan personer lever sine liv. Slik kan eksponering for vold i media fylle dyptgående psykologiske behov (Krcmar & Valkenburg 1999).

Spiralteori benyttes også for å forklare hvordan ulike former for risikoatferd henger sammen. Noen hevder at risikoatferd i virkeligheten henger sammen med risikoatferd i media, og at problemadferd på disse arenaene forsterker hverandre (Krcmar & Greene 2000). Dette kalles ofte nedadgående spiralteori. I henhold til denne forståelsen vil aggressive individers preferanse for medie vold øke aggressive tilbøyeligheter, som i tur forsterker preferansen for medie vold. På denne måten foregår det en kumulativ risikoøkning, og eksponering og aggresjon fungerer selvforsterkende (Pape m.fl. 1998: 17; Slater m.fl. 2003; Slater m.fl. 2004).

## 2.3 Større teoretiske rammeverk

### *Resepsjonsforskning*

Mange av teoriene på medie voldfeltet framstiller brukerne som passive mottakere og legger lite vekt på hvordan de selv opplever det de ser. Resepsjonsforskningen har problematisert dette aspektet. Her poengteres at brukerne av ulike medier er aktive deltakere, og at det ikke er mulig å isolere effekter av mediene uten også å undersøke respondentenes egne meninger og fortolkninger (Holm Sørensen & Jessen 2000: 20–21). Forskerne påpeker betydningen av hvorfor personer bruker de mediene de gjør, hvordan den sosiale situasjonen rundt bruken finner sted og hvordan brukerne selv mener at de påvirkes (Olson m.fl. 2008). Selv om en handling tolkes som aggressiv av en forsker, trenger det ikke være tilfelle for personen som utfører handlingen (Jessen & Holm Sørensen 2002). I tillegg vektlegger resepsjonsforskning at det på grunn av personlige forskjeller mellom brukerne, for

eksempel i alder eller kulturell kompetanse, ikke er mulig å generalisere effekter av eksponering for medie vold (Holm Sørensen & Jessen 2000: 19–21). I motsetning til store deler av forskningslitteraturen ellers benytter et flertall innen denne tradisjonen kvalitative metoder, oftest representert ved gruppeintervjuer kombinert med observasjon.

### *Risikoutvikling*

Noen teoretikere fokuserer på hvorvidt risiko for kriminalitet eller aggresjon kan forklares ved å belyse enkeltfaktorer i individers liv. Deres påstand er at risiko akkumuleres. Risikoutvikling står ikke i strid med andre teoretiske forståelser, men kan heller ses på som en utdyping av hvordan konsekvensen av å eksponeres for medie vold varierer mellom personer. Den kumulative risikomodellen (Masten 2001) er den meste kjente av disse teoriene. Modellen inkluderer både risikofaktorer og beskyttende faktorer, og bygger på at personer påvirkes forskjellig av eksponering for medie vold på grunn av ulik beholdning av slike faktorer. En metafor på denne tankegangen har blitt framsatt av Gentile & Sesma (2003). De ser på akkumuleringen av risiko-atferd som et slags termometer, som varierer mellom konform oppførsel og alvorlige voldshandlinger. Individenes totale mengde risiko er avgjørende for hvor på termometeret de befinner seg, og risikofaktorer fører til at de beveger seg oppover og beskyttende faktorer fører til at de beveger seg nedover. På denne måten kan medie vold være den ene av risikofaktorene som fører til at noen tipper over fra en konform, eller lite alvorlig form for aggressiv oppførsel, til å bli reelt voldelige.

Risikofaktorene inkluderer for eksempel forhold i familien, personlige kriser (skilsmisse eller oppsigelse) og sosioøkonomisk status. Et viktig poeng i flere studier er at risikofaktorer gjerne opptrer i fellesskap, og at mange som er utsatt for en risikofaktor også er utsatt for flere andre (Anderson m.fl. 2007). En slik tankegang har også blitt benyttet på andre felt, blant annet medisin, hvor risikofaktorer for ulike sykdommer ofte opptrer i fellesskap. For eksempel kan dette gjelde hjerteproblemer. Livene til personer som rammes av dette består ofte i et mangfold av kjente risikofaktorer, som røyking, dårlig kosthold, lite trening og høyt kolesterol. Tilsvarende er også tankegangen kjent fra annen samfunnsvitenskapelig forskning gjennom en



idé om akkumulering av dårlige levekår (Kuh & Ben-Shlomo, 1997). Denne tankegangen forsøker teoretikerne å overføre til risikofaktorer for antisosial oppførsel (Dodge & Pettit 2003).

Utviklingsperspektivet er en annen variant av risikoteori. I følge dette perspektivet vil den betydningen risikofaktorer har for et barns adferd variere etter når i barnets liv de inntreffer. Dersom et stort antall risikofaktorer oppstår tidlig i et barns liv, er sannsynligheten større for at framtidige risikofaktorer (eksponering for medieviolence) får større konsekvenser enn for andre barn. I tillegg kan det variere når ulike risikofaktorer har størst påvirkningskraft (Anderson m.fl. 2007: 52–56; Hopf m.fl. 2008; Wallenius & Punamäki 2008). Mens fiksjonsvolden kan være det som har størst påvirkning i noen perioder, kan for eksempel vold og kriminalitet i nyhetsendinger ha størst effekt i andre perioder.

### *Observasjonslæring*

Teorien om observasjonslæring knytter sammen flere sosial-kognitive prosesser for å forklare langtidseffekter av eksponering for medieviolence. Teorien bygger på Banduras sosiale læringsteori (Bandura 1971), men det antas også at slik imitasjon på sikt fører til at barn utvikler internaliserte skript som forteller hvordan de skal handle i ulike sosiale situasjoner (Fiske & Taylor 1991: 119). Med alderen blir handlinger basert på disse skriptene i større og større grad automatisert, og for barn som er eksponert for store mengder vold fører dette til at de ser på verden som et fiendtlig sted (*mean world syndrome*). Dette fører igjen til at barn utvikler en aksept for vold og aggresjon. Konsekvensen er at barna ikke ser noe normativt galt i vold, og dermed er sannsynligheten for at de selv velger en slik handlingsform større enn for barn som ikke har blitt eksponert for vold (Huesmann 2007; Huesmann m.fl. 2003).

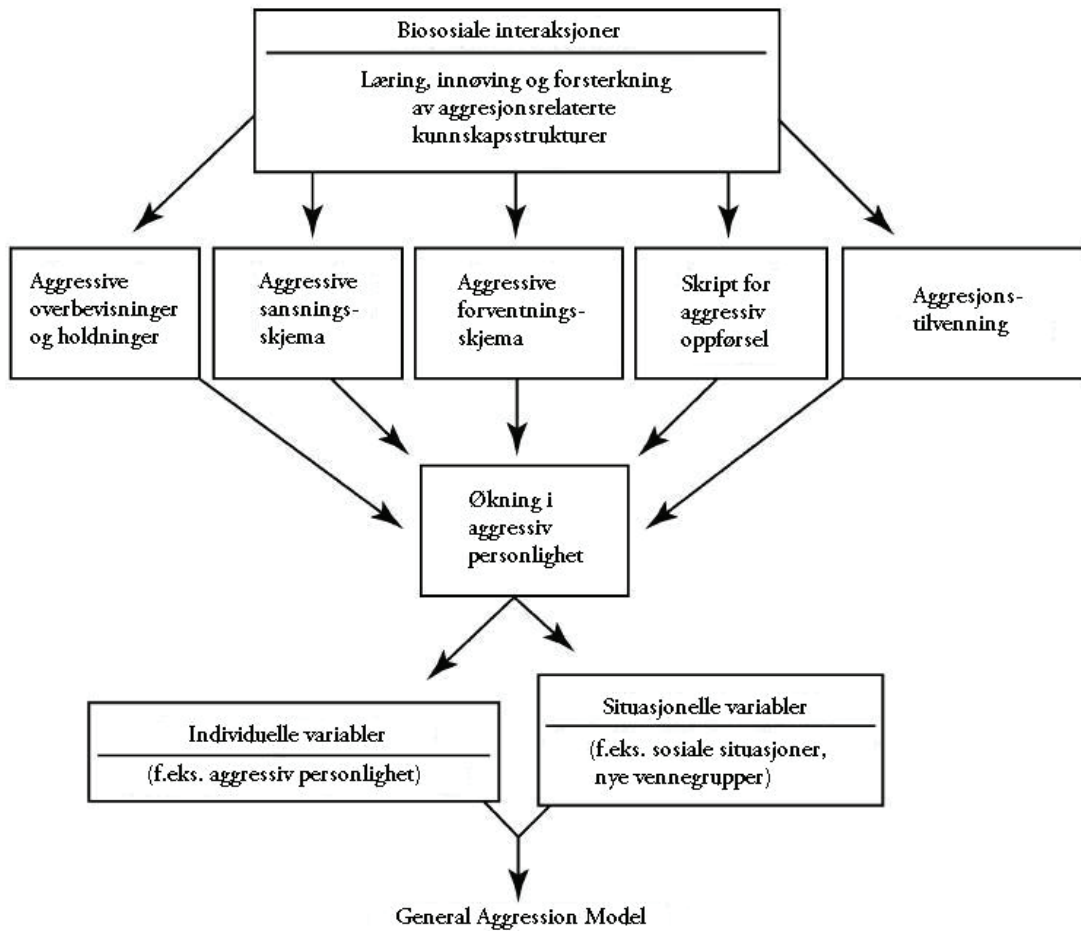
Denne tankegangen følges også opp av Krcmar & Cooke (2001), som retter fokus mot hvordan barns moralske vurderingsevne utvikles. Deres påstand er at barns moralske utvikling forstyrres av eksponering for vold i media, og at medieviolence fører til en form for moralsk korrumpasjon. Dette gjelder spesielt for barn som eksponeres for vold i ung alder.

### *General Aggression Model (GAM)*

General Aggression Model (GAM) er den mest brukte modellen blant eksperimentelle forskere som ønsker å forklare sammenhengen mellom vold i mediene og aggresjon. GAM er et forsøk på å syntetisere en del mindre omfattende teoretiske bidrag til et større rammeverk som forklarer både korttids- og langtidseffekter av eksponering for medie vold. Teorien inkluderer ideer fra mange av de allerede nevnte teoriene, blant annet Banduras sosiale læringsteori (Bandura 1971, 1973), Berkowitz sin kognitive neo-assosiasjonistiske modell (Berkowitz 1989, 1990), Huesmanns skriptteorier (Huesmann 2007; Huesmann m.fl. 2003) og Zillmanns excitation transfer model (Zillmann 1971; Zillmann & Bryant 1974). I tillegg inkluderes ideer fra Crick og Dodge sin sosiale informasjons-bearbeidingsmodell (Crick & Dodge 1994; Dodge & Crick 1990) og Geens affektive aggresjonsmodell (Geen 1990). Denne modellen har, sammen med Huesmanns tanker omkring observasjonslæring og internaliserte skript, også blitt kalt Information Processing Models of Aggression (IPMA), og det vektlegges at tolkning av tilgjengelig informasjon påvirker det aggressive uttrykket (Arriaga m.fl. 2008).

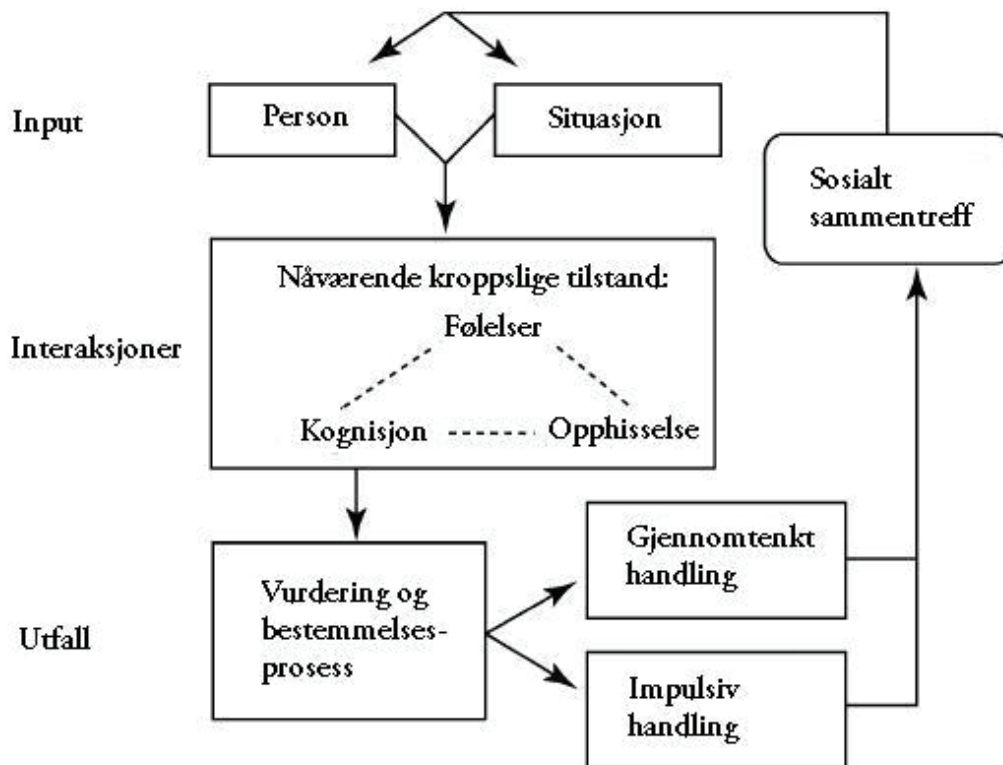
GAM tilbyr en generell forklaring på hvordan personlighet og handlingsmønstre utvikles, men modellen har i liten grad vært brukt til annet enn forskning på effekten av å eksponeres for medie vold. Ifølge GAM utvikles aggresjon gjennom en todelt prosess. Den ene delen forklarer hvordan individenes personlighet utvikles, og den andre delen forklarer hvordan personligheten fører til aggressiv respons i samspill med andre faktorer. Figur 2A viser hvordan forfatterne bak GAM ser for seg at personligheten og langtidsvirkninger av eksponering for medie vold, utvikles:

Figur 2A Langsiktige effekter av medievold, GAM



Det som i modellen kalles biososiale interaksjoner omtales i tidligere forskning som priming. Eksponering for ulike inntrykk skaper kunnskapsstrukturer som bevisst og ubevisst aktiveres av situasjonelle faktorer (medievold) og styrer hvordan personer handler i ulike situasjoner (Anderson m.fl. 2007: 40–58). Dette legger grunnlaget for utvikling av personlighetstrekk (aggressive overbevisninger, andre overbevisninger, forventninger om en aggressiv verden, internaliserte aggressive skript og tilvenningseffekter). Konsekvensen kan være en tiltakende aggressiv personlighet og endret adferdsmønster i sosiale situasjoner (Anderson m.fl. 2004).

Figur 2B Kortsiktige effekter av medievold, GAM



Figur 2B viser hvordan adferd i sosiale situasjoner oppstår. En handling består av et individ som agerer i en sosial situasjon. Egenskaper både ved individet og situasjonen har innvirkning på individets følelser, fysiologiske opphisselse og kognisjon. Disse tre elementene påvirker også hverandre. En persons handling bestemmes av person, situasjon, og av interaksjonen mellom det kognitive, det affektive og fysiologisk opphisselse (Anderson m.fl. 2004).

### *Katalyst-modellen*

Ferguson m.fl. (2008a) har utviklet en modell hvor forekomsten av voldelig atferd hos et individ først og fremst knyttes til personlighetsfaktorer. Til grunn for modellen ligger en antakelse, bl.a. basert på tvillingstudier, om at genetiske og personlighetsmessige faktorer kan være vel så betydningsfulle som faktorer i omgivelsene når det gjelder å forklare anti-sosial og voldelig atferd (Ferguson in press). I den grad ytre omstendigheter som familievold eller vold i media er risikofaktorer for utøvelse av vold, hevder forskerne som har utviklet modellen at denne sammenhengen kan forklares først og fremst

av underliggende genetiske betingelser. Selv om man altså tenker seg at den grunnleggende tilbøyeligheten til å reagere voldelig i en situasjon primært knyttes til biologiske forhold og til vold i egen familie, så kan hendelser i omgivelsene fungere som umiddelbare beveggrunner eller motiver for å handle voldelig. Innenfor denne modellen blir medievold ikke en årsak til voldelig atferd, men kan ha en funksjon i forhold til voldelige uttrykk som måtte finne sted. Et individ med en sterk tilbøyelighet til å handle voldelig kan la volden få et uttrykk som hentes fra media, jamfør ideer omkring copycat-kriminalitet. På denne måten kan volden være formet av ytre sosiale forhold, mens selve ønsket eller tilbøyeligheten til å handle voldelig er knyttet til forhold ved personligheten. Innenfor denne modellen er den voldstilbøyelige personligheten, høna, som kommer før den voldelige handlingen, egget.

Basert på målinger av personlighet ut fra den såkalte «Big Five» modellen (John & Srivastava 1999) har man identifisert hvilke personlighetsfaktorer som henger sammen med det å handle voldelig. I tilknytning til dette mener Ferguson m.fl. (2008a) å se en sterk sammenheng mellom voldelig atferd og bestemte personlighetstrekk som nevrotisisme, mens han og hans kollegaer ikke finner noen sammenheng mellom voldelig atferd og eksponering for vold i media.

Innenfor modellen som denne gruppen foreslår, er det rom for å betrakte individet som aktiv i den forstand at individer med en tilbøyelighet til voldelige handlinger vil lete etter fremstillinger av vold i media som kan fungere som modeller for egen voldsutøvelse, og som altså er i overensstemmelse med egne tilbøyeligheter til å handle voldelig. Men det er altså denne tilbøyeligheten, og ikke fremstillingene av vold i media som påvirker personen til å handle voldelig.

## 2.4 Oppsummering

Som man kan se av denne gjennomgangen har det blitt benyttet et stort mangfold av teoretiske tilnærminger. Dette har ført til at man har fokusert på forskjellige faktorer i forklaringer av, om og hvordan eksponering for medie-vold virker. Mangfoldet kan i hovedsak forklares i tilknytning til to aspekter. Det første er den faglige bakgrunnen til de som arbeider på feltet, det andre er hva som blir forsøkt forklart. Det sier seg selv at det er vanskelig å forklare

både funn om sammenheng mellom eksponering for medie vold og aggresjon, funn som peker i motsatt retning og ikke-funn ut fra de samme teoriene. I de videre kapitlene i denne rapporten vil vi vise at denne uenigheten ikke bare knytter seg til ulike teorier, men at den er gjennomgående i mye av forskningen som foregår på feltet, både når det gjelder målsetninger, funn og metodiske tilnærminger.



### 3 Å måle vold og aggresjon

Vold defineres av Store Norske Leksikon som «fysisk eller psykisk overgrep for å tvinge gjennom sin vilje, eller for å få utløp for aggresjon». I kriminologien viser begrepet til «åpne trusler eller åpen bruk av makt som resulterer i skade eller ødeleggelse av personer, eiendom eller omdømme, eller ulovlig tilervervelse av eiendom» (forf. oversettelse) (Mulvihill & Tumin 1969). Den norske psykologen Per Isdal (2000) definerer vold som «enhver handling rettet mot en annen person som gjennom at denne handlingen skader, smerter, skremmer eller krenker, får denne personen til å gjøre noe mot sin vilje eller slutte å gjøre noe den vil». Sosiologisk teori anser imidlertid vold som et middel for kommunikasjon og at vold er mer eller mindre rasjonelle uttrykk for bakenforliggende problemer (Downes 1982). Felles for disse definisjonene er at vold betegnes som en form for maktutøvelse av et menneske over et annet, selv om makt også kan utøves uten at det er vold.

Definisjoner av voldsbegrepet legger klare føringer på hvordan man kartlegger og utforsker mulige effekter av medie vold. Fordi psykologien dominerer store deler av forskningen om forholdet mellom vold i media og egen utøvelse av vold, preger psykologiske forståelser av vold feltet. I disse forståelsene er vold nært knyttet til aggresjon. Aggresjon betraktes i forskningen som en forutsetning for voldelig adferd, og benyttes av mange som et direkte mål på voldelig adferd. Med andre ord likestilles vold til en viss grad med aggresjon i forskningslitteraturen. Dette skyldes på den ene siden teoretiske overbevisninger om at aggresjon fostrer voldelig adferd, men har også sammenheng med praktiske og etiske utfordringer knyttet til datainnsamling og metodevalg.

To faktorer må kartlegges for å få kjennskap til forholdet mellom vold i media og egen utøvelse av vold. På den ene siden må man vite noe om eksponeringen for vold i media. På den andre siden må man vite noe om personers voldelige, eller aggressive, adferd. Til grunn for det meste av forskningen på feltet ligger en hypotese om at økt eksponering for vold i media medfører økt sjanse for at man selv blir aggressiv, og det benyttes i liten grad



mål på virkelig vold eller kriminalitet. Etter gjennomgang av litteraturen finner vi over 30 ulike måter å måle aggresjon på. Dette kapittelet presenterer noen av de vanligste, og noen av de mindre vanlige, aggresjonsmålene.

### 3.1 Fysiologiske mål på aggresjon

Det finnes etter hvert en omfattende forskning som ser på hvordan aggresjon kan knyttes til ulike fysiologiske mål (Caspi m.fl. 2002). Noen studier av effekter av eksponering for medie vold har trukket veksler på denne forskningen. Slike studier sammenligner fysiologiske reaksjoner hos personer som eksponeres for medie vold og hos personer som ikke eksponeres for medie vold. Aggresjonsmålene er ofte knyttet til fysiologisk opphisselse, og indikeres blant annet av økt puls (Anderson & Carnagey 2009), økt hjerterytme (Fleming & Rickwood 2001), økt blodtrykk (Tafalla 2007) og økt svetteproduksjon (Staude-Müller m.fl. 2008). Felles for disse er at de forsøker å fange opp de kroppslige symptomene på opphisselse og aggresjon. Opphisselse antas å øke den enkeltes respons til miljø og situasjon, men også intensiteten i reaksjonen (Malmo 1959). Noen har også foreslått at generell fysiologisk opphisselse kan lede til aggresjon hvis det forekommer tilstrekkelig provokasjon, samt at opphisselse og aggresjon er to svært like fysiologiske følelser i kroppen (Zillmann 1971). Andre, såkalte fMRI-studier (Logothetis 2008), benytter hodeskanning for å kartlegge hvilke deler av hjernen som aktiveres i form av økt blodgjennomstrømning ved eksponering for medie vold, og undersøker om dette er områder som ut fra tidligere forskning antas å være knyttet til følelser, opphisselse, redsel osv. (Wang m.fl. 2009).

### 3.2 Reaksjonstid på voldelig stimuli

En annen gruppe studier benytter reaksjonstester som mål på aggresjon. Også disse målene benyttes ofte i eksperimenter. I slike eksperimenter sammenlignes reaksjonstider og reaksjonsmønstre til personer som er eksponert for medie vold med reaksjonstid blant personer uten eksponering for voldelig media. Taylor Competitive Reaction Time (TCRT) (se f.eks. Anderson & Murphy 2003) er ett eksempel på en mye brukt reaksjonstest. I denne testen konkurrerer deltakerne i eksperimentet med en fiktiv person,

der målet er å reagere raskest på et gitt signal. Signalet kan for eksempel være en lyd eller at et objekt skifter farge. Taperen utsettes deretter for et høyt og ubehagelig lydsignal, der motstanderen bestemmer intensitet og varighet på lydsignalet. Deltakeren får selv bestemme intensitet og varighet dersom han eller hun reagerer raskest. Ofte spiller deltakeren dette «spillet» flere ganger, og forskerne registrerer hvordan deltakeren administrerer lydsignalet. Slike reaksjonstester benyttes både for å undersøke om personer som er eksponert for medie vold reagerer mer aggressivt ved tap (med høyere og lengre lydsignal) (Arriaga m.fl. 2008), og om de i større grad forsøker å «hevne» intense lydsignal administrert av den fiktive motspilleren (Anderson & Murphy 2003). Bakgrunnen for slike tester er en antakelse om at personer som eksponeres for medie vold utvikler mer aggressive forståelsesmønstre og kunnskapsstrukturer. Fordi disse er mer tilgjengelige blant personer som eksponeres for medie vold, forventer forskerne både at disse deltakerne reagerer raskere og at adferden ovenfor «motspilleren» vil være mer aggressiv.

I en annen type reaksjonstest skal deltakere uttale et ord så raskt som mulig etter at det dukker opp på en skjerm. I slike *word pronunciation tasks* antas det at personer som er eksponert for medie vold reagerer raskere på aggressive ord (angripe, kvele, jage) enn på nøytrale ord (lytte, vente) og ord knyttet til flukt (forlate, rømme), også dette på bakgrunn av mer tilgjengelige kunnskapsstrukturer i forhold til aggressive begreper (Anderson & Carnagey 2009).

Tilsvarende tankegang ligger til grunn for det såkalte *følelsesmessige Stroop-paradigmet*. Stroop benyttes i denne sammenhengen som stimuli for å fremkalle potensiell aggresjon. Studier som benytter seg av «stroop» ber deltakerne om å identifisere fargen på et skrevet ord og samtidig ignorere ordets innhold. Dette betyr at dersom ordet blod står skrevet i grønn skrift, registreres det hvor lang tid deltakere bruker på å si «grønn». Slike tester antar at deltakere som er eksponert for medie vold i større grad vil fokusere på innholdet i ordet (blod), særlig hvis ordet kan knyttes til aggresjon. Dermed vil deltakere med aggressive skript bruke lengre tid på å identifisere fargen ordet er skrevet i (Arriaga m.fl. 2008). Dette bunner i en antakelse om at aggressive tankemønstre og fortolkninger står i forgrunnen blant personer som eksponeres for medie vold.

### 3.3 Assosiasjoner: ord og bilder

Flere studier som forsøker å finne en sammenheng mellom eksponering for medie vold og aggresjon, benytter assosiasjonsoppgaver som aggresjonsmål. Slike oppgaver gjennomføres også hovedsakelig i eksperimenter. Tidlig på 1900-tallet benyttet psykologen Jung (1918) ordassosiasjoner for å forstå den menneskelige underbevisstheten. I følge Jungs teori henger ideer, følelser og erfaringer sammen gjennom underbevisste assosiasjoner som påvirker den enkeltes adferd. I forskning på sammenhengen mellom eksponering for medie vold og aggresjon, benyttes ordassosiasjoner for å kartlegge om medie vold i større grad fremkaller aggressive eller voldelige assosiasjoner. Dette er knyttet til det som i forrige kapittel ble omtalt som *priming*: tidligere erfaringer og opplevelser ligger lagret i hjernen og danner kunnskapsstrukturer som aktiveres av bestemte miljøer eller situasjoner. Bruken av ordassosiasjoner eller bilder hviler derfor på en forventning om at personer som eksponeres for medie vold har mer voldelige eller aggressive kunnskapsstrukturer lagret i hjernen, og derfor i større grad enn andre tillegger ord eller bilder voldelig mening.

Assosiasjonsmål kan for eksempel baseres på hvordan individer vurderer likheten mellom to eller flere ord (Anderson & Morrow 1995), og om tilsynelatende nøytrale ord betraktes som mer aggressive blant personer som er eksponert for medie vold. Andre benytter såkalte *homonymer* (Bushman 1998). Dette er to eller flere ord som staves og uttales likt, men som har ulikt innhold (for eksempel pil, som er både en tresort og et jaktvåpen). Dersom personer som er eksponert for medie vold i større grad enn andre tillegger slike tvetydige ord aggressivt eller voldelig innhold, anses dette som en bekreftelse på at deltakere som eksponeres for medie vold har mer aggressive kunnskapsstrukturer enn andre.

Enkelte studier benytter seg også av bildeassosiasjoner, og det såkalte International Affective Pictures System (IAPS) (Staude-Müller m.fl. 2008). På samme måte som Stroop-paradigmet nevnt tidligere i kapittelet, er dette stimuli som skal fremkalle følelsesmessige reaksjoner. IAPS består av en serie bilder av skadede mennesker og truende situasjoner, men også bilder av natur og dyr. Ulike motiver antas å aktivere ulike følelser: aggressive motiver fremkaller aggressive følelser, mens glade motiver fremkaller glade følelser.

Tilsvarende brukes assosiasjoner framkalt av bilder fra Rorschachtesten<sup>3</sup>, som er en kjent projektiv metode i psykologien, for å kartlegge om aggresjonsnivået påvirkes av eksponering for medie vold (Hess m.fl. 1999).

### 3.4 Assosiasjoner: fantasi

På samme måte som assosiasjonstester benyttes for å påvise hvorvidt eksponering for medie vold bidrar til mer aggressive fortolkninger av nøytrale ord, benyttes også fantasien for å kartlegge kognitive og følelsesmessige konsekvenser av medie vold. I flere studier presenteres deltakerne for ufullstendige historier (Giumetti & Markey 2007) eller scenarioer som de blir bedt om å fullføre (Krcmar & Cooke 2001). Historiene består ofte i dilemmaer eller tilløp til konflikter, og i studiene tolkes deltakernes forslag til avslutning på disse historiene som et uttrykk for deres tilbøyelighet til å opptre aggressivt. Antakelsen som ligger til grunn er at deltakere som eksponeres for medie vold gir mer aggressive og mindre empatiske forslag til hvordan historiene utvikler seg videre (Funk m.fl. 2003).

### 3.5 Selvrapportert aggresjon

De overnevnte målene på aggresjon benyttes i all hovedsak i eksperimenter. Ofte inkluderer eksperimentene også andre aggresjonsmål, som for eksempel selvrapportert aggresjon. Selvrapportering av aggresjon går ut på at personer besvarer spørreskjemaer som inneholder utarbeidede skalaer som vurderer deres aggresjonsnivå (*aggression questionnaires*). Det finnes flere ulike aggresjonsskjemaer, men mange tar utgangspunkt i de tidlige skjemaene utviklet av Buss og Durkee (1957), Buss og Perry (1992) og Buss og Warren (2000). Et annet mye brukt mål på selvrapportert aggresjon er State-Trait Anger Expression Inventory, eller STAXI (Spielberger 1996). Skjemaene forsøker i ulik grad å vektlegge fysisk, psykisk og verbal aggresjon, sinne og fiendtlighet (Kiewitz & Weaver 2001), både ved å vise til følelser og adferd. I et typisk

---

<sup>3</sup> Rorschachtesten er en psykologisk test der deltakernes forestillinger av blekkflekker kartlegges og analyseres. Noen psykologer bruker den for å kartlegge personlige karakteristikk og følelsesmessige funksjoner, men den anvendes også for å avsløre tankeforstyrrelser (thought disorders).

aggresjonsskjema bes respondentene ta stilling til hvorvidt en rekke utsagn gjelder dem selv, ofte på en skala fra 1 til 5. Eksempler på slike utsagn kan være «Noen ganger føler jeg at jeg holder på å eksplodere» og «Jeg har vanskelig for å kontrollere temperamentet mitt» (Giumetti & Markey 2007). I tillegg bes respondenter ofte oppgi hvorvidt de har vært involvert i slåssing (Singer m.fl. 1999) eller hvor ofte de har vært involvert i aggressiv adferd (Fanti m.fl. 2009; Slater m.fl. 2004).

### 3.6 Virkelig vold/aggresjon

Flere studier undersøker sammenhengen mellom eksponering for medie vold og virkelig aggresjon. Dette er ofte observasjoner av personers, særlig barns, adferd og kartlegging av aggressive eller voldelige handlinger. Ofte benyttes jevnaldrendes observasjoner i såkalte *peer nominations* (Huesmann m.fl. 2003), og også foreldre og lærere har blitt spurt om å evaluere barns aggresjonsnivå (Johnsson-Smaragdi & Jönsson 1999; Polman m.fl. 2008). Dette foregår gjerne innenfor rammen av en skoleklasse eller i en barnehage, der barn og elever gir sine vurderinger av hvem som opptrer aggressivt eller voldelig i lek, undervisning eller i skolegården (Rosenkoetter m.fl. 2009; Wiegman & Schie 1998). I andre studier benyttes egen aggressiv adferd på de samme arenaene som aggresjonsmål. Her er mobbing ett av målene som skal indikere aggresjon (Lee & Kim 2004; Pape m.fl. 1998).

Det finnes også studier der kriminalitet benyttes som uttrykk for aggresjon eller vold. Noen studier har undersøkt medievanene til britiske fengselsfanger (Pennell & Browne 1999), andre ser på sammenhengen mellom medievaner og domfelling eller anmeldelser (Brown m.fl. 2008), mens atter andre benytter selvrapportert kriminalitet som aggresjonsmål (Anderson & Dill 2000). Enkelte studier fokuserer også særlig på *voldelig* kriminalitet (Savage 2004). Felles for mange av studiene som benytter kriminalitet som aggresjonsmål, er at de tar utgangspunkt i enkeltpersoners kriminelle handlinger. Det finnes imidlertid også studier som ser på sammenhengen mellom vold i media og kriminalitet på samfunnsnivå. En kjent amerikansk studie som sammenlignet drapsrater i Canada, USA og Sør-Afrika hevdet at kriminaliteten i et område steg som direkte konsekvens av at fjernsynsapparatet ble innført (Centerwall 1989). Også andre studier ser

på forholdet mellom mediekonsum og forekomsten av blant annet drap (Jensen 2001), voldelige overfall (Dahl & DellaVigna 2009), ran og innbrudd (Messner 1986), og overgrep i lokalmiljøet (Brown m.fl. 2008).

### 3.7 Andre aggresjonsmål

Det har også blitt benyttet mål for å fortelle noe om effekten av å eksponeres for medie vold som handler mindre om aggresjon og mer om fravær av normativt akseptert adferd. Til grunn for disse studiene ligger en antakelse om at konsekvensene av medie vold kommer til uttrykk i redusert vilje til å hjelpe andre mennesker (Bushman & Anderson 2009; Bushman & Huesmann 2006), redusert empati/sympati med andre (Fanti m.fl. 2009; Funk 2005) og devaluering av andre menneskers verdi (Anastasio 2004). Noen studier undersøker forholdet mellom vold i media og den enkeltes holdninger til vold generelt (Funk m.fl. 2004), til vold i idrett (Anderson & Carnagey 2009), toleranse for institusjonell vold (Brady 2007) og moralske vurderinger av vold (Krcmar & Cooke 2001). Enkelte studier knytter også medie vold til personers verdenssyn (Anderson & Dill 2000) og oppfatning av samfunnet (Williams 2006).

Ett av de mest originale målene på aggresjon benyttes i en amerikansk studie fra 2009 (Barlett m.fl. 2009a). Denne studien benytter seg av et *Hot Sauce Paradigm*, som består i at deltakere i et eksperiment bes om å gi en kopp chilisaus til en annen, fiktiv deltaker som etter sigende ikke liker sterk, krydret mat. Aggresjonsmålet består i hvor mye og hvor sterk saus deltakeren i eksperimentet velger å gi til den fiktive deltakeren. I følge undersøkelsen kan man forvente at personer som er eksponert for vold i media vil gi mer og sterkere chilisaus.

### 3.8 Oppsummering

Denne gjennomgangen viser at det benyttes et mangfold av måter for å måle vold og aggresjon i studier som ser på sammenhengen mellom eksponering for medie vold og aggresjon. Mens noen ser på reelle voldshandlinger eller kriminalitet, angriper flertallet problemstillingen gjennom ulike former for indirekte aggresjonsmål. Delvis skyldes dette selvfølgelig etiske problemstillinger knyttet

til studier av vold, særlig blant barn. Dette dilemmaet gjelder spesielt i eksperimenter, som utgjør en stor del av studiene på feltet. Selv om dette er forståelig, utgjør mangfoldet av ulike måter å måle aggresjon på et av problemene ved feltet. For det første er det usikkerhet ved hvor valide disse indirekte målene er som indikatorer på faktisk vold. For det andre gjør de ulike aggresjonsmålene det svært vanskelig å sammenligne resultater på tvers av undersøkelsene. Det blir dermed vanskelig å trekke konklusjoner på grunnlag av den eksisterende forskningen. Disse utfordringene drøftes grundigere i kapittel 6.

## 4 Generelle empiriske funn

Dette kapitlet presenterer funn fra studier som undersøker forholdet mellom eksponering for medie vold og aggresjon. Presentasjonen tar utgangspunkt i forskningsmetodene som dominerer feltet: eksperimenter, tverrsnittstudier, longitudinelle studier og meta-analyser. I tillegg gjøres det rede for perspektiver og resultater fra mindre utbredte kvalitative studier.

### 4.1 Ikke-eksperimentelle, statistiske studier

Det vesentlige spørsmålet i forskningslitteraturen er om det finnes en sammenheng mellom eksponering for medie vold og egen utøvelse av vold eller aggresjon, det vil si om grad av eksponering for medie vold henger sammen med personers aggresjonsnivå og om man kan påvise statistisk korrelasjon. Det finnes en rekke ikke-eksperimentelle studier som søker å belyse denne sammenhengen, blant annet korrelasjonsstudier, tidsserieanalyser, populasjonsstudier og longitudinelle studier. Felles for disse er at de tar utgangspunkt i kvantitative forskningsmetoder og de fleste kan i liten grad påvise kausalitet. Det vil si at få av disse studiene har materiale til å avgjøre hvorvidt medie vold alene forårsaker aggresjon.

Disse studiene tar ofte utgangspunkt i spørreskjemaer som kartlegger en gruppe respondenters medievaner, både i forhold til preferanser og mengde eksponering. Enkelte studier refererer også til spesifikke TV-programmer, filmer eller spill. Mange innhenter også aggresjonsmålene gjennom spørreskjemaet. I andre, ofte mindre, statistiske studier benyttes *peer nominations* eller andre personers vurderinger av aggressivitet.

#### *Korrelasjon/tverrsnitt*

Korrelasjonsstudier og tverrsnittstudier undersøker sammenhengen mellom eksponering for medie vold og aggresjon på et gitt tidspunkt. NOVA gjennomførte i 1997 en spørreundersøkelse blant 1436 ungdomsskoleelever med den hensikt å «fremskaffe mer forskningsbasert kunnskap om ungdom og medie vold» (Pape m.fl. 1998). Undersøkelsen viste blant annet at



ungdom som eksponeres for mye medie vold oftere er involvert i antisosiale handlinger som slåsskamp, hærverk, innbrudd og mobbing. Tilsvarende resultater finnes også i undersøkelsen Ung i Norge 2002. Her er det en tydelig sammenheng mellom det å spille voldelige dataspill og det selv å utøve vold, både for gutter og jenter og for elever på ungdomsskolen og videregående skole (Torgersen 2004: 64–67).

Wittman og kolleger (2008) undersøkte sammenhengen mellom hvor mange timer barn og ungdom i alderen 9–17 år så på TV eller spilte dataspill hver dag, og aggressivitet hos den enkelte. Undersøkelsen viste at barn som ser mye på TV eller spiller mye dataspill sammenlignet med andre barn, får høyere utslag på den inkluderte aggresjonsskalaen. I en spansk studie rapporterte ungdom som er storforbrukere av TV, internett, pc og dataspill, mer aggressiv adferd enn annen ungdom (Clemente m.fl. 2008). Andre undersøker forholdet mellom portrettering av problemadferd i media (vold) og problemadferd i virkeligheten. Krmar og Greene (2000) viser at ungdom som ser visse typer voldelig TV (realistiske krimserier eller kontaktsport) i større grad utøver risikoadferd som uvetting bilkjøring, fyllekjøring, småkriminalitet og rusbruk. I en surveyundersøkelse av 2245 amerikanske barn i alderen 7–15 år, viste Singer m.fl. (1999) at medievaner har en veldig liten, men signifikant, betydning for barnas voldelige adferd. Tilsvarende finner også Ybarra m.fl. (2008) i en Internett-survey at det eksisterer en tydelig sammenheng mellom 10–15-åringers voldelige oppførsel og deres eksponering for vold i TV/filmer, musikk, dataspill og på internett. Derimot finner en nederlandsk studie av skoleelever mellom 11 og 14 år ingen sammenheng mellom det å spille mye dataspill og aggresjon, og de finner at barn som ikke spiller i det hele tatt er like aggressive som barn som spiller mye. Moderate spillere er de desidert minst aggressive (Wiegman & Schie 1998). De samme funn gjør også Ferguson m.fl. (2008a) i en studie bestående av studenter ved et amerikansk universitet. Deres studie viser ingen sammenheng verken mellom eksponering for medie vold og aggressiv personlighet eller voldelig kriminalitet.

### *Tidsserier og populasjonsstudier*

På 80-tallet ble det gjennomført flere studier som undersøkte forholdet mellom eksponering for TV og vold på samfunnsnivå. Én av de mest kjente studiene om forholdet mellom media og vold er Centerwalls (1989) sammenligning av mordrater i USA, Canada og Sør-Afrika i perioden 1945–1974. Denne studien undersøkte om innføringen av fjernsynet i Sør-Afrika i 1975 ble fulgt av en økning i antallet drepte i den hvite delen av den voksne befolkningen<sup>4</sup>. Utviklingen i sørafrikanske mordrater ble sammenlignet med tilsvarende for den kanadiske og den amerikanske befolkningen. På tross av sterk kritikk mot metodebruken i denne studien, siteres ofte konklusjonen om at drapsstatistikken (mordratene) øker 10–15 år etter innføring av fjernsynet. På grunn av den «forsinkete» effekten hevder studien videre at effekten som følger av medieeksponering i all hovedsak gjelder barn og unge seere.

Gitt at drap er en voksenaktivitet, måtte den første generasjonen av barn som ble eksponert for fjernsynet bli 10–15 år eldre før de kunne tenkes å påvirke drapsstatistikken (Centerwall 1989: 15, forf. oversettelse).

Studien har altså blitt kraftig kritisert på flere områder, og datamaterialet har blitt reanalysert av Jensen (2001). Konklusjonen av denne analysen er at resultatene som framkom i den opprinnelige undersøkelsen av tre grunner er uriktig. For det første inkluderes det i alt for liten grad kontrollvariabler i de multivariate analysene, og effekten av innføring av TV kan derfor ikke isoleres. For det andre tar ikke Centerwall hensyn til en mengde andre samfunnsmessige endringer som også fant sted i den samme perioden, som for eksempel en dramatisk oppgang i antallet skilsmisser. For det tredje er tidsavgrensningen for analysene satt til en periode som gir en falsk sammenheng (Jensen 2001).

Messner (1986) kartla seertallene for voldelige TV-programmer i ulike lokalmiljøer i USA over en periode på fire måneder, og sammenlignet disse med forekomsten av voldelig kriminalitet (drap, voldtekt, ran, overfall) i de samme lokalmiljøene. Han fant at det i lokalmiljøer der voldelige TV-serier

---

<sup>4</sup> Grunnen til at kun den hvite delen av befolkningen ble benyttet i studien var at det bare var de som hadde tilgang på TV.

hadde høyere seertall, var *lavere* forekomst av voldelig kriminalitet. Disse områdene var også preget av nedgang i andre former for kriminalitet, som innbrudd, tyveri og biltyveri. Messner mente dette kunne forklares med at omfattende TV-titting fører til at potensielle gjerningsmenn i større grad enn ellers holder seg hjemme, og at de derfor ikke kommer opp i situasjoner som legger til rette for kriminelle handlinger. En lignende studie ble utført av Dahl & DellaVigna (2009) som undersøkte hvorvidt det eksisterer noen sammenheng mellom dager hvor voldelige kinofilmer har premiere og forekomsten av voldelig kriminalitet i de nærmeste timene og dagene etter premieren. De konkluderer med at voldelige filmer på kino fører til en signifikant nedgang i mengden kriminalitet på landsnivå i USA. Estimaten viser at premierehelgene for voldelige filmer på kino fører til en reduksjon på omtrent 1000 voldelige overfall. Dette forklares med at filmene fungerer som et substitutt, eller en slags form for frivillig inkapasitering<sup>5</sup>, som hindrer personer i å begå voldelig kriminalitet. De får heller ikke drikke alkohol, som er et annet viktig element i en stor andel av utøvede voldshandlinger. Forfatterne er likevel klare på at funnene ikke kan tolkes som et bevis på at medie vold *ikke* fører til aggresjon, da datamaterialet kun påviser sammenhenger på populasjonsnivå. Dette betyr at selv om det totale kriminalitetsnivået i populasjonen går ned i de studerte premierehelgene, kan det allikevel eksistere en sammenheng mellom medie vold og aggresjon for enkeltindivider (Dahl & DellaVigna 2009).

### *Longitudinelle studier*

Selv om korrelasjonsstudier og tverrsnittstudier egner seg godt til å påvise eventuelle sammenhenger mellom medie vold og egen utøvelse av vold, sier de ingenting om årsaksretningen. Korrelasjon kan på den ene siden bety at personer som eksponeres for medie vold blir mer voldelige, men på den andre siden kan det innebære at voldelige personer i større grad foretrekker voldelige medier. Fordi de følger personer over lengre tid, antas longitudinelle studier i større grad å kunne kaste lys over hvilken retning årsakssammen-

---

<sup>5</sup> Inkapasitering er et begrep hentet fra kriminologisk teori, hvor det brukes som én mulig begrunnelse for bruk av straff. Med inkapasitering menes det at en lovbryster gjennom fengselsstraff forhindres i å begå nye lovbrudd, nettopp på bakgrunn av innesperringen.

hengen har. Gjennom slike undersøkelser kartlegges også langsiktige effekter av medie vold. Longitudinelle studier starter på samme måte som en ordinær tverrsnittstudie. Med jevne mellomrom gjennomføres den samme undersøkelsen på det samme utvalget, eller panelet, for å kartlegge den enkelte respondents utvikling. Longitudinelle studier søker å frembringe bevis for hvorvidt det finnes en årsakssammenheng mellom medie vold og aggresjon (Freedman 2002). Svært få longitudinelle studier er gjennomført de siste 15 årene, og et stort flertall av de som er gjennomført baserer sine funn på data fra to tidspunkter. Per definisjon vil dette være en longitudinell studie, men verdien av studien hadde økt dramatisk dersom den hadde inneholdt data fra mer enn to tidspunkter.

I en av de få longitudinelle studiene som er gjennomført, rekrutterte finske forskere 478 skolebarn i 4. og 7. klasse (10 og 13 år gamle) til å delta i en studie om digitale dataspills betydning for senere aggresjon (Wallenius & Punamäki 2008). Studien tok form av en spørreundersøkelse. To år senere gjennomførte 316 av disse barna den samme spørreundersøkelsen en gang til. Forskerne fant at høyere eksponering for medie vold gjennom voldelige dataspill medførte høyere aggresjon to år senere, og at tidligere eksponering for medie vold hadde like stor betydning for barnas aggresjonsnivå som eksponering ved siste tidspunkt for undersøkelsen. En tilsvarende undersøkelse ble også gjennomført av Anderson med kolleger (2007), hvor 430 amerikanske skoleelever mellom 7 og 11 år gjennomførte to undersøkelser med fem måneders mellomrom. Her finner forfatterne en tydelig sammenheng mellom tidsbruk med voldelige dataspill og verbal og fysisk aggresjon. En periode på fem måneder er imidlertid svært kort til å kunne trekke slutninger om kausale sammenhenger mellom eksponering for voldelige dataspill og egen aggresjon. Dog kan det også stilles innvendinger mot lengre perioder mellom tidspunktene for undersøkelsene, da dette øker sjansen for at alternative forklaringsfaktorer kan påvirke resultatene.

I en studie fra Tyskland finner Krahé og Möller (2004) lignende resultater. Denne baserer seg, som de to foregående, på to datatidspunkter, men undersøkelsen inkluderer også et mål på normativ aksept av vold. De finner at dette påvirkes kraftig av eksponering for voldelige dataspill, og at normativ aksept av vold har tydelig sammenheng med egen utøvelse av vold. En annen

tyisk studie fant tilsvarende. Hopf og kolleger (2008) spurte om tidlig eksponering for medievold fører til voldelige forestillinger, vold og voldelig kriminalitet to år senere. Studien viser at studenter som hadde høyt forbruk av voldelig TV, voldelige filmer og voldelige dataspill, rapporterte om mer voldelig adferd to år senere.

På slutten av 70-tallet gjennomførte amerikanske forskere en spørreundersøkelse blant 557 skolebarn i alderen 6–9 år om deres medievaner: hvor mye de så på voldelige TV-programmer, om de identifiserte seg med aggressive karakterer på TV og om egen aggressiv adferd (Huesmann m.fl. 2003). Omtrent 15 år senere ble en ny undersøkelse gjennomført blant 329 av de tidligere skolebarna, som nå var blitt 20–25 år gamle. Denne gangen kartla forskerne respondentenes medievaner og aggressive adferd som voksne. Aggressiv adferd ble kartlagt gjennom spørreskjemaer om selvrapportert aggresjon, andres vurderinger av respondentenes aggresjon og ved å undersøke respondentenes rulleblad. Når forskerne sammenlignet respondentenes medievaner som barn og deres aggresjon som voksne, fant de at eksponering for vold på TV som barn, var forbundet med økt aggresjon 15 år senere. Særlig barna med meget høyt mediekonsum hadde aggressiv adferd som voksne. Her kan det dog stilles spørsmål ved om et så langt tidsrom mellom de to målingene skaper rom for så mange «støykilder» at sammenhengene som påvises blir svært usikre.

## 4.2 Eksperimenter

Eksperimenter benyttes svært ofte for å kartlegge forholdet mellom eksponering for vold i media og aggresjon. Eksperimenter skiller seg fra andre forskningsmetoder ved at de kan påvise *kausalitet*, forutsatt at man har kontroll over det som er de uavhengige variabler i eksperimentoppsettet. Mens de fleste forskningsmetoder kan påvise sammenhenger mellom to fenomener, er det kun eksperimenter som gjør det mulig å si noe om *retningen* på disse sammenhengene: det vil si om det ene fenomenet forårsaker det andre. I forskningen om medievold innebærer dette å undersøke om eksponering for vold i ulike medier fører til økt aggresjon og voldelig adferd.

Det er imidlertid mange krav som må oppfylles for at selv eksperimenter kan påvise kausalitet. Ett av disse kravene er kontrollgrupper. For å si

noe om effekten av medievold må eksponering for vold i media sammenlignes med fravær av eksponering. Felles for alle eksperimenter er derfor at de består av minst to grupper deltakere, som eksponeres for TV, film eller dataspill med ulik grad av voldelig innhold. Eksperimentgruppen utsettes ofte for mer eller grovere vold enn kontrollgruppen(e). Hva slags medievold deltakerne eksponeres for er på forhånd bestemt av forskningsgruppen, og i studier der deltakerne i eksperimentgruppen utsettes for ulike medieinnslag (for eksempel ulike filmer, TV-klipp, spill etc.) skal voldsinnholdet i disse variere i så liten grad som mulig.

Kontrollgruppen eksponeres enten for mindre medievold enn eksperimentgruppen, eller eksponeres ikke for vold i det hele tatt. Mens mange studier sammenligner forekomst av og fravær av medievold generelt, ser andre studier på forskjeller mellom ulike former for vold eller ulike alvorlighetsgrader av vold. Eksempelvis undersøker Barlett m.fl. (2008) hvorvidt mer eller mindre blod i samme dataspill har ulik effekt på aggresjonsnivåer i etterkant av eksponeringen, mens andre studier sammenligner virkelig vold i nyhetene sammenlignet med vold på film (Cantor & Nathanson 1996; Smith & Wilson 2002).

Felles for alle eksperimenter er at medievolden deltakerne eksponeres for, kontrolleres og manipuleres av forskningsgruppen for å skape så stor sammenlignbarhet som mulig. Tilnærminger til vold og aggresjon varierer derimot eksperimenter imellom. Eksperimentene kan i all hovedsak deles inn i kunstige eksperimenter og felteksperimenter.

### *Kunstige eksperimenter i laboratorium*

En svært stor andel av eksperimentelle studier av medievoldens effekter på aggresjon finner sted i kunstige omgivelser. Det vil si at eventuell aggresjon som følger av eksponering for medievold observeres og registreres i en laboratorielignende setting. Dette gjelder særlig studier som benytter kroppslige, biokjemiske reaksjoner som aggresjonsmål. I slike eksperimenter måles en eller annen form for fysiologisk endring (hjerterytme, svetteproduksjon, blodtrykk, puls, hjerneaktivitet) i etterkant av eksponering for vold. Disse målene indikerer opphisselse, noe som regnes for å være svært likt den kroppslige reaksjonen av aggresjon (Zillmann 1971).

### *Fysiologiske reaksjoner*

Eksperimenter som benytter fysiologiske aggresjonsmål tester hypoteser om at eksponering for vold i media medfører større kroppslig opphisselse: det vil si at hjerterytme, svetteproduksjon, puls og spesifikk hjerneaktivitet øker i etterkant av voldseksponering. Mange finner støtte til disse hypotesene. Eksempelvis gjennomførte Fleming og Rickwood (2001) en studie blant 71 australske barn i alderen 8–12 år for å undersøke om dataspill med voldelig innhold øker fysiologisk opphisselse. Studien viste at å spille et voldelig dataspill økte hjerterytmen sammenlignet med ikke-voldelige spill. Arriaga m.fl. (2006) og Baldaro m.fl. (2004) påpeker tilsvarende forhold. I motsetning til disse fant imidlertid Anderson og Carnagey (2009) i studie av 120 universitetsstudenter at voldelige og ikke-voldelige dataspill hadde samme effekt på fysiologisk opphisselse, målt gjennom blodtrykk og puls.

Noen studier fokuserer på effekter av ulik grad av voldsinnhold. I den nevnte studien av Barlett og kolleger (2008) deltok 74 mannlige studenter fra et amerikansk universitet i et eksperiment der de spilte ulike, manipulerte versjoner av dataspillet *Mortal Kombat: Deadly Alliance*. Deltakerne var delt inn i fire grupper som spilte spillet med ulike mengder blod. Hos én gruppe var alt blod fjernet fra spillet, mens de resterende tre gruppene spilte versjoner med liten mengde, middels mengde, og maksimal mengde blod. Før eksperimentet startet foretok forskningsgruppen målinger av deltakerens hjerterytme. Etter å ha spilt i 15 minutter, ble deltakerens hjerterytme målt på nytt. Resultatene viste at deltakere som hadde spilt versjonen med maksimalt innhold blod hadde en signifikant økning i hjerterytme i etterkant av spillsekvensen. Tilsvarende resultater fant de ikke for de mindre blodige versjonene av spillet.

Andre eksperimenter med fysiologiske aggresjonsmål ønsker å etterprøve tilvenningsteorien; nemlig at gjentakende eksponering for medievold reduserer den enkeltes følsomhet ovenfor virkelig vold. Dette er ofte to-trinnsstudier. Første trinn består i eksponering for media med eller uten vold (med eksperiment- og kontrollgruppe) eller kartlegging av tidligere eksponering for medievold (spørreskjemabasert). I trinn to blir deltakerne eksponert for stimuli (bilder, videoklipp) som antas å aktivere aggressive fysiologiske reaksjoner. Dersom de fysiologiske reaksjonene i stimuliperioden er lavere blant personer som er storkonsumenter av medievold eller som er eksponert for medievold tidligere i studien, betraktes dette som støtte for

tilvenningsteorien og at gjentakende eksponering for medie vold reduserer den enkeltes følsomhet ovenfor vold. En rekke studier påviser denne sammenhengen (Bartholow m.fl. 2005; Carnagey m.fl. 2007; Staude-Müller m.fl. 2008). I et tilsvarende eksperiment for å teste tilvenningsteorien ble 41 australske ungdommer eksponert for voldelige dataspill gjennom tre påfølgende eksperimenter. Her fant forskerne at gjentatt eksponering for dataspill førte til lavere hjerterytme, lavere blodtrykk og lavere nivå av selvrapportert aggresjon, men at dette gjaldt alle typer av dataspill, ikke bare voldelige (Ballard m.fl. 2006).

I en studie fra 2007 spilte halvparten av 257 amerikanske høgskolestudenter ett av fire voldelige dataspill, mens den andre halvparten spilte ett av fire ikke-voldelige spill (Carnagey m.fl. 2007). I forkant av spillsekvensen målte forskningsgruppen både hjerterytme og svetteproduksjon (Galvanic Skin Response) hos deltakerne. Etter spillsekvensen ble deltakerne i begge gruppene vist klipp av virkelige voldsepisoder, samtidig som hjerterytme og svetteproduksjon ble målt på nytt. Resultatene viste at deltakere som spilte voldelige dataspill reagerte minst på de virkelige voldsscenerne i etterkant av spillsekvensen, i form av minst endring i de fysiologiske målene. Forskerne bak studien tar dette til inntekt for at personer som utsettes for gjentakende eksponering for medie vold utvikler mindre følsomhet ovenfor vold.

I en tilsvarende studie brukte Bartholow m.fl. (2006) EEG-målinger for å vise endringer i hjerneaktiviteten når deltakerne ble eksponert for bilder med mer eller mindre voldelige eller aggressive undertoner. Studien viste lavest endring i hjerneaktiviteten blant deltakere som hadde mye erfaring med, og ofte spilte, voldelige dataspill også utenfor eksperimentet. Wang m.fl. (2009) gjør også funn gjennom en fMRI-studie som tilsier at å spille voldelige dataspill i større grad aktiviserer områder av hjernen som er kjent for å omfatte opphisselse. De hevder at funnene beviser at det eksisterer en korttidseffekt av eksponering for medie vold, men de kan ikke konkludere med at denne effekten er vedvarende.

Problemene med studiene over er at de for det første måler relativt forbigående fenomener, og for det andre at de ikke kan påvise noen sammenheng mellom eksponering, fysiologiske reaksjoner og voldelig atferd. Det er ikke gitt at det er noen sammenheng mellom endringer i fysiologisk opphisselse og aggresjon, selv om flere teorier antar at dette er tilfelle.



### *Kognisjon, tanker og følelser*

I noen eksperimenter undersøkes forholdet mellom eksponering for vold i media og påfølgende aggressiv kognisjon og aggressive tanker og følelser. En rekke studier finner at personer som eksponeres for voldelig media i større grad har tilgang på eller benytter aggressive forståelsesmønstre og tankeprosesser (Anderson & Dill 2000; Bushman 1998; Markey & Scherer 2009), og hevder at disse prosessene aktiveres ved eksponering for medievold (Anderson & Morrow 1995; Barlett m.fl. 2009a; Funk m.fl. 2003; Giumetti & Markey 2007).

I et eksperiment med 200 amerikanske psykologistudenter fant Bushman (1998) at deltakere som fikk se et klipp fra det voldelige dataspillet *Karate Kid III* i større grad ga tvetydige ord aggressive eller voldelige fortolkninger enn deltakere som så et klipp fra det ikke-voldelige spillet *Gorillas in the Mist*. I en tilsvarende studie fant samme forfatter at deltakerne som så det voldelige klippet reagerte raskere på aggressive ord som dukket opp på en dataskjerm de hadde fremfor seg. I følge forfatteren viser dette at personer som eksponeres for voldelige dataspill har mer tilgjengelige aggressive tanke-skjema, og at disse i større grad benyttes i fortolkninger av sosial informasjon. Dette innebærer at tvetydige sosiale situasjoner fortolkes som aggressive eller fiendtlige. Eksempelvis tenker man seg at personer som eksponeres for medievold med større sannsynlighet vil tolke en uskyldig dytt i en tett folkemengde som en fiendtlig handling enn personer som i mindre grad eksponeres for vold i media. Det er imidlertid ikke gitt at måten man fortolker et hendelsesforløp i en eksperimentell situasjon vil finne sted i det virkelige livet.

Flere studier påviser også en sammenheng mellom eksponering for medievold og aggressive følelser som sinne, fiendtlighet og antipati. Personer som eksponeres for voldelig media rapporterer både om mer aggressive følelser (Persky & Blascovich 2007), sinne (Wingrove & Bond 1998) og fiendtlighet (Williams 2009). Funk og kolleger (2003) snakker om at barn som spiller voldelige dataspill utvikler empatiske mangler. I deres studie gir barn som eksponeres for vold gjennom dataspill mindre empatiske tilnærminger til sosiale konflikter barn imellom. I en nylig studie gjennomført av Bushman og Anderson (2009) spilte 320 amerikanske studenter enten et

voldelig dataspill eller et ikke-voldelig dataspill. Deltakerne ble fortalt at de i etterkant av spillsekvensen skulle vente i rommet der eksperimentet foregikk. Mens deltakerne satt alene og ventet ble et lydbånd av en fiktiv, opphetet diskusjon avspilt utenfor rommet. Diskusjonen på lydbåndet gikk etter hvert over til en slåsskamp der én av personene angivelig ble liggende skadet utenfor rommet. Tanken bak dette eksperimentet var å se hvorvidt deltakere som hadde spilt et voldelig spill reagerte annerledes på denne «slåsskampen» enn deltakere som spilte et ikke-voldelig spill. Studien fant at deltakere som *ikke* hadde spilt et voldelig dataspill brukte mindre tid på å komme til unnsetning og valgte i større grad å fortelle om hendelsen i møtet med forskeren. De oppfattet også situasjonen som mer alvorlig enn deltakere som spilte et voldelig spill. Forskerne benytter dette eksperimentet for å vise at personer som eksponeres for medieviol i mindre grad engasjeres av virkelige konflikter, noe som tyder på at empati og medfølelsen for personer som utsettes for vold svekkes. Funnene fra studien reiser imidlertid noen spørsmål: Hvor stor var forskjellen? Hvor mye skal til for at forskjellen vedvarer over tid? Og er dette overførbart til det virkelige liv?

En entydig tolkning av slike eksperimenter i retning av at eksponering skaper betingelser for aggressiv atferd, svekkes også av studier som ikke finner noen sammenheng mellom eksponering for medieviol og aggressive tanker og følelser. Selv om de finner fysiologiske reaksjoner av å spille voldelige dataspill, rapporterer ikke barna i Fleming og Rickwoods (2001) studie mer aggressive følelser ved bruk av en moderert variant av STAXI enn barn som spiller andre spill. Heller ikke Scott (1995) finner økning i aggressive følelser i etterkant av bruk av voldelige dataspill, og han finner faktisk tendenser til at moderat voldelige dataspill fører til en *nedgang* i aggresjonsnivå, og han finner også at aggresjonsnivået øker for de som spiller det ikke-voldelige spillet. Kiewitz og Weaver (2001) viser i sin studie at amerikanske studenter som så en voldelig film viste mindre fiendtlige reaksjoner, hadde *mer* sympati med offeret i filmen, vurderte volden som *mer* alvorlig og i større grad la skylden på den voldelige parten fremfor offeret enn studenter som så en ikke-voldelig film.

### *Aggressiv adferd*

En rekke laboratorieeksperimenter undersøker effekten av eksponering for vold i media på aggressiv adferd. Ofte benyttes reaksjonstester for å kartlegge aggressiv adferd i etterkant av eksponering for media med ulik grad av voldsinnslag. Noen studier finner at personer som er eksponert for voldelig media er mer hevnlystne og opptrer mer aggressivt i etterkant. For eksempel finner Anderson og Murphy (2003) at kvinnelige studenter som spilte et voldelig dataspill utsetter en fiktiv motstander for høyere og lengre lydsignal (i den såkalte Taylor Competitive Reaction Time Task, TCRTT) enn studenter som spilte et ikke-voldelig spill. Bartholow og kolleger (2006) finner tilsvarende. En annen studie viser at voldelige spill etterfølges av mer aggresjon (mer intenst lydsignal) ved tap i TCRTT (Anderson & Dill 2000). Zillmann og Weaver (2007) viser at studenter som gjennom fire dager ble eksponert for voldelig film gir mer aggressive og fiendtlige vurderinger av personer som i etterkant provoserer dem (gir dårlig evaluering av deltakerens evne til å gjenkjenne ansiktsuttrykk) enn personer som ikke ble eksponert for voldelig film.

Irwin og Gross (1995) fant tilsvarende funn for amerikanske gutter i barneskolealder. I deres studie spilte halvparten av seksti 7 og 8 år gamle gutter et voldelig dataspill, mens den andre halvparten spilte et ikke-voldelig dataspill. I etterkant av spillet ble guttene (én og én) plassert i et lekerom sammen med en annen gutt. Denne gutten var en del av eksperimentet, men deltakerne ble fortalt at han var en annen deltaker. Etter å ha lekt fritt i ti minutter fikk guttene beskjed om at de skulle være med i en konkurranse, der det var om å gjøre å fargelegge et bilde så raskt og så nøye som mulig. Den som vant konkurranse ville få én dollar. Gutten som var en del av eksperimentet hadde fått beskjed om å raske til seg fargepennen som ble lagt ut med en gang. Lederen i eksperimentet lot som han hadde glemt den siste pennen, og ga beskjed om at guttene ikke skulle begynne å fargelegge før han hadde hentet en penn til begge to. Gutten som var en del av eksperimentet var instruert til likevel å begynne å fargelegge så raskt som mulig, og til å skryte av at han kom til å vinne dollaren underveis. Både tegnekonkurransen og den frie lekeperioden ble tatt opp på bånd. Studien konkluderer med at barn som spilte det voldelige dataspillet viste både mer fysisk og verbal

agresjon under perioden med fri lek, men også at disse var mer aggressive ovenfor den andre gutten under tegnekonkurransen.

En nederlandsk studie kartla 56 skolebarn i alderen 10–13 år sin adferd i skolegården etter at én gruppe hadde spilt et ikke-voldelig dataspill, en annen hadde spilt et voldelig dataspill, mens den siste hadde sett på at andre spilte et voldelig dataspill (passiv eksponering) (Polman m.fl. 2008). Gjennom *peer nominations* (se kap. 3.6) fant forskerne at gutter som hadde spilt et voldelig dataspill i større grad enn de som så på eller spilte et ikke-voldelig dataspill opptrådte aggressivt (slå, sparke, dytte, slåss, mobbe, erte, true, sladre) i skolegården i etterkant av spillsekvensen.

### *Feltekspesimenter*

Det finnes svært få feltekspesimenter, det vil si eksperimenter som gjennomføres utenfor laboratorium, på dette forskningsområdet. Det eksisterer store etiske betenkeligheter ved feltekspesimenter knyttet til vold, særlig for mer alvorlige former for agresjon eller vold, da dette ville medføre observasjon og aksept av voldelig adferd. Laboratorieeksperimenter foretrekkes også ofte fordi de gjør det mulig å kontrollere eksponeringen for medie vold, og fordi andre forstyrrende faktorer kan elimineres.

Ett av de mest kjente (og kritiserte) feltekspesimentene på dette feltet fant sted i USA på 1980-tallet. Joy og kolleger (1986) sammenlignet agresjon blant barn i lokalsamfunn med varierende eksponering for fjernsyn («Notel», «Unitel» og «Multitel»). To år før fjernsynet ble innført til «Notel» ble agresjonen blant barn kartlagt gjennom observasjon av lek, andre barns vurderinger og deres læreres vurderinger. Denne prosessen ble gjentatt i etterkant av innføringen av TV. På tross av flere metodologiske ankepunkter konkluderte forfatterne med at barna i «Notel» var blitt mer fysisk aggressive to år etter innføringen av fjernsynet.

Bushman og Anderson (2009) observerte 162 voksne kinogjengere i en amerikansk by. Disse kom fra kinoer som enten hadde vist en voldelig film eller en ikke-voldelig film. Utenfor kinoen plasserte de en ung dame med en bandasjert ankel og krykker. Ved halvparten av kinovisningene mistet denne unge damen tilsynelatende krykkene sine i det kinogjengerne var på vei til filmen. Ved den andre halvparten mistet hun dem i det kinogjengerne var på

vei ut fra filmen. Forfatterne ønsker å se hvorvidt og på hvilken måte kinogjengerne hjalp til med krykkene, og ønsket å sammenligne adferd før og etter eksponering. Studien konkluderer med at det ikke var noen forskjell i hjelpeadferd i forkant av filmene, men at det tok 26 prosent lenger tid før kinogjengere som hadde sett den voldelige filmen hjalp til enn for kinogjengere som hadde sett en ikke-voldelig film. Forfatterne tar dette til inntekt for at personer som eksponeres for voldelig media tilvennes vold og at medie vold derfor reduserer medfølelse og hjelpeadferd.

### 4.3 Meta-analyser: hvor stor er effekten?

Meta-analyser anvendes for å kombinere og vurdere resultater fra studier som benytter de samme målene for det samme fenomenet. Dersom gjentatte studier ikke finner noen resultater er det sjelden nødvendig å beregne om det fenomenet som studeres har noen effekt. Når studier finner effekter vil det imidlertid være viktig å vite hvor sterke disse effektene er. Enkelt fortalt består meta-analyser i statistiske kalkulasjoner som summerer opp og veier mot hverandre funn fra ulike studier. De som gjennomfører meta-analysene trekker ut den relevante og sammenlignbare statistiske informasjonen fra hver studie og regner ut den kombinerte effekten av resultatene.

Comstock og Scharrer (2003) foreslår fire måter å forstå effektmålene i meta-analyser på. For det første kan styrken i effektmålene i den dagligdage talemåten forstås som store, medium og små effekter. Statistisk sett forstår man korrelasjoner med  $r$  på .10 som små effekter,  $r$  på .30 som medium store effekter, mens en  $r$  på .50 regnes som en stor effekt (Anderson & Bushman 2001: 356). Tidligere studier benyttet også Cohens  $d$  som mål på samlet effekt. Ifølge Sherry (2001) viser en  $d$  på rundt .20 små effekter, .50 viser medium effekter, mens en  $d$  på om lag .80 viser store effekter. For det andre kan effektene rangeres etter hvor alvorlige de er, både i forhold til sannsynlighet for å inntreffe og konsekvenser. For det tredje kan effekter av medie vold på aggresjon sammenlignes med størrelsen på effekter på andre

---

<sup>6</sup> Cohens  $d$  er et korrelasjonsmål som viser samvariasjonen mellom standardavvikene til to grupper. Ofte foretrekkes Pearsons  $r$  som mål, på bakgrunn av at denne er enklere å tolke (Sherry 2001).

områder, som for eksempel forholdet mellom røyking og lungekreft. Denne måten å fremstille effekter på er imidlertid blitt sterkt kritisert (Kutner & Olson 2008: 61–63). Sist kan effekter predikere sannsynligheten for at utfallet (aggresjonsnivået) inntreffer (øker) ved eksponering.

I 2001 gjennomførte Anderson og Bushman en meta-analyse hvor de skilte mellom studier som viste sammenhenger mellom medie vold og aggressive følelser, aggressive tanker/kognisjon og aggressiv adferd. Denne framgangsmåten har også blitt benyttet i flere andre studier, og vi velger derfor å presentere resultatene fra de ulike meta-analysene etter denne formen. Tabell 4.1 gir en oversikt over de sammenhenger som finnes mellom eksponering for medie vold og ulike former for aggresjon i meta-analysene som er utført på feltet.

Tabell 4.1. Rapporterte effekter av medie vold i meta-analyser

Adferd	Tanker	Følelser	Fysiologi	Totalt	
				d=.69, r=.33	Paik og Comstock (1994)
				d=.21 (.19-.23)	Hogben (1998)
.19 (.15-.22)	.27 (.22-.31)	.18 (.12-.24)	.22 (.12-.32)		Bushman og Anderson (2001)
.20 (.17-.22)	.24 (.20-.27)	.18 (.13-.21)	.18 (.08-.25)		Anderson (2004)
.10 (.05-.15)					Savage og Yancey (2004)
				d=.3, r=.15 (.13-.16)	Sherry (2004)
.19 (.19-.20)	.18 (.17-.19)	.27 (.24-.30)	.26 (.20-.31)		Bushman og Huesmann (2006)
.14 (.08-.21)					Ferguson (2007)
.08 (.03-.13)					Ferguson og Kilburn (2009)
.19 (.18-.20)	.16 (.15-.18)	.14 (.12-.15)			Anderson m.fl. (2010)

Studier som viser til adferd, tanker, følelser eller fysiologi oppgir effekt som r+. Konfidensintervaller (95 prosent) i parentes.

Tabellen viser at de fleste meta-analysene oppgir effektene i  $r_+$  (*pooled r*), som er en måte å kontrollere for at man i meta-analyser opererer med utvalg av ulik størrelse. Dette betyr at funnene fra de ulike studiene vektet etter sin utvalgsstørrelse, og dermed ikke gis samme betydning i de endelige resultatene. Denne varierer som vanlig  $r$ , mellom -1 og 1. Noen oppgir effekt i  $d$

(varierer 0-1), mens alle benytter konfidensintervaller for å vise spredningen i effekten studiene imellom. Konfidensintervallene viser hvor stor avstand det er mellom 95 prosent av studiene som inkluderes i meta-analysene. Eksempelvis viser Savage og Yanceys (2008) studie at effekten av eksponering for medieviol på aggressiv adferd er .10, men at effekten i 95 prosent av alle de involverte studiene varierer mellom .05 og .15, altså en ganske lav effekt. Noe av grunnen til at resultatene i meta-analysene varierer så mye, når de i utgangspunktet baserer seg på det samme basisutvalget av studier, er at kravene de ulike forfatterne setter for å inkludere studier er svært forskjellige. For at en meta-analyse skal være gyldig må studiene som slås sammen måle det samme fenomenet, og på bakgrunn av de mange forskjellige måleformene som benyttes i studier av aggresjon er dette en stor utfordring. Konsekvensen av dette er at noen forfattere setter strengere krav for at en studie skal inkluderes i en meta-analyse, og oppnår derfor andre resultater enn forfattere som ikke opererer med like strenge krav.

Tabellen viser at det er visse variasjoner meta-analyser i mellom og at enkelte konfidensintervaller er ganske store. De fleste omtaler egne funn som små til medium effekter av eksponering for medieviol på aggresjon. På et generelt grunnlag kan vi si at alle meta-analysene viser signifikante resultater, men at konfidensintervallene varierer fra .03 på det laveste til .31 på det høyeste. Variasjonen går altså fra tilnærmet ingen effekt, til en medium effekt. Noen hevder at å fjerne vold på TV vil redusere aggresjonen blant TV-seere med 10 prosent (Hogben 1998: 239), mens andre hevder at effekten av medieviol på aggresjon er større enn effekten av å bruke kondom for å hindre HIV-smitte (Anderson 2004). Én meta-analyse viser at effekten av eksponering for medieviol på aggresjon øker med mengden eksponering, målt i tid som er brukt (Hogben 1998), mens en annen analyse viser en motsatt sammenheng (Sherry 2001). Meta-analyser inkluderer ofte publisasjonsår som indikasjon på nivået av vold i dataspillet, TV-programmene eller filmene. Dette er basert på en antakelse om at media blir stadig mer voldelig, og sterkere effekter senere år tas derfor som uttrykk for en økende påvirkning av medieviol på aggresjon.

Det er stor debatt rundt hvor stor betydning effekten av medieviol har for egen utøvelse av vold. Foruten stor uenighet rundt egnetheten til mange

av meta-analysene (se kap. 6), argumenterer noen også for at medie volden gis uforholdsmessig mye oppmerksomhet i voldsdebatten. På grunnlag av de relativt små effektene som avdekkes blant annet i meta-analysene, advarer Ferguson og Kilburn (2010) mot at effekten av for eksempel voldelige dataspill overdrives og drar oppmerksomheten vekk fra viktigere årsaker til aggresjon og vold, blant annet fattigdom, jevnaldrendes innflytelse, depresjon, vold i hjemmet og forhold knyttet til arv og genetik.

#### 4.4 Kvalitative studier

Det finnes også noen få forskere som har en kvalitativ tilnærming til kartleggingen av eventuelle sammenhenger mellom eksponering for medie vold og aggresjon. Denne gruppen domineres i hovedsak av medieforskere, og tar utgangspunktet i personers egne tolkninger av medie vold. Disse betrakter i større grad mediebrukere som aktive og bevisste mottakere av mediale budskap. Denne tankegangen har vært brukt av en gruppe danske forskere som viser at personer som eksponeres for medie vold har andre forståelser og meninger om medie vold enn det flertallet av forskerne mener. I en undersøkelse fra 2000 observerte og intervjuet danske forskere 31 barn mellom 5 og 17 år om deres meninger om dataspill generelt, og voldelige dataspill spesielt (Holm Sørensen & Jessen 2000). De finner en tydelig tendens til at barna tillegger spillingen en annen verdi enn mange forskere antar. Blant annet oppgir barna at sosial aktivitet er den viktigste grunnen for å spille, og at vold ikke er en vesentlig ingrediens i det som foregår. I tillegg mener barna at de er i stand til å skille mellom fiksjonsvold og reell vold, og tar tydelig avstand fra å utøve vold selv. I tilfeller hvor spill inneholder svært grafiske bilder av vold føler også mange av barna et ubehag med dette, selv om noen få oppgir fascinasjon av slike bilder (Holm Sørensen & Jessen 2000).

Tilsvarende har det også vært utført en norsk studie som ser på barns egen oppfatning av vold i dataspill. Faltin Karlsen intervjuet 15 norske barn og ungdommer om deres fortolkninger og oppfatninger om dataspill, og hva som var viktig for dem i en spillsituasjon. Også han finner tilsvarende funn som fra Danmark, at det sosiale med spill er svært viktig. Informantene legger også vekt på at det er mestring og målsetningene i spillet som er den viktigste grunnen til å spille, og ikke eventuelle voldselementer (Karlsen 2000).



Også i USA har det blitt utført undersøkelser som dette. En av de største ble utført av Kutner og Olson i 2008, og resulterte i boka «*Grand Theft Childhood: The surprising truth about violent video games*». Undersøkelsen besto av en tverrsnittsundersøkelse med 1200 skoleelever, og fokusgruppeintervjuer med 500 av skolebarnas foreldre og 42 av barna som oppga at de spilte voldelige dataspill. Forskernes konklusjon følger i stor grad den overnevnte danske studien. Barn ser på det sosiale aspektet som det viktigste argument for å spille dataspill og er ikke spesielt opptatt av de voldelige elementene. Noen oppgir til og med at de føler en form for katarsis-effekt av å spille dataspill, mens andre ser på konkurransen som et viktig element (Kutner & Olson 2008). Et problem med denne forskningen er at brukernes forståelse av hvilken funksjon medie vold har for dem ikke behøver å være sammenfallende med hvilken effekt den måtte ha på de samme brukerne, da det kan forekomme påvirkning uten at brukerne er bevisste at det skjer.

## 4.5 Oppsummering

En mengde studier påviser sammenheng mellom eksponering for vold i media og egen aggresjon, målt ved et utall forskjellige mål. Noen sier også at eksponering for medie vold på et gitt tidspunkt bestemmer aggresjonsnivå senere i livet. Det er også gjennomført en lang rekke eksperimenter som hevder at eksponering for medie vold medfører mer aggressive tanker og følelser, og at personer som eksponeres for medie vold har mindre innlevelsesevne og empati med andre mennesker. På tross av visse motstridende funn, hevder store deler av forskningslitteraturen at personer som eksponeres for medie vold utvikler aggressive kunnskapsstrukturer i hjernen og at de derfor tolker ambivalente situasjoner, dilemmaer eller konflikter som mer aggresjonsbetonte enn andre. Med andre ord bidrar medie vold, etter mange forskeres mening, til utvikling av kroniske aggressive skript som legger føringer på den enkeltes adferd. Konsensusen ser ut til å være størst når det gjelder kortsiktige effekter, mens det er større uenighet rundt langtidseffektene. Samtidig er det en viss uenighet i om medie vold påvirker alle mennesker på lik måte. Denne problemstillingen presenteres i neste kapittel.

## 5 Variasjoner i effekt

Selv om mange studier finner en sammenheng mellom eksponering for vold i media og egen aggresjon, varierer funnene både etter karakteristikk ved personen som eksponeres og ved mediet han eller hun eksponeres for. Dette kapittelet tar opp de ulike underproblemstillingene som finnes i litteraturen om medie vold. Det innebærer blant annet spørsmål om medie vold påvirker jenter og gutter forskjellig, om realisme i voldsframstillinger har en annen effekt enn kunstige framstillinger, og om personer med visse personlighetstrekk er i særlig risiko for å utvikle aggressiv adferd som følge av eksponering for vold i media.

### 5.1 Kjønn

Omtrent alle studier om forholdet mellom medie vold og egen aggresjon kontrollerer for kjønn. Hos noen er dette et eksplisitt fokus, mens kjønnsforskjeller i andre studier holdes mer i bakgrunnen. Både norsk (Pape m.fl. 1998; Torgersen 2004) og internasjonal (Aluja-Fabregat & Torrubia-Beltri 1998; Wei 2007; Wiegman & Schie 1998) forskning viser at gutter er mer eksponert for medie vold enn jenter, og at de i større grad foretrekker filmer, TV-programmer og dataspill med voldelig innhold. På grunn av at gutter i større grad eksponeres for, og har en preferanse for, medie vold vil de også kunne utvikle mer aggressive forståelsesmønstre og kunnskapsstrukturer enn jenter. Med dette bakteppet vil gutter også kunne ha mer tilgjengelige aggressive skript, og dette kan føre til at de også framstår som mer aggressive enn jenter etter eksponering for medie vold.

Forskningslitteraturen viser imidlertid motstridende funn knyttet til gutters og jenters (aggressive) reaksjoner på medie vold. Mange studier finner at eksponering for medie vold har ulik virkning på jenter og gutter. De fleste av disse viser at kun gutter opplever økt aggresjon som følge av eksponering for medie vold (Bartholow og Anderson 2002, Krmar og Greene 2000, Polman m.fl. 2008) eller at gutters aggresjon øker mer enn jenters (Anderson 1997, Boxer m.fl. 2009, Carnagey og Anderson 2005, Hess m.fl. 1999,

Polman m.fl. 2008). Noen studier viser imidlertid at jenter blir mer aggressive som følge av medie vold enn gutter (Anderson & Dill 2000; Arriaga m.fl. 2006; Huesmann & Eron 1986; Savage 2004)<sup>7</sup>. I tillegg finner en rekke studier *ingen* forskjeller mellom jenter og gutter (Ballard m.fl. 2006; Eastin & Griffiths 2009; Greitemeyer & Osswald 2009; Polman m.fl. 2008; Richmond & Wilson 2008).

På tross av motstridende funn virker den rådende oppfatning å være at gutter påvirkes mer av medie vold enn jenter. Bushman (1998) viser at mannlige studenter som ser et voldelig filmklipp er mer aggressive i etterkant enn kvinnelige studenter som ser det samme filmklippet. Han forklarer dette med at menn generelt er mer eksponert for og i større grad omgås aggressive ideer og situasjoner enn kvinner. Aggressive konsepter er derfor kronisk tilgjengelige i menns tolkning av inntrykk og situasjoner. Andre studier viser at ulike former for mediekonsum er mer assosiert med aggresjon blant gutter (Wallenius & Punamäki 2008), at gutter blir mer aggressive enn jenter etter eksponering for medie vold (Clemente m.fl. 2008), at gutter som eksponeres for medie vold og identifiserer seg med voldelige helter blir mer voldelige som voksne (Huesmann m.fl. 2003) og at menn som eksponeres for medie vold i større grad enn kvinner foretrekker voldelige løsninger på sosiale konflikter (Kiewitz & Weaver 2001; Zillmann & Weaver 1997). Samtidig hevder noen at det ikke er medie vold i seg selv, men heller det å være mann som er den sterkeste prediktoren for voldelig kriminalitet (Ferguson m.fl. 2008b).

Forklaringene på hvorfor gutter kan være mer utsatt for effektene av å eksponeres for medie vold, er mange. De fleste har som utgangspunkt at gutter og menn generelt er mer aggressive enn kvinner og jenter. Noen mener at dette har en biologisk kjerne, og at menns aggressivitet og preferanse for voldelig media skyldes at de historisk sett har vært jegere og beskyttere, og at de gjennom disse rollene har utviklet evner og funksjoner som gjør at de i større grad trekkes mot og engasjeres av voldelig media (Ferguson in press; Ferguson m.fl. 2008b). Andre mener at gutters høyere aggresjonsnivå stammer fra nettopp eksponering for medie vold. Fordi gutter i større grad enn jenter både foretrekker og eksponeres for media med voldelig innhold,

---

<sup>7</sup> Savage referer også til eldre studier (Hartnagel m.fl. 1975; Milavsky m.fl. 1982)

har de mer utviklede aggressive forståelsesmønstre. Dette betyr at gutter som deltar i eksperimenter og undersøkelser om medieviolence har et annet utgangspunkt enn jenter. Fordi gutter allerede har aggressive forståelsesmønstre kreves mindre stimuli (eksponering for medieviolence) for at disse aktiveres (Polman m.fl. 2008). Andre argumenterer derimot for at gutters høyere aggresjonsnivå generelt gjør at de må eksponeres for *mer* medieviolence for at det skal ha noen effekt, mens jenter ikke trenger like mye stimuli for at de skal bli aggressive (Clemente m.fl. 2008: 2405).

I ett av sine eksperimenter (studie 2, 2000) finner Anderson og Dill at jenter blir mer fiendtlige og aggressive i etterkant av eksponering for medieviolence (voldelige dataspill) enn gutter. De forklarer dette med at jenter egentlig ikke liker å spille slike spill, ikke har lyst til å spille voldelige spill og i mindre grad enn gutter mestrer slike spill. På bakgrunn av dette hevder forskerne at jentene som deltar i deres eksperiment blir irriterte og provoserte av at de likevel «må» spille et slikt spill, og at det er dette som fører til høye aggresjonsverdier i etterkant av spillsekvensen. Dette er i tråd med den tidligere nevnte frustrasjon-aggresjon hypotesen (Berkowitz 1989).

Noen studier fokuserer mindre på hvor aggressive gutter og jenter som eksponeres for medieviolence blir, men poengterer heller at jenter og gutter uttrykker aggresjon på ulike måter (Bartholow & Anderson 2002). Studier viser blant annet at jenters eksponering for TV-volence som barn kun leder til *indirekte* aggresjon i voksenalder (Huesmann m.fl. 2003), at gutter opplever økt fysiologisk aggresjon mens jenter opplever økning i verbal aggresjon (Wittmann m.fl. 2008), og at gutter blir fysiologisk opphisset mens jenter blir stresset av realistisk voldelig stimuli (Tafalla 2007). Også her er det motsetninger; Fleming og Rickwood (2001) finner ingen støtte til at menns aggresjon er mer fysisk og kvinners aggresjon mer verbal.

Sist finnes studier som fokuserer på andre sider ved gutters og jenters forhold til medieviolence. Nathanson og Cantor (2000) viste 351 barn en tegnefilm (Hakke Hakkespett) med voldelige innslag<sup>8</sup>. Forut for visningen av

---

<sup>8</sup> Hakke Hakkespett blir irritert av en mann som skal undersøke treet som Hakke ligger å sover i. Hakke bruker derfor mye tid å plage mannen med voldelige handlinger for at han skal dra sin vei. Filmklippet avsluttes når Hakke slår mannen bevisstløs og går tilbake for å sove.

tegnefilmen snakket forskerne med en del av barna (37 prosent) om volds-offeret i filmen (intervensjon). De ønsket at barna skulle forsøke å tenke seg hvordan mannen i filmen opplevde det når Hakke Hakkespett plaget ham. Forskerne ville at barna skulle involvere seg i mannen. Studien viste blant annet at gutter som deltok i intervensjonen var mindre aggressive i etterkant av tegnefilmen enn gutter som ikke deltok i intervensjonen, men at intervensjonseffekten ikke fantes for jenter. Forskerne foreslår derfor at gutter har et særlig behov for veiledning fra voksne.

Singer og kolleger (1999) setter barns eksponering for medie vold og aggresjon i sammenheng med nettopp foreldres involvering og overvåkning. De finner for det første at foreldres overvåkning av barns fritidsaktiviteter og tidsbruk forutsier barnas voldelige adferd bedre enn TV-vaner isolert sett, og at foreldre er strengere med å kontrollere jenters fritid enn gutters. Dette innebærer at foreldre har mindre kontroll på hva slags medier gutter eksponeres for og man kan anta at dette reduserer foreldres aktive deltakelse i barnas refleksjoner rundt det de eksponeres for. Dette kan gi gutter og jenter ulike forutsetninger for å håndtere voldelige inntrykk, med mulige konsekvenser for deres påfølgende adferd.

## 5.2 Alder

Svært mye av forskningen på forholdet mellom eksponering for medie vold og egen aggresjon tar utgangspunkt i relativt voksne populasjoner. Dette gjelder spesielt eksperimentstudiene. Her er deltakerne ofte (psykologi)-studenter ved universitetene hvor studiene utføres. Omtrent to tredeler av studiene som denne rapporten er basert på omfatter personer over 18 år. I disse studiene finner man en underliggende antakelse om at prosesser som knyttes til medie vold og aggresjon er like for voksne og barn. Andre antar imidlertid at voksne og barn påvirkes ulikt av voldelig stimuli, og at voksne allerede er eksponert for så store mengder (medie)vold at endringer i eksponering ikke nødvendigvis følges av endringer i aggresjon. Hogbens (1998) viser i sin meta-analyse at studier som inkluderer barn resulterer i sterkere sammenhenger mellom TV-vold og aggresjon enn studier som inkluderer voksne.

Selv om aggresjon ofte regnes som mannlig, viser forskning et kurve-lineært aggresjonsmønster for både gutter og jenter, der aggresjons-nivået når toppen i tenårene (13–15 år) (Lindeman m.fl. 1997; Loeber & Stouthamer-Loeber 1998). Dette skyldes både psykososiale og biologiske endringer som følger med puberteten, og noen mener at medie vold (dataspill) kan påvirke denne utviklingen av hjernen og prosesser knyttet til aggresjon (Bartholow m.fl. 2006; Murray m.fl. 2006). Med utgangspunkt i bionevrologiske forståelser er personer i overgangen mellom barn og ungdom derfor særlig sårbare for voldelige inntrykk. Det er også i denne perioden eksponeringen for medie vold er høyest, særlig fra dataspill og filmer. Noen forklarer denne eksponeringen med nettopp høyere aggresjonsnivåer i alderen 11–14 år, og hevder at preferansen for voldelige dataspill vil avta når aggresjonsnivået avtar mot slutten av tenårene (Kirsh 2003).

Bushman og Huesmann (2006) argumenterer for at effekter av medie vold får ulike uttrykk hos barn og voksne. De hevder, og finner i sin meta-analyse støtte til, at kortsiktige effekter av eksponering for medie vold kommer tydeligere frem hos voksne, mens de langsiktige konsekvenser er lettere å oppdage hos barn. De hevder at kortsiktige effekter er mindre tydelige hos barn fordi barn i mindre grad enn voksne allerede har utviklede aggressive forståelsesmønstre (scripts) og tankeskjema. Som voksen har man vært eksponert for voldelige inntrykk i lengre tid enn barn og har derfor mer tilgjengelige aggresjonsskript som aktiveres raskere. Samtidig mener Bushman og Huesmann at langsiktige effekter av medie vold kommer tydeligere frem hvis man følger barn over tid. Barns sinn tar lettere i mot og former aggressive forståelsesmønstre, og utviklingen av slike aggresjonsskript er lettere å identifisere hos personer der disse i utgangspunktet er lite utviklet.

Finske forskere har også funnet støtte til en slik forståelse. Wallenius og Punamäki fant i 2008 at yngre barn (rundt 10 år), særlig gutter, er mer tilbøyelige til å utvikle aggressive kognitive strukturer enn ungdom. De samme forskerne viser at tidligere eksponering for medie vold gir utslag i jenters aggresjon når de er 12 år, men at denne effekten ikke vises når de er 15 år gamle (Wallenius & Punamäki 2008). I følge deler av forskningslitteraturen ser dermed yngre barn og ungdom ut til å være mer utsatt enn eldre.

Påvirkning av vold i media henger også sammen med hvordan den enkelte tar til seg og fortolker det man observerer. Én del av forskningen om

medievold vier seg til barns persepsjon av voldelige inntrykk og hvordan denne utvikler seg med alderen. Krmar og Cooke (2001) undersøker hvordan barn fortolker voldelige handlinger på TV, og finner at dette varierer etter barnas utviklingsnivå. Deres studie viste for det første at yngre barn i større grad enn eldre barn betraktet voldshandlinger på film som riktige og rettferdige dersom den som begikk voldshandlingene ikke ble straffet. Derimot vurderte eldre barn volden som berettiget dersom den fulgte en form for provoserende handling eller adferd. Forskerne hevder med dette at det ikke bare er voldsinnholdet som avgjør hvordan barn vurderer det de ser, men også konteksten som omfatter volden. Barns kognitive og moralske utvikling har derfor stor betydning for de inntrykk vold, også i media, gjør på barn. På samme måten antas at barns mentale utvikling kan ha en medierende effekt på hvordan eventuelle påvirkninger finner sted. Det antas at yngre barn påvirkes i sterkere grad av fiksjonsvold, mens de ikke er i stand til å oppfatte at nyhetssendinger dreier seg om det virkelige liv. Etter som barn blir eldre skjer det her en utvikling, og de blir i større grad i stand til å forstå at dette dreier seg om reelle hendelser. I denne perioden av oppveksten kan barn bli skremt av vold i nyheter, spesielt om de dreier seg om nærmiljøet. Dette dreier seg ofte om redsel for selv å bli utsatt for voldelige handlinger (Cantor & Nathanson 1996).

### 5.3 Personlighetstrekk

En del av forskningslitteraturen viser at det er en sannsynlig sammenheng mellom eksponering for vold i media og egen aggresjon. Mange mener også at eksponering for medievold skaper aggresjon og voldelige adferd. Det er imidlertid ikke dermed sagt at *alle* som eksponeres for medievold blir mer aggressive. Dette er et komplekst og dels motsigende trekk ved feltet. Noen av teoriene som ligger til grunn for en stor del av forskningen om medievold, blant annet sosial læringsteori og kognitiv utviklingsteori, sier at eksponering for vold (også i media) trener opp aggressive tanke- og forståelsesmønstre som aktiveres når man senere stilles ovenfor sosiale konflikter. På denne måten vil «alle» være sårbare ovenfor voldelige uttrykk, og alle vil kunne utvikle en mer aggressivt orientert underbevissthet.

Samtidig hevder store deler av forskningslitteraturen at forholdet mellom medie vold og aggresjon *ikke* bør behandles som et tabula rasa, men at det først og fremst er personer med visse personlighetstrekk eller visse iboende egenskaper som påvirkes av vold i media. I følge TASS-modellen (Traits As Situational Sensitivities) er en persons iboende personlighet avgjørende for reaksjonen ved situasjonell påvirkning (eksponering for medie vold). Medie vold vektlegges ikke spesielt i teorien, men nevnes som et element som kan påvirke aggresjonsnivå (Marshall & Brown 2006). Også det som omtales som en Immersive Media Prediction modell, inkluderer personlighet som et vesentlig element for om medie vold har noen påvirkningskraft (Unsworth m.fl. 2007). Felles for begge disse modellene er at personlighetstrekk fungerer som en modererende faktor, og de tillater at personer som eksponeres for medie vold ikke nødvendigvis vil påvirkes på samme måte. På denne måten skiller de seg noe fra andre teorier og modeller på feltet som påstår at påvirkningskraften er universell.

### *Aggressive personlighetstrekk*

Én av hypotesene i forskningslitteraturen er at personer som har iboende aggressive trekk påvirkes mer av medie vold enn andre. Forskerne forklarer dette med at disse har mer tilgjengelig aggressive forståelsesmønstre og at det derfor skal mindre «provokasjon» til før disse aktiveres. I henhold til slike forståelser er enkelte grupper *predisponert* for å påvirkes av medie vold. Giumetti og Markey (2007) støtter oppunder denne hypotesen i en studie som viser at personer som har aggressive personlighetstrekk blir mer aggressive etter eksponering for et voldelig dataspill, mens dette ikke er tilfelle blant personer som ikke har aggressive personlighetstrekk. Dette funnet gjenspeiles også i Kiewitz og Weavers (2001) studie, der personer med høy grad av aggressive personlighetstrekk vurderer sosiale konflikter som mer aggressivt ladet enn personer med lav grad av aggressive personlighetstrekk, og at særlig menn med aggressive personlighetstrekk vurderer konflikter som mer aggresjonsbetonte. Også andre studier har vist at personer med aggressive personlighetstrekk gir mer aggressive vurderinger av andre og betrakter personer som mer aggressive (Lee & Kim 2004; Marshall & Brown 2006).



I denne sammenheng påpekes ofte at personer som er aggressive også i større grad eksponeres for (Slater m.fl. 2003) og foretrekker (Lemmens & Bushman 2006) voldelige media. Andre påpeker at dette leder til en ond sirkel der personer som er mest aggressive, og derfor påvirkes mest av medie- vold, også trekkes mot medie vold i større grad enn andre (Peng m.fl. 2008). Større konsum eller eksponering for medie vold øker i sin tur aggressive tendenser og derfor også preferansen for voldelig media. Dette er det som har blitt kalt sirkel- eller spiraleffekten (se kap. 2.2).

### *Adferdsvansker*

En del av litteraturen fokuserer på hvorvidt barn og ungdom med adferdsvansker er særlig sårbare for voldelige inntrykk i media. En nylig utført meta-analyse viste at barn med adferdsvansker, sammenlignet med andre barn, ser mer TV generelt, mer voldelig TV spesielt, og i større grad spiller voldelige dataspill (Mitrofan m.fl. 2009). Dette gjenspeiler funn fra en svensk studie der 250 barn i førskolealder ble fulgt 20 år frem i tid (Johnsson-Smaragdi & Jönsson 1999). Studien viste at gutter som ble betraktet som problembarn<sup>9</sup> av lærerne sine brukte mer tid på både TV og video enn andre barn og ungdommer, og at de så mer på videovold og actionprogrammer enn andre. Forskerne konkluderte med at barn som av voksenverdenen oppfattes som problematiske har et annerledes mediekonsum enn sine jevnaldrende. Dette støtter opp under andre studier som viser at ungdom med aggressive adferdsvansker i større grad eksponeres for medie vold enn andre (Kronenberger m.fl. 2005a).

Barn med adferdsvansker ser ikke bare ut til å ha et annet mediekonsum enn andre barn. Én studie viser også at de reagerer annerledes på medie vold. I en amerikansk undersøkelse av hjerneaktiviteten til ungdom i alderen 13–17 år med og uten aggressive adferdsvansker, fant forskere at ungdom som oftere var eksponert for medie vold (i TV eller dataspill) hadde redusert aktivitet i frontallappen i hjernen, og at dette særlig gjaldt unge med aggressive

---

<sup>9</sup> Problembarna ble karakterisert som sosial «forstyrret». Det vil si at de var fiendtlige mot andre, ofte kom i konflikt med andre, reagerte overdrevent på kritikk, lett mistet kontrollen over seg selv, opptrådte hensynsløst og ønsket å kontrollere sine klassekamerater.

adferdsvansker (Mathews m.fl. 2005). Grimes og kolleger (2008; 2004) fant i sine studier at barn med adferdsvansker i større grad enn andre barn viser aggressive ansiktstrekk ved eksponering for medie vold, selv om nivået av selvrapportert aggressivitet ikke er forskjellige mellom de ulike gruppene.

Noen hevder videre at ungdom med aggressive adferdsvansker har lavere eksekutive funksjoner i etterkant av eksponering for medie vold enn andre (Kronenberger m.fl. 2005b). De eksekutive funksjonene består i den enkeltes evne til å kontrollere, regulere, styre, planlegge og utøve adferd, og mangler eller feil i disse funksjonene kan føre til impulsiv, uforutsett eller aggressiv adferd. Sannsynligvis vil mangler ved den enkeltes eksekutive funksjoner først og fremst dreie seg om vedvarende egenskaper ved den enkelte, og ikke om et trekk som først og fremst er et resultat av eksponering for medie vold.

### *Psykotiske trekk*

I deler av forskningslitteraturen behandles psykotiske trekk som et nøkkeltrekk i sammenhengen mellom medie vold og aggresjon. Personer som har høy grad av psykotiske trekk regnes ofte som antipatiske, lite vennlige, mistillitsvekkende, ufølsomme, kalde, lite hjelpsomme, asosiale og paranoide (Eysenck & Eysenck 1976). Mye av forskningen om medie vold antar at personer med en høy grad av psykotiske trekk blir mer fiendtlige og aktiverer flere aggressive kognisjoner etter eksponering for medie vold enn personer med lave psykotiske trekk.

Zillmann og Weaver (1997) gjennomførte en studie blant 210 amerikanske studenter om sammenhengen mellom eksponering for voldelige filmer, reaksjoner på sosiale konflikter og egen evne til å håndtere voldelige overfall. Forskerne konkluderte med at personer som hadde psykotiske personlighetstrekk i større grad foretrakk voldelige løsninger på sosiale konflikter enn andre, og vurderte seg selv som bedre skikket til å håndtere voldelige konfrontasjoner enn personer med liten grad av psykotiske personlighetstrekk. Også nyere studier viser disse tendensene. En finsk studie fra 2008 (Ravaja m.fl.) viste at studenter med større innslag av psykotiske personlighetstrekk viste mindre fysiologiske reaksjoner på å drepe en annen karakter i et voldelig dataspill, mens en amerikansk studie i 2009 viste at studenter med psykotiske

personlighetstrekk ble mer aggressive og fiendtlige etter å ha spilt et voldelig dataspill enn andre studenter (Markey & Scherer 2009).

### *Selvtillit, fremmedgjøring*

Noen forskere har foreslått at den enkeltes selvbilde og forhold til jevnaldrende modererer den effekten medieviolence kan ha på egen adferd. Funk og kolleger (2000) har som utgangspunkt at ens selvbilde utvikles gjennom vurderinger av egen kompetanse på områder som er sentrale i ens nåværende utviklingsfase, for eksempel ungdomstiden. De mener at et stort forbruk av elektroniske spill kan gå på bekostning av andre aktiviteter og derfor redusere den enkeltes kompetanse på andre sosiale områder. For å undersøke dette forholdet gjennomførte de en spørreundersøkelse blant 364 amerikanske skolebarn, som blant annet svarte på hvor ofte de spilte videospill eller dataspill, i hvilken grad de likte å gjøre dette, og spørsmål knyttet til eget selvbilde. I denne undersøkelsen hadde både jenter og gutter som likte å spille voldelige dataspill et dårligere selvbilde enn andre barn: de hadde generelt lavere selvtillit og følte i mindre grad at de mestret blant annet idrett, skolefag og sosial omgang. Det var med andre ord en tydelig sammenheng mellom eksponering for medieviolence (her: voldelige dataspill) og selvbilde. Studien problematiserer imidlertid i liten grad årsakssammenhengen mellom selvbilde og medieviolence. Funnene kan indikere at barn som spiller dataspill mister kompetanse på andre viktige områder, men kan også tolkes dit hen at det er barn som er sosialt mistilpasset og med lav selvtillit som i størst grad trekkes mot voldelige dataspill.

Tilsvarende har noen forskere også undersøkt hvordan fremmedgjøring kan føre til økt bruk av medieviolence. Fremmedgjøring innebærer at den enkelte føler seg fremmed for og lite fortrolig med omgivelsene. Slater (2003) og Slater og kolleger (2004) ser på hvordan bruk av voldelig media knyttes til fremmedgjøring i forhold til jevnaldrende, familien og skolemiljøet. Forskerne viser at fremmedgjøring fra sosiale institusjoner som skole og familie forutsier bruk av voldelige internettsider, og at fremmedgjøring modererer forholdet mellom medieviolence og aggresjon. Forfatterne mener dermed at effekten av medieviolence på aggresjon reduseres dersom man kontrollerer for fremmedgjøring, og at ungdom som føler seg adskilt fra familie eller skolemiljø i større

grad trekkes mot antisosiale media i tillegg til eller i stedet for antisosiale jevnaldrende (Slater 2003). Fremmedgjøring og isolasjon fra skole og jevnaldrende kan videre føre til mobbing, noe som henger sammen med depresjon, angst og andre former for følelsemessig stress. Slater og kolleger (2004) argumenterer for at ungdom som utsettes for stress som følge av mobbing (og fremmedgjøring) kan være mer sårbare for eksponering for voldelig media. I en spørreundersøkelse blant 1778 amerikanske skoleungdommer fant de at skoleungdom som opplevde mobbing i større grad enn andre var mer aggressive i perioder de hadde et høyt forbruk av voldelig media.

Colwell og kolleger (1995) nyanserer imidlertid disse funnene. I en tidlig studie fant de at dataspill *ikke* henger sammen med lavere selvtillit, og at det ikke erstatter vanlig sosial interaksjon blant britiske skolebarn. Colwell og Kato (2003) undersøkte også forholdet mellom dataspill og sosial isolasjon blant japanske 12–13-åringer, men fant ingen bevis på at ungdom som liker å spille dataspill har færre venner eller er mer sosialt isolerte. I tillegg fant undersøkelsen Ung i Norge 2002 at unge som spiller mye data-spill tilbringer *mer* tid med venner enn de som ikke spiller (Torgersen 2004). I en tilsvarende studie i Nederland finner van Schie og Wiegman (1997) ingen tegn på at det å spille dataspill har noen innvirkning på sosial integrasjon, og de gjør heller ingen funn som tyder på at det fører til at barn ikke deltar i andre former for fritidsaktiviteter. De gjør også funn som tyder på at spillingen har positive effekter for barnas intelligens, så det er uenighet om i hvilken grad spilling har en negativ effekt for barns sosiale liv. Dette kan også knyttes opp mot de kvalitative studiene som fokuserer på barns egen opplevelse av å spille, hvor nettopp det sosiale trekkes fram som et av de viktigste argumentene (Holm Sørensen & Jessen 2000; Kutner & Olson 2008). Mange dataspill og videospill foregår med flere spillere involvert og vil således i seg selv være en sosial aktivitet.

## 5.4 Fremstillinger av vold

Det er stor variasjon i hvordan TV, film og elektroniske spill fremstiller vold. Disse varierer ikke bare i grad av voldelige innhold, men også hvor virkelighetsnær volden virker. Både TV og film, og kanskje særlig spillindustrien, har utviklet seg kraftig på dette området den senere tiden. Dagens PC- og

videospill fremstår ikke bare som mer virkelige gjennom forbedret grafikk, men også fordi den som spiller i større grad er aktivt deltakende. Dette innebærer at spilleren ofte deltar som førsteperson i spillet, at man ofte forholder seg til omgivelser og steder som finnes i virkeligheten, og at spilleren er mer aktivt deltakende ved bruk av nye konsoller (som for eksempel Wii) og såkalte *Virtual Reality* systemer.

Dette er utviklinger som også interesserer de som forsker på sammenhengen mellom eksponering for medievold og egen utøvelse av vold. Realisme antas å påvirke aggressive følelser, tanker og fysiologisk opphisselse fordi spilleren blir mer deltakende i spillet og fordi spilleren opplever større tilstedeværelse. Tilstedeværelse defineres som «den subjektive opplevelse av å være et sted eller i et miljø, selv når man fysisk befinner seg på et annet sted» (Wittmer & Singer 1998: 225). I henhold til læringsteori kan man anta at realistiske dataspill har en særlig opplærende effekt fordi opplevelsene lettere kan overføres til virkelige omgivelser, og med utgangspunkt i assosiative modeller kan man spørre om realistiske dataspill i større grad aktiverer aggresjonsrelaterte konstruksjoner i hukommelsen enn mindre realistiske dataspill.

Flere studier finner en sammenheng mellom realisme i volden barn og unge eksponeres for og deres aggresjonsnivå. I 2009 viste en amerikansk studie at personer som spilte et realistisk, voldelig dataspill hadde høyere hjerterytme og flere aggressive følelser i etterkant enn personer som hadde spilt et urealistisk voldelig dataspill. Forskerne fant dog ingen forskjell i aggressive *tanke* mellom realistiske og urealistiske voldelige spill (Barlett & Rodeheffer 2009). Tafalla (2007) benytter lydsporet til dataspill som indikator på realisme, og finner at mannlige studenter som spilte et voldelig dataspill *med* lydspor hadde høyere fysiologiske aggresjonsverdier i etterkant av spillsekvensen enn de som spilte det samme spillet *uten* lydspor. Han finner ikke tilsvarende resultater for kvinnelige studenter.

Det er også gjennomført flere studier om effekten av det som kalles *immersive virtual environment teknologi (IVET)*, eller det som tidligere ble kalt *Virtual Reality (VR)*. I et typisk IVET-spill bruker spillerne en slags hjelm eller et headset med display som viser verdenen spillet foregår i. Spillerens bevegelser styrer direkte bevegelsene til den karakteren spilleren representerer inne i spillet. I mindre avanserte former for IVET-spill bruker

spilleren joystick i stedet for headset. Persky og Blascovitch (2008) sammenlignet studenter som spilte et realistisk voldelig (IVET) spill med studenter som spilte en urealistisk versjon av spillet på en vanlig datamaskin. De fant at den realistiske versjonen ga spilleren en større følelse av tilstedeværelse, og at deltakerne som spilte den realistiske versjonen rapporterte flere aggressive følelser og mer aggressiv adferd i etterkant av spillsekvensen. De samme forfatterne fant også at denne «forsterkningen» av følelser som oppnås gjennom bruk av IVET ikke inntreffer dersom det er snakk om spill som *ikke* er voldelige. Forskerne konkluderer med at intensiteten i reaksjonene som følger av dataspill stammer fra *kombinasjonen* av voldelige innhold og IVET-teknologi (Persky & Blascovich 2007: 150).

Noen studier konkluderer også med at de ikke finner slike effekter. Markey og Scherer (2009) finner at det å spille med en gammeldags spillkonsoll (Playstation 2) ikke modererer effekter på aggresjon sammenlignet med bruk av konsoller (Wii) som øker tilstedeværelsen. Eastin & Griffiths (2006) finner heller ingen forskjell i følelse av tilstedeværelse mellom å spille på konsoll eller med VR-teknologi. Videre finner Arriaga og kollegers (2008) studie av 148 portugisiske studenter at det er de mer tradisjonelle spillene som assosieres med høyere grad av fiendtlighet i etterkant av spillsekvens.

Få studier sammenligner eksponering for virkelig og fiktiv vold. Ett unntak er Krcmar og Valkenburg (1999) som sammenlignet 156 barn i alderen 6–12 år sine fortolkninger av vold de ser på TV. I denne studien fortalte barn hvordan de vurderer det som omtales som *fantasivold* i TV-serier som for eksempel Supermann, og hvordan de vurderer voldelige TV-serier fra virkeligheten, for eksempel COPS<sup>10</sup>. Studien finner at barn som ser mer fantasivold i større grad godtar voldelige løsninger på sosiale dilemmaer, mens barn som eksponeres for virkelig vold vurderer volden de ser som mer «feil» enn andre barn. Forfatterne argumenterer for at fantasivold bidrar til å glorifisere voldsbruk, ufarliggjøre vold som middel for konfliktløsning, og at barnets perspektivtaking og empati for offeret kommer til skade.

I en kvalitativ studie fra perioden 1997–2001 observerte og intervjuet danske forskere 52 barn mellom 5 og 17 år gamle om deres dataspillvaner og

---

<sup>10</sup> COPS er en amerikansk dokumentarserie som siden 1989 har fulgt politiets arbeid ute i felten.

hvordan de opplever dataspillene (Jessen & Holm Sørensen 2002). Én av konklusjonene i studien er at barna evner å skille fiksjonsvold fra reell vold, og at barna ikke opplever de voldelige elementene i dataspillene som virkelige. Tvert imot sier de danske forskerne at det er de urealistiske og overdrevne sidene ved spillene som gjør at barna oppfatter de som fiksjon og lek.

Betydningen av realisme ser dermed ut til å være komplisert. På den ene siden argumenteres det for at realisme i form av tilstedeværelse og aktiv deltakelse bidrar til å øke aggressiv adferd, samtidig som realisme i form av faktiske voldsepisoder bidrar til at barn i større grad tar avstand fra vold.

## 5.5 Passiv og aktiv eksponering

Frem til midten av 1990-tallet var en stor del av forskningen om medie vold rettet mot voldelige TV-programmer og filmer. Siden den gang har forskningen på eventuelle skadelige effekter av voldelige videospill eller dataspill i stor grad overtatt arenaen. Forskningslitteraturen ser ut til å forfekte at de samme mekanismene er i spill for alle medier. Det finnes imidlertid studier som har undersøkt effekten av aktiv fremfor passiv eksponering. Wittman og kolleger (2008) viser i sin studie at å spille voldelige dataspill har en større effekt på aggresjon enn å se på TV, og forklarer dette med at man i dataspill tar aktivt del i den voldelige handlingen. Andre har funnet at interaktive media medfører mer aggresjon enn passiv TV-titting (Clemente m.fl. 2008) og at gutter som spiller et voldelig dataspill blir mer aggressive enn gutter som ser på at andre spiller det samme spillet (Polman m.fl. 2008)

Anderson og Dill (2000) mener at voldelige dataspill er mer skadelige enn annen medie vold av tre årsaker. For det første vil spilleren i større grad identifisere seg med «overgripere» og utøvere av vold, fordi man i dataspill ofte inntar karakterens perspektiv. For det andre forutsetter dataspill aktiv deltakelse: spilleren ledes til eller velger å opptre aggressivt. Sist belønner dataspill deltakeren for aggressiv adferd. Spilleren lærer seg å mestre den aggressive adferden og belønnes for å opptre aggressivt. Anderson og Dill mener dette gir dataspill en vanedannende natur. Belegget for en slik påstand er imidlertid uklart.

## 5.6 Identifikasjon

På samme måte som effekter av medie vold kan variere i forhold til graden av realisme i volden som fremstilles, kan også identifikasjon med voldelige karakterer påvirke om den enkelte overfører voldelig adferd i media til virkeligheten. Noen hevder at inntrykk man får for eksempel gjennom TV forsterkes dersom man identifiserer seg med karakterene eller personene (von Feilitzen 1996: 207). Identifikasjon henger blant annet sammen med barns mulighet for å skille mellom fantasi og virkelighet. Man kan skille mellom ønskeidentifikasjon og likhetsidentifikasjon.

Ønskeidentifikasjon innebærer at man ønsker å være en person eller ønsker å være i samme situasjon eller omgivelser som en person man ser for eksempel på TV. Dette innebærer ofte at man er positivt innstilt til denne personen eller karakteren. Likhetsidentifikasjon betyr at man gjenkjenner seg selv, sin situasjon eller sine omgivelser i det man ser (von Feilitzen 1996: 209). Forskingen om medie vold spør blant annet om personer som identifiserer seg med voldelige karakterer oftere opptrer mer voldelig enn personer som ikke opplever slik identifikasjon.

Konijn og kolleger (2007) finner at nederlandske ungdomsskolegutter som ønsker de var som karakterer i voldelige spill, er mer aggressive enn gutter uten slik ønskeidentifikasjon. Studien viser også at guttene særlig identifiserer seg med spillkarakterene når spillet er realistisk. Huesmann og kolleger (2003) undersøkte i sin longitudinelle studie 329 respondenter ved to tidspunkter, en gang da de var i alderen 6–9 år på slutten av 1970-tallet og deretter 15 år frem i tid. De fant at gutter som så mye vold på TV og samtidig identifiserte seg med mannlige, aggressive TV-karakterer, hadde større sannsynlighet for aggressiv adferd i voksenlivet.

Andre studier har vist tilsvarende effekter for jenter. Selv om effekten var liten, finner Anderson og Murphy (2003) at økningen i aggressiv adferd for kvinnelige studenter som spiller et voldelig dataspill kun gjelder dersom de spiller med en kvinnelig karakter. Studien viste også en tendens til at kvinnelige studenter som spilte et voldelig dataspill med en kvinnelig karakter hadde mer aggressiv adferd i etterkant enn kvinnelige studenter som spilte et voldelig dataspill med en mannlig karakter. Også andre studier har vist at spillkarakterer med samme kjønn som spilleren forsterker tilstedeværelse og aggresjon hos jenter (Eastin 2006).



Schneider og kolleger (2004) har som hypotese at de som spiller dataspill identifiserer seg mer med karakteren dersom en historie underbygger selve spillet. De mener også at slike spill bidrar til mer fysiologisk opphisselse (aggresjon). Dette er et trekk særlig ved nye spill der en historie eller et oppdrag ligger til grunn for handlingen. De finner at en historie som underbygger handlingen øker identifikasjon og tilstedeværelse, og gir mer vedvarende fysiologisk opphisselse i etterkant av spillsekvens.

## 5.7 Belønning

Medievolden varierer også etter hva slags konsekvenser den har eller hva slags kontekst den inngår i. Ravaja og kolleger (2008) viser at å belønnes for voldelig adferd i et spill (for eksempel lykkes i å drepe eller skade en annen karakter) gir utslag både i økt aggresjon og angst. De finner ikke at belønning i et ikke-voldelig spill (plukke en banan) har tilsvarende effekt, og mener derfor at slike responser forekommer når ens suksess er direkte knyttet til voldelige handlinger. I en studie bestående av tre eksperimenter viser Carnagey & Anderson (2005) at belønning av aggresjon fører til økt aggressiv affekt, mer aggressive tanker og mer aggressiv oppførsel. De bruker ulike varianter av det samme voldelige spillet (Carmageddon II) i alle eksperimentene, modifisert slik at det har forskjellige mål og muligheter. I den ene modusen blir deltakerne belønnet for å være voldelige, mens det i den andre modusen følger straff med å være voldelig. Forskerne finner at varianter som belønner voldshandlinger gir større utslag på samtlige reaksjonsmål og at varianter som straffer aggressiv oppførsel reduserer påfølgende aggresjon så mye at den nærmer seg effekten av ikke-voldelige dataspill.

## 5.8 Kumulative effekter og risikofaktorer

Noen studier tar også utgangspunkt i kumulative risikomodeller. Dette innebærer at ulike faktorer som øker risikoen for aggresjon og aggressiv adferd akkumuleres og forsterker hverandre (se også kap. 2.3). I en amerikansk studie forsøker Boxer og kolleger (2009) å kartlegge hvordan risikofaktorer opptrer i fellesskap. Risikofaktorene inkluderer blant annet depresjon, å vokse opp i et voldelig nabolag, å bo i voldelige nabolag og å ha vært vitne til

vold i barndommen. De finner at risikoen for aggresjon er størst når man ser på alle disse faktorene sammen med eksponering for medie vold. Med andre ord vil effekter av medie vold henge sammen med andre risikofaktorer.

Også Anderson og kolleger (2007: 120–130) har vist at aggresjonsnivået øker jo flere risikofaktorer som spiller inn. Blant annet gjør de funn som indikerer at konsekvensen av å eksponeres for medie vold øker dramatisk om man i tillegg har foreldre som i liten grad involverer seg i barnas medievaner. Tilsvarende resultater finner de også for et samlemål for risiko bestående av tre faktorer: positive holdninger til bruk av vold, sterk normativ støtte til aggressive oppfatninger og lav grad av tilgivende personlighetstrekk. Her er det tydelig at alle som innehar høye verdier på dette samlemålet er involvert i mye voldshandlinger, men at effekten er spesielt sterk for de som også eksponeres for mye medie vold.

## 5.9 Positive effekter

Det eksisterer en betydelig mengde forskning om hvordan det å spille dataspill kan ha en positiv effekt for barn, men disse studiene fokuserer i liten grad på eksponering for medie vold. Noen forskere har valgt å fokusere på hvordan positive effekter av å spille dataspill gjør opp for eventuelle negative effekter av å eksponeres for medie vold. Et hovedpoeng for slik forskning har vært hvordan dataspill påvirker evnen til å forholde seg til det som blir kalt *visuospatial cognition*. Dette dreier seg om den mentale evnen til å se tredimensjonale objekter og sammenhenger mellom disse, og er en form for kunnskap som kan være viktig i alt fra kunst til ingeniørarbeid eller kirurgi (Ferguson in press). Andre konsekvenser av å spille dataspill i tilknytning til kognitive evner, kan være økt konsentrasjonsevne, evne til selektiv oppmerksomhet og bedre koordinering mellom øye og hånd (Barlett m.fl. 2009b). Det er også antatt at bruk av dataspill kan føre til økt læringsnivå for språk og lesing, spesielt blant de som i utgangspunktet ikke har interesse for å lære (Ferguson in press). I tillegg er generell datakompetanse en evne som i større og større grad blir verdsatt i arbeidslivet, så også her stiller barn og unge som er kompetente databrukere med et fortrinn (Kaare 2004: 94–97). Som sosial arena kan det også antas at online dataspill kan føre til at barn og unge blir

flinkere til å samarbeide om et felles mål, da det å ha suksess i spillet innebærer at slikt samarbeid er nødvendig (Cole & Griffiths 2007).

Selv om det meste av forskningen som er gjort på positive effekter av dataspill fokuserer på spilling generelt, er det også noen som påstår at voldelige spill kan ha en positiv effekt. Dette dreier seg ikke om katarsis-effekter, men om hvordan aggresjon i seg selv kan fungere som en positiv kraft i mennesket. Spesielt moderate mengder aggresjon antas å kunne ha positive effekter, da dette kan føre til at en i større grad er i stand til å komme seg framover i verden. Som eksempler vises det til sportslige prestasjoner, ta ansvar for, og forsvare, seg og sin familie, eller det å skape seg en karriere. Alt dette forutsetter en viss grad av aggresjon, og aggresjon trenger derfor ikke å være noe negativt (Ferguson in press).

## 5.10 Oppsummering

Dette kapitlet har vist at eksponering for medie vold ikke nødvendigvis har samme effekt på alle. En rekke studier foreslår at effekter av medie vold er særlig tydelige blant gutter, barn, personer med adferdsvansker, personer med aggressive eller psykotiske personlighetstrekk og personer som identifiserer seg med voldelige karakterer i media, selv om det også finnes studier hvor resultatene ikke er helt i overensstemmelse med disse. Selve utformingen av volden og mediet som formidler volden antas også å være av betydning, men også her er det uenighet. Sist fokuserer en del av forskningen på positive effekter av dataspill, men her står i liten grad det voldelige innholdet i sentrum.

## 6 Et kritisk blikk på empirien

I store deler av forskningsmiljøer viet til medie vold, særlig i Nord-Amerika, eksisterer en konsensus om at eksponering for vold i media er skadelig. De to foregående kapitlene presenterte en rekke studier som hevder at eksponering for ulike former for medie vold gjør at den enkelte opptrer mer aggressivt ovenfor andre, velger aggressive eller voldelige løsninger på sosiale konflikter, har mindre medfølelse for andre og vurderer vold som et «riktigere» og mindre skadelig virkemiddel for å oppnå det man ønsker.

Alle slutter seg imidlertid ikke til konklusjonen som er skissert over. En rekke forskere har kommet med dels sterk kritikk av den eksisterende forskningen, først og fremst basert på metodologiske mangler og liten vilje til å diskutere tvetydigheter i mange av resultatene. Barker (2001) anklager de mest sentrale miljøene for å tåkelegge eget «vissvass»<sup>11</sup> og kritiserer samtidig seg selv og andre forskningsmiljøer for ikke å stille flere spørsmål ved forskningen om medie vold. Frontene i debatten om medie vold er dermed harde, og dette kapitlet er viet kritikken mot mye av forskningen som er presentert i de foregående kapitlene.

### 6.1 Validitet og reliabilitet

Validitet og reliabilitet er sentrale begreper når vitenskapelige studier bedømmes. Validitet refererer til hvorvidt man måler det man hadde tenkt å måle, og hvorvidt det kan fastslås at eventuelle funn er et resultat av det fenomenet som antas å ha påvirkende kraft (Mohr 1995). I forskningen om medie vold innebærer dette at man må kunne påvise at det er eksponeringen for medie vold som medfører aggressiv eller voldelig adferd. En studies reliabilitet sikres dersom resultatene kan gjenskapes, altså at studien er generaliserbar. Reliabilitet forutsetter en viss standardisering og representativitet, og resultater som ikke lar seg reprodusere har ingen vitenskapelige troverdighet (Suchman 1967: 117).

---

<sup>11</sup> «They [forskerne på medie voldfeltet] hide their nonsense in a fog of their making, but also of our unquestioning» (Barker 2001: 45).

## *Sponsoreffekter*

Sponsoreffekter, også kalt *experimenter demand*, er en særlig utfordring for validiteten til eksperimenter. Dette refererer til hvordan forskeren i et eksperiment eller i en eksperimentsituasjon selv påvirker deltakerens adferd. Slike effekter inntreffer når deltakerne, basert på den stimuli de utsettes for, danner seg antakelser rundt forskerens forventninger. Forskerne som lar deltakerne spille et voldelig spill eller se et videoklipp fra en skrekkfilm, sender en beskjed om at dette (slike medier) er akseptabelt. Særlig hvis deltakerne er barn eller ungdom risikerer forskeren i en slik situasjon å fremstå som en voksen som tillater mye. Derimot kan en voksen som lar deltakerne eksponeres for mer restriktive media også selv oppleves som mer restriktiv, med påfølgende restriktiv adferd blant deltakerne som konsekvens (Freedman 2002: 50). De som er ansvarlige for eksperimentet gir ubevisst deltakerne inntrykk av hva som forventes, og deltakerne velger derfor å handle i tråd med disse forventningene (Comstock 2008; Wood m.fl. 1991). Med andre ord kan opplevde forventninger eller fortolkninger av forskerens grenser legge føringer på hvordan deltakerne opptrer: forventninger om aggressiv adferd legitimerer aggressiv adferd. At det i liten grad observeres negative fysiologiske reaksjoner når det utføres «straff» hos deltakerne i ulike eksperimenter, har også blitt tatt som et tegn på at forsøkspersonene svarer på forventninger i situasjonen, da det normale i en slik situasjon ville være å oppleve en form for kroppslig reaksjon av å skade andre mennesker (Kutner & Olson 2008).

## *Aggresjonsmål*

En annen utfordring knyttes til sikring av gode aggresjonsmål. Olson (2004) kritiserer forskningen for å benytte begreper om aggresjon og vold om hverandre og hevder forskningen på usikkert grunnlag antar at aggresjon uunngåelig fører til vold. Fordi utgangspunktet for store deler av forskningen er en bekymring for at medie vold fosterer virkelig vold, vil det være avgjørende å benytte aggresjonsmål som med en viss sannsynlighet kan forutsi virkelig voldelig adferd. Ferguson (2009) setter spørsmålsteget ved om mange av de benyttede målene (reaksjonstester, assosiasjonstester, selvrapportert aggresjon, tanker og følelser, tabascosaus) faktisk korrelerer med vold eller

voldelige kriminalitet utenfor forskningsprosjektene, og særlig utenfor en eksperimentell setting.

Ett av ankepunktene mot forskningen om medie vold er at slike problemstillinger i svært liten grad diskuteres. Selv om det finnes svakheter ved nær sagt enhver forskningsstudie, avhenger studiens troverdighet av at forskerne gjør rede for og diskuterer disse svakhetene. Forskningen om medie vold kritiseres for å ha liten interesse for slike diskusjoner. Det finnes heller ingen studier som eksplisitt prøver ut aggresjonsmålene i forhold til virkelig voldelig adferd. Dersom målene som benyttes i en studie ikke korrelerer med adferd utenfor forskningssituasjonen gir den begrenset grunnlag for å si noe om sammenhengen mellom medie vold og egen voldelig adferd i den virkelige verden. Eksempelvis argumenterer Ferguson og kolleger (2008b) for at testresultater fra TCRTT burde sammenlignes med for eksempel voldelig kriminalitet. De finner selv at det *ikke* er noen sammenheng mellom adferd i TCRTT og grad av vold i dataspill, og at testresultatene i TCRTT ikke henger sammen med verken eksponering for voldelige dataspill eller aggressiv personlighet.

Det kan også knyttes usikkerhet til aggresjonsmål som er basert på faktisk adferd. Eksperimenter og spørreundersøkelser benytter ofte selvrapportert aggresjon og aggressiv adferd som avhengig variabel. I spørreundersøkelser oppgir respondentene også egne medievaner. Fordi både aggresjon og medievaner er knyttet til visse normative føringer kan det oppstå rapporteringsskjevheter. Freedman (2002) mener selvrapportering av medievaner er problematisk. Fordi det er en vanlig oppfatning at mye TV, særlig voldelige TV-programmer, ikke er ønskelig, vil voldelige medievaner underreporteres. Særlig barn og unge kan forventes å underrapportere slike medievaner. Man står ovenfor den samme problemstillingen når det gjelder aggressiv adferd, slåsskamper, kriminalitet osv. Fordi dette er adferd som er knyttet til tydelige normative føringer står den i fare for å underrapporteres (Freedman 2002: 37). Man kan videre anta at personer som er villige til å innrømme at de ser mye på voldelig TV eller film, også er villige til å innrømme egen aggressiv eller voldelig adferd. Andre kan imidlertid ikke være villig til å innrømme noen av delene. Fordi medievaner og voldelig adferd er normativt ladede fenomener, risikerer man dermed en (falsk)

overrapportering av svar som viser korrelasjon mellom eksponering for medieviolence og egen utøvelse av vold (Freedman 2002: 38).

Selv om man antar at aggresjonsmålene kan overføres til virkelig adferd og at personer er ærlige om egne medievaner og egen adferd, er det fremdeles knyttet utfordringer til inkonsekvent bruk av aggresjonsmål. Som omtalt i kapittel 3 er det stor variasjon mellom ulike aggresjonsmål, og tidligere litteraturstudier har påpekt at man vanskelig kan trekke generelle slutninger om forholdet mellom medieviolence og aggresjon på grunnlag av studier som ikke benytter sammenlignbare indikatorer på aggresjon (Barker 2001: 40). Dette er også et stort problem når det kommer til å gjennomføre meta-analyser, da disse ikke presenterer troverdige resultater om ikke måleformene som inkluderes er sammenlignbare.

Selv om mange studier også tar utgangspunkt i de samme aggresjonsmålene (STAXI, Buss & Perry aggresjonsskjema, TCRTT) benyttes ikke målene på en standardisert måte (Ferguson 2009). Aggresjonsmålene endres og tilpasses i den enkelte studie, og ved bruk av for eksempel spørsmålsbatterier (aggresjonsskjema, personlighetsskjema) benyttes som regel kun et utvalg av spørsmålene. Denne mangelen på standardisering av aggresjonsmål gjør at få eller ingen studier repeteres med tilsvarende måleinstrumenter. Derfor er det vanskelig å finne studier som bekrefter hverandre.

### *Kontrollvariabler*

Validitet sikres gjennom at man måler det man hevder å måle, det vil si effekten eksponering for medieviolence har for egen aggressiv adferd. Dette innebærer at effekten av eksponering for medieviolence isoleres gjennom at det kontrolleres for alle andre faktorer som kan tenkes å påvirke aggressiv adferd. Det viktigste budskapet til mange av kritikerne av forskningen om medieviolence er at forskerne i liten grad er opptatt av hva som gjør at noen er mer voldelige enn andre. Dette kommer blant annet til uttrykk i mangelen på kontrollvariabler. Det er mest sannsynlig svært komplekse forhold som ligger til grunn for at noen utvikler aggressiv eller voldelig adferd, og bare å inkludere medieviolence som prediktor på voldelig adferd gir derfor et lite fullstendig bilde av virkeligheten.

Rosenkoetter og kolleger (2009) viser eksempelvis til studier der reduksjon i aggresjon ikke henger sammen med redusert TV-tid, og at det

dermed må være andre faktorer enn mediekonsum som forklarer aggressiv adferd. Fravær av gode kontrollvariabler er imidlertid en sentral mangel ved forskningen om medieviol. Spørreundersøkelser har naturlig nok større innslag av kontrollvariabler enn andre typer undersøkelser, men interessen for andre forklaringsfaktorer enn medieviol er generelt liten. I de typiske amerikanske eksperimentene er ofte kjønn, alder og skoleår de eneste kontrollvariablene som inkluderes. Noen inkluderer også personlighetstrekk (for eksempel aggresjon, psykotiske trekk, sensasjonssøking, risikotaking). Likevel kan en rekke andre faktorer ha stor betydning for den enkeltes aggresjonsnivå uten at de kartlegges. Eksempelvis kritiserer Ferguson (2009) forskningen for å overse betydningen av familie. Han argumenterer for at familievold vil forklare mer av variasjonen i egen utøvelse av vold enn medieviol. Andre studier har vist at kriminalitet (ikke nødvendigvis voldelig), mannlig kjønn, narkotikamisbruk, familiefattigdom og antisosiale foreldre, er de sterkeste prediktorene for ungdomsvold (Olson 2004). Et annet element som i liten grad inkluderes i studier om effekten av å eksponeres for medieviol, er etnisitet. I en norsk sammenheng har tidligere studier har vist at etnisk bakgrunn kan ha en sammenheng med voldsutøvelse (Øia 2007), så dette kunne vært en aktuell kontrollvariabel. Sannsynligheten er dog stor for at en slik sammenheng ville bli svekket kraftig om det blir kontrollert for sosioøkonomisk status.

Ferguson (2009) etterspør også større fokus på biologiske forklaringsfaktorer. Han hevder at aggresjon er en naturlig del av mennesket og at miljøfaktorer (som for eksempel media) spiller liten rolle for aggressiv adferd. I følge Ferguson er noen mer (naturlig) aggressive enn andre, og det er disse som i større grad enn andre spiller voldelige spill og utøver vold (Ferguson in press). Ferguson mener derfor at forskningen om medieviol bør integreres med biologisk og genetisk forskning (Ferguson 2009).

## 6.2 Kausalitet

Kausalitet dreier seg om sammenhenger, og en streng definisjon av en kausal sammenheng er at en virkning *alltid* vil følge en hendelse. I samfunnsvitenskapen opererer man dog ofte med probabalistisk kausalitet, noe som tilsier at en hendelse sannsynliggjør en virkning. En del forskere antar at det



finnes en kausal sammenheng mellom eksponering for medie vold og aggresjon, og denne antagelsen har de blitt kritisert kraftig for.

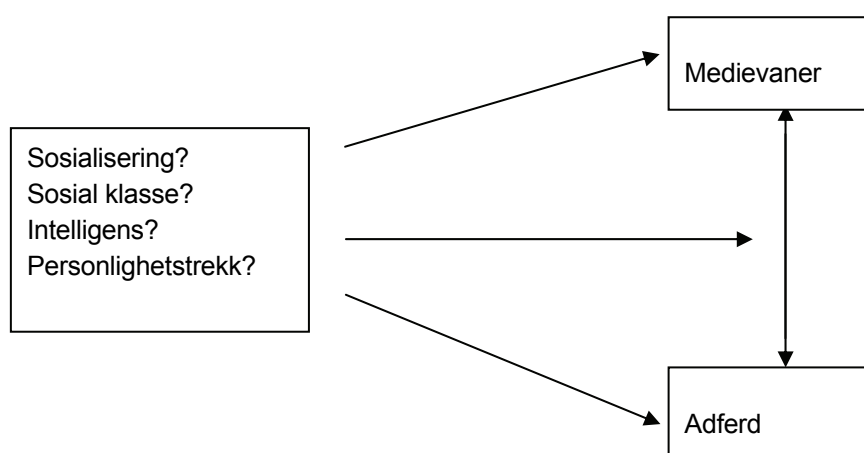
Kritikken av en slik antagelse har hovedsakelig vært basert på to punkter. For det første kritiseres kausalitetsforståelsen på bakgrunn av det som kalles konvergens-argumentet. Dette er basert på noen forskeres antakelse om at mange lignende resultater fra tverrsnittstudier styrker sannsynligheten for kausalitet, og at man på denne måten kan si at resultatene konvergerer mot kausalitet. I følge kritikerne stemmer ikke denne antakelsen. Selv om mange lignende resultater tilsier at det *kan* være en kausal sammenheng mellom to fenomener, vil det være logisk uholdbart å påstå at det *er* en slik sammenheng (Grimes & Bergen 2008).

For det andre eksisterer i liten grad studier som påviser faktisk kausalitet, og det vil da være urimelig å anta at en slik sammenheng eksisterer (Grimes & Bergen 2001). Denne antagelsen har det vært mye uenighet om, da eksperimenter i utgangspunktet er svært nyttige for å studere årsaks-sammenhenger (Ringdal 2001: 211). Det problematiske aspektet ved eksperimentstudiene, slik motstanderne av en kausalitetstankegang ser det, er at aggresjonsmålene som benyttes i liten grad er overførbare til en naturlig setting. Konsekvensen av dette er at eventuelle kausale sammenhenger som påvises dreier seg om sammenhengen mellom eksponering for medie vold og det som måles ved hjelp av måleinstrumentet som anvendes, og ikke sammenhengen mellom eksponering for medie vold og aggresjon eller vold. I tillegg er utvalgene problematiske i flere av studiene, så noen hevder det ikke er mulig å si noe om kausalitet for normalbefolkningen på bakgrunn av slike studier (Grimes & Bergen 2008). Også longitudinelle studier vil i større grad være i stand til å si noe om kausale sammenhenger, da disse studerer endringer over tid. Det problematiske aspektet ved slike studier er imidlertid at det vil eksistere bakenforliggende variabler som kan ha en innvirkning på sammenhengen mellom medie vold og aggresjon, noe som gjør at man vanskelig kan konkludere med kausale sammenhenger, selv om resultatet fra analysene skulle indikere dette (Glymour m.fl. 2008).

## 6.3 Tredjevariabler

Fraværet av gode kontrollvariabler gjør det nærliggende å spørre om forholdet mellom medie vold og aggresjon kan skyldes bakenforliggende faktorer. I forlengelsen av sin kritikk undrer Ferguson (2007a) om det er mulig å forklare et margint fenomen (vold) ved hjelp av et fenomen som er så utbredt (medievold)? Mange spør derfor om det ikke finnes forhold som kan forklare både at man eksponeres for (har en preferanse for) medievold og ens aggressive adferd. Denne mekanismen omtales som en *tredjevariabel*, eller at sammenhengen er spuriøs.

Til grunn for debatten om en tredjevariabel ligger spørsmålet om hvorfor noen er aggressive/voldelige og hvorfor noen ikke er det. Media kan spille en rolle, men antakelig ikke uavhengig av andre faktorer. I følge Vine (1994) er det ikke selve eksponeringen for ulike mediainntrykk, deriblant vold, som former den enkeltes adferd, men heller hvordan den enkelte fortolker disse inntrykkene. Hvordan inntrykk fortolkes, påvirkes av en rekke forhold, som for eksempel sosialisering, sosial/kulturell klasse, intelligens og personlighetstrekk. Man kan derfor anta at mulige tredjevariabler ikke bare har en selvstendig betydning for mediekonsum og aggresjon separat, men at de også påvirker fortolkningen av medievold, og derfor har betydning også for eventuelle effekter av medievold. Tredjevariablene trenger derfor ikke bare handle om at de påvirker medievold og aggresjon hver for seg, men også at de påvirker forholdet *mellom* aggresjon og medievold.



## *Sosialisering*

Flere studier tar opp sosiale faktorer som potensielle tredjevariabler. Store deler av teorien knyttet til medie vold hviler på media som sosialisering: adferd, holdninger og verdensbilde læres av og formes gjennom mediale inntrykk. Mange vil imidlertid påpeke at andre sosialiseringssagenter har vel så stor betydning. Forhold knyttet til familie, foreldre, oppvekst og lokalmiljø legger også føringer på den enkeltes utvikling, og både adferd og eksponering for medie vold kan knyttes til slike sosialiseringsfaktorer. For eksempel kan det å være del av en subkultur som aksepterer og forherliger vold som handlingsform, føre til at også en selv vil se dette som moralsk akseptable handlinger (Bourgois 2003), og om denne subkulturen samtidig promoterer bruk av medie vold kan dette være en forklaring på eventuelle sammenhenger som avdekkes.

Enkelte avskriver at forholdet mellom medie vold og aggressiv adferd skyldes en tredje variabel. Huesmann og kolleger (2003: 218) finner i sin studie ingen longitudinelle effekter av tredjevariabler som sosial klasse, intelligens, foreldres aggresjon og oppdragelse. Andre studier viser imidlertid at det er variasjon i oppdragelse og foreldres tilnærming til barnas mediekonsum, og at dette har sammenheng med barnas aggressive tilbøyeligheter. Den finske studien til Wallenius og Punamäki (2008) viser at dårlig kommunikasjon mellom barn og foreldre henger sammen med økt aggresjon i etterkant av eksponering for medie vold, og at et godt forhold mellom barn og foreldre er viktig for å hindre aggresjon som følge av slik eksponering. På samme måte finner Singer m.fl. (1999) at barn som i større grad overvåkes av sine foreldre har mindre voldelig adferd enn andre barn, og at dette forklarer langt mer av variasjonen i aggressiv adferd enn medievaner og eksponering for medie vold. Holm Sørensen (1995) hevder videre at risikoungdom ofte har opplevd manglende omsorg i oppveksten, og at dette har skapt en personlighetsstruktur der frustrasjon kommer til uttrykk i aggresjon. Manglende omsorg svekker også sosialiseringen mot aksepterte normer og verdier (Holm Sørensen 1995: 18). Andre finner at fremmedgjøring og sosial isolasjon henger sammen med mer konsum av voldelig media, og at ungdom som føler seg fremmedgjort fra familie og jevnaldrende vender seg mot asosiale medier (internett, voldelige filmer og dataspill) (Slater 2003).

Med utgangspunkt i disse studiene kan man altså spørre om ikke høy eksponering for medievold kan betraktes som et *symptom*, fremfor en årsak. Clemente og kolleger (2008) foreslår at effekten av medievold skyldes manglende sosialisering og at eksponering for (voldelig) media i seg selv er et tegn på sosial deprivasjon. Ballard og kolleger (2006) finner for eksempel at aggresjon er knyttet til mediekonsum (dataspilling) uavhengig av medieinnholdet. Én mulig forklaring på sammenhengen mellom medievold og aggresjon er dermed at manglende sosialisering og mangelfull kontakt med foreldre, jevnaldrende og normdannende institusjoner som skoler og fritidsorganisasjoner på den ene siden øker eksponering og preferanse for medier og medievold, mens de samme forholdene på den andre siden øker tilbøyeligheten til aggressive løsninger på sosiale konflikter og en mer fiendtlig holdning til omverdenen.

### *Sosial klasse*

Sosialisering er klasse-spesifikk og man har grunner til å forvente at forholdet til voldelige medier varierer mellom ulike sosiale lag. Medier er i aller høyeste grad kulturelle uttrykk, og klassisk sosiologisk teori påpeker at ulike sosiale klasser har forskjellig kulturkonsum (Bourdieu 2005). Samtidig begår personer fra ulike samfunnslag ulike former for kriminalitet, derav begrepet «hvit-snippekriminalitet» (Sutherland 1949). Huesmann og kolleger (2003: 218) hevder imidlertid at «både menn og kvinner fra alle sosiale lag og uansett iboende aggresjonsnivå får høyere risiko for å utvikle aggressiv og voldelig adferd i voksen alder når de har en høy og stabil diett av voldelige TV-programmer i ung alder». En iøynefallende forutsetning for utvikling av aggressiv adferd er altså en høy diett av voldelig media. Man kan imidlertid anta at det ikke er tilfeldig hvem som har en slik diett. Hvem som utvikler voldelig eller aggressiv adferd er heller ikke tilfeldig. I følge Groves (1997: 77) skapes vold av fattigdom, og er særlig utbredt i områder med få økonomiske, psykologiske og personlige ressurser. I LUVU-studien (Stefansen & Mossige 2007) var dårlig økonomi en av risikofaktorene for at ungdom rapporterte om eksponering for vold i egen familie. Flere studier viser at barn fra lavere sosiale lag ser mer TV og video, og at særlig guttene eksponeres for mye vold. I tillegg

diskuterer foreldre i middelklassen i større grad TV-programmer og filmer med barna sine enn andre foreldre (se Holm Sørensen 1995).

På 70-tallet gjennomførte britiske forskere en studie om medievaner blant prøveløslatte fengselsfanger med arbeidsklassebakgrunn og middelklassebakgrunn (Halloran m.fl. 1970). Studien viste at prøveløslatte med arbeiderklassebakgrunn hadde samme medievaner som andre i arbeidsklassen. Samtidig bestod de prøveløslatte i all hovedsak av tidligere fanger fra nettopp arbeiderklassen. Studien viste derfor en sammenheng mellom sosial klasse og medievaner på den ene siden, og sosial klasse og fengsling på den andre. Studien viste imidlertid ingen sammenheng mellom fengsling og medievaner. Spørsmålet er derfor om en tredje variabel forklarer både mediekonsum og kriminelle adferd i ulike sosiale lag. Dette kan for eksempel være nettopp dårlig økonomi eller manglende psykologiske eller personlige ressurser.

Holm Sørensen (1995) påpeker også et annet forhold som kan forklare at barn og ungdom fra lavere sosiale lag (og som både har større preferanse og konsum av medieviol) oppfattes som mer aggressive av forskerne. I følge Holm Sørensen kommuniserer ulike sosiale grupper på ulike måter, og mens mer utartet kroppsspråk er vanligere i lavere sosiale lag, dominerer verbale uttrykksformer middelklassen og øvre sosiale lag. Store deler av forskningsverdenen består imidlertid av personer fra middelklassen eller over, og det er disse som utvikler og definerer skjema, tester og forståelser av blant annet aggresjon. Det kan dermed oppstå et misforhold mellom faktiske kommunikasjon/adferd hos barn og unge og forskerens fortolkning av denne adferden. Uttrykkene kan for forskeren fremstå som mer brutale, aggressive eller voldelige enn de egentlig er, og på bakgrunn av egen klassetilhørighet kan forskeren slik overdrive den aggressive adferden eller feilaktig tilskrive den medieviol, i stedet for å anerkjenne den som et aspekt ved barnas kulturelle bakgrunn (Holm Sørensen 1995: 18).

### *Intelligens*

Intelligens er også en mulig tredjevariabel. Intelligens brukes ofte i søken etter forhold som kan moderere effekten av medieviol: det vil si om trekk ved den enkelte reduserer (eller forsterker) effekten av medieviol på egen

aggresjon. Intelligens fungerer som en tredjevariabel dersom personer med for eksempel lavere intelligens både har større preferanse for og konsum av medieviolence og har større tilbøyelighet til voldelig adferd. Ingen studier har eksplisitt prøvd ut om intelligens kan forklare begge disse forholdene, men studier viser at mindre intelligente barn i større grad foretrekker voldelige dataspill enn mer intelligente barn (Wiegman & Schie 1998). Lemmens og kolleger (2006) sammenligner gutter som går på gode og mindre gode ungdomsskoler i Nederland og Belgia. De finner at gutter som går på den mindre gode ungdomsskolen og gutter som er mer aggressive og mindre empatiske, oftere foretrekker og spiller voldelige dataspill. De viser til en klar sammenheng mellom at gutter som ikke har gode nok karakterer eller for lave mentale og læringsmessige kapasiteter til å komme inn på gode ungdomsskoler i større grad eksponeres for vold gjennom dataspill. Andre foreslår at dataspill er mer populære blant mindre intelligent ungdom fordi de gir mulighet for å vise kompetanse og å opparbeide status blant venner som de ikke oppnår på andre arenaer eller på andre måter (Roe & Muijs 1998).

### *Personlighetstrekk*

En stor del av forskningen undersøker om alle påvirkes like mye av eksponering for medieviolence. Noen mener for eksempel at personer som er aggressive, nevrotiske eller risikovillige, i større grad enn andre blir aggressive ved eksponering for medieviolence. Men også her kan man spørre om dette ikke er en tredjevariabel. Flere studier finner en sammenheng mellom mediepreferanse og personlighetstrekk som kan assosieres med risikoadferd og voldelig adferd.

Krcmar og Kean (2005) finner i en studie at nevrotiske personer ser mer voldelig TV enn andre, og mener at nevrotiske personer søker voldelig TV for å få bekreftet egen frykt for at verden er et skummelt sted. På samme måte henger både aggresjon (Slater 2003) og sensasjonssøking (Slater m.fl. 2004) sammen med eksponering for medieviolence. Hvorvidt det er tiltrekningen til medieviolence eller personlighetstrekkene i seg selv som øker tilbøyeligheten til risikoadferd, drøftes imidlertid i liten grad i litteraturen.

## 6.4 Utvalg

Noe av kritikken mot forskningen på sammenheng mellom medie vold og egen aggresjon er at mange av studiene er basert på svært små utvalg. De største utvalgene finner man naturlig nok i tverrsnittstudier og longitudinelle studier, mens eksperimentbaserte studier, som utgjør en stor del av forskningslitteraturen, ofte er basert på mindre utvalg. Blant eksperimentstudiene som inngår i denne litteraturstudien har omtrent halvparten under 100 deltakere, mens ett eksperiment er for eksempel basert på 17 deltakere. Tilstrekkelige store utvalg er viktig for å redusere konfidensintervallene i de statistiske utregningene; det vil si å redusere sannsynligheten for at resultatene skyldes tilfeldigheter.

Det er også avgjørende at utvalget er representativt for populasjonen man ønsker å finne ut noe om. I forskningen om medie vold er de fleste bekymret for medie voldens innvirkning på barn og unge, men det er likevel et mindretall som inkluderer barn og unge i sine studier. Derimot er omtrent 40 prosent av studiene denne rapporten bygger på basert på undersøkelser blant (hovedsakelig amerikanske) universitetsstudenter. Grimes og Bergen (2001) mener at forskningen om medie voldens effekter er basert på bekvemmelige, og ikke på tilfeldige, utvalg. De mener dette kan føre til demografisk skjevhet og urepresentativitet i utvalgene, og et falskt inntrykk av at stort mediekonsum er skadelig (Grimes & Bergen 2001: 192).

I tillegg til å spørre om universitetsstudenter utgjør et representativt utvalg kan man også sette spørsmålsteget ved om disse utvalgene gjør det mulig å generalisere eventuelle funn. For det første er studenter unge voksne og som utvalgsgruppe lite egnet i diskusjoner om medias påvirkning på barn og unges aggressive adferd. For det andre mottar studentene ofte studiepoeng (eventuelt betaling) for å delta i eksperimentet, og det er ofte deres egne professorer som er ansvarlige for og gjennomfører eksperimentene. Man kan dermed spørre om sponsoreffekter er særlig relevante utfordringer i slike sammenhenger, der studentene deltar i et eksperiment hvor en autoritetsperson som står sentralt i deres egen hverdag instruerer adferden deres. For det tredje er det fremdeles ikke, særlig i USA, tilfeldig hvem som tar universitetsutdanning, og man kan spørre om store deler av forskningen om medie vold er basert på undersøkelser med unge, ressurssterke studenter fra

middelklassen. Som allerede vist har flere studier funnet at preferanse for og eksponering for medie vold varierer blant annet etter utdanning og foreldres sosioøkonomiske status.

## 6.5 Konklusjoner

Mange studier som undersøker sammenhengen mellom eksponering for medie vold og egen aggresjon konkluderer med at det finnes en sammenheng. Noen hevder også at medie vold skaper aggressiv adferd. Ofte tas meta-analyser som bevis på at medie vold samlet sett har en betydning for voldelig adferd. Meta-analyser kritiseres imidlertid for at de inkluderer studier som ikke er sammenlignbare verken på aggresjonsmål, metode, eller type media. I følge Barker (2001) gir det liten mening å sammenligne ulike medier fordi det er stor forskjell i hvordan tegnefilm, nyheter, skrekkfilm, dokumentarer, politiserier, western, og actioneventyr portretterer vold, og innenfor hva slags kontekst volden foregår.

Utfordringen i å foreta klare og entydige konklusjoner er i all hovedsak knyttet til aggresjonsmålene. De aller fleste studiene benytter mer enn ett mål på aggresjon, særlig gjelder dette eksperimentelle studier. Sjelden finner studiene en sammenheng mellom medie vold og aggresjon på samtlige aggresjonsmål. Det betyr at mange studier har selvmotsigende resultater, der eksponering for medie vold henger sammen med økt aggresjon for ett mål, men ikke for et annet. Disse selvmotsigelsene kunne med fordel diskuteres i større grad enn nå, og Freedman (2002) påpeker at slike inkonsekvente funn også bør diskuteres i forhold til teori. Litteraturen benytter i liten grad ikke-forventede resultater til å problematisere egne teoretiske utgangspunkt og ser heller ikke ut til å ta selvmotsigende resultater til etterretning i senere studier. Dette gjør at litteraturen består av en rekke studier som ikke bare motsier seg selv, men som også motsier hverandre.

I forskningen om medie vold er det ikke uvanlig at hypoteser som bekreftes i én studie med ett datamateriale og én fremgangsmåte, ikke bekreftes i en annen studie med annet datamateriale eller andre metoder. Denne tendensen fører til det som omtales som *a problem of accumulated results* (Barker 2001). I gjennomganger av forskningslitteraturen, særlig i meta-analyser, regnes en studie som bekreftende på at medie vold påvirker



aggressiv adferd dersom den kan påvise korrelasjon med ett aggresjonsmål (A). Studien viser *ikke* nødvendigvis en signifikant sammenheng for aggresjonsmål B og C. På tilsvarende måte kan en annen studie som fant en signifikant sammenheng for aggresjonsmål C, men ikke for A og B, *også* defineres som bekreftende. I en meta-analyse risikerer man derfor at to ulike studier, som hver for seg påviser en sammenheng, men som er innbyrdes motsigende, tas til inntekt for at medie vold øker sannsynligheten for aggressiv adferd. I følge kritikerne gir dette et falskt inntrykk av konsensus mellom de ulike studiene i forskningen, og Barker (2001: 40–41) påpeker at med så stor variasjon i negative og positive funn, må noen av påstandene med nødvendighet være usanne.

Som en respons til dette gikk Freedman (2002) gjennom om lag 200 studier om medie vold og aggresjon med den hensikt å undersøke hvor mange studier som ga støtte til hypotesen om at medie vold fostrer virkelig vold. Med utgangspunkt i de funnene som ble presentert i figurer og tabeller kategoriserte han litteraturen etter studier som ikke ga støtte, studier som ga blandet støtte, og studier som ga støtte til hypotesen. Freedman fant at henholdsvis 28 prosent, 30 prosent og 29 prosent av laboratorieeksperimenter<sup>12</sup>, felteksperimenter og longitudinelle studier, påviste en sammenheng mellom medie vold og aggresjon. Til sammen 55 prosent, 70 prosent og 62 prosent av de samme kategoriene kunne ikke påvise en slik sammenheng. De resterende studiene ga blandet støtte til hypotesen.

Et annet argument som har blitt framsatt i forbindelse med konklusjoner trukket om effektene av medie vold har blitt omtalt som «*so what-tankegang*». Med dette menes at selv om det skulle vise seg at det faktisk er en sammenheng mellom det å eksponeres for medie vold og egen aggresjon, finnes det andre elementer som er viktigere å håndtere, som familievold eller fattigdom. Det utstrakte fokuset på medie vold gjør at ressurser som kunne vært brukt på andre tiltak heller benyttes på arenaer hvor det har liten eller ingen innvirkning på å minke forekomsten av vold og aggresjon i samfunnet. På denne måten kan politikere og andre som styrer i samfunnet framstå som

---

<sup>12</sup> Dersom Freedman inkluderte laboratorieeksperimenter som etter hans mening benyttet tvilsomme aggresjonsmål ville 37 prosent av laboratorieeksperimenter gitt støtte til hypotesen.

handlekraftige på et felt som er synlig i media, mens det de egentlig gjør er å bruke medievolden for å skape en illusjon av nettopp handlekraft på andre områder (Ferguson 2008; Kutner & Olson 2008: 199–200).

## 6.6 Publikasjonsskjevhet

Noen hevder at publikasjonsskjevhet kan være en av årsakene til at medievolden urettmessig har fått mye av skylden for voldelig adferd. Publikasjonsskjevhet oppstår når artikler med statistisk signifikante resultater i større grad publiseres enn artikler med ikke-signifikante resultater. Dette kan forekomme både som en konsekvens av at det er lettere å få publisert signifikante resultater, samt at forskere selv kan «sensurere» resultater som ikke stemmer med det bildet de ønsker å vise fram. Som et resultat består den foreliggende litteraturen av et skjevt utvalg publikasjoner og gir derfor et mer «entydig» bilde enn virkeligheten tilsier. Dersom studier som ikke finner en sammenheng mellom eksponering for medievold og aggresjon *ikke* publiseres, vil dette i stor grad forme både opinion og fremtidige tilnærminger i forsknings-miljøene.

Publikasjonsskjevhet vil særlig ha konsekvenser for meta-analyser. Gjennom avanserte statistiske analyser er det mulig å gjøre kalkuleringer som viser hvor mange studier uten signifikante funn som må eksistere for at eventuelle signifikante funn som presenteres i meta-analyser skal være feil. Ferguson (2007a) finner i en meta-analyse beviser for publikasjonsskjevhet både for eksperimentelle og ikke-eksperimentelle studier om sammenhengen mellom medievold og aggressiv adferd, mens Anderson m.fl. (2010) mener ikke å finne dette i en tilsvarende meta-analyse.

## 6.7 Norsk virkelighet

Forskningen på sammenhengen mellom eksponering for medievold og egen utøvelse av vold domineres av amerikansk forskning. Noen studier er gjort også i Storbritannia, på det europeiske kontinentet og i Øst-Asia, men mange av disse gjennomføres i samarbeid med nettopp amerikanske forskere. I de nordiske landene ser finske forskningsmiljøer ut til å være noe mer aktive enn sine svenske, norske og danske kolleger, og ser i større grad ut til å ha tatt til seg den amerikanske forskningskulturen på feltet (Wallenius m.fl. 2007;

Wallenius & Punamäki 2008). I Danmark er det gjort noen studier som benytter en kvalitativ tilnærming til feltet (Holm Sørensen 1995; Holm Sørensen & Jessen 2000; Jessen & Holm Sørensen 2002). Utenom en litteraturstudie av Anita Werner fra 1994 (revidert utgave 1997) finnes det få norske publikasjoner knyttet til medie vold (Torgersen 2004: 64–67). Werner skrev også om mediers innflytelse i sin doktorgrad fra 1986. Denne studien fokuserer på hvordan barn i Finnmark endret sine liv da TV-nettet ble bygget ut på slutten av 1960-tallet, og hun gjennomførte intervjuer både før og etter utbyggingen. Studien har dog ikke et eksplisitt fokus på vold, men heller TV som generell påvirkningskraft (Werner 1986).

Selv om man kan anta at mange av de prosessene som involverer læring av aggressiv adferd og utvikling av aggressive kunnskapsstrukturer er noenlunde universelle, er det av flere årsaker problematisk å bruke den amerikanske forskningen på en norsk virkelighet. For det første kan man anta at det er visse variasjoner i eksponering for medie vold, særlig når det gjelder TV. Amerikansk TV-virkelighet skiller seg ganske drastisk fra den norske, med langt flere kanaler og programmer med dels voldelig innhold. Større kommersialisering og mindre offentlig kontroll kan også legge føringer på hva slags programmer den enkelte TV-kanal eller TV-nettverk velger å kringkaste. Forskjellene vil antakeligvis være mindre når det gjelder dataspill og filmer, der store deler av industrien er amerikansk og der amerikanske spilldesignere og filmprodusenter (gjelder også en rekke TV-serier) har store markedsandeler også på verdensbasis.

Et annet aspekt som kan spille en rolle er kulturelle forskjeller. Anderson m.fl. diskuterer betydningen av kultur i en sammenligning av USA og Japan. De benytter Japan som eksempel på en kultur med lite vold, mens USA brukes som eksempel på en kultur med mye vold. Artikkelen konkluderer med at kulturelle forskjeller ikke har noen innvirkning på effekter av medie vold fordi det er underliggende psykologiske prosesser som studeres. Disse prosessene antas å være like for alle mennesker i verden, uansett hvor de vokser opp (Anderson m.fl. 2008). Konklusjonen til Anderson m.fl. fremstår som noe uforståelig på bakgrunn av at innslaget av vold i japanske media som er minst like omfattende som i amerikanske media, samtidig som det registrerte omfanget av vold i samfunnet er mindre enn i USA. Også Norge kunne her fungert som et eksempel på en lite voldelig kultur, men det er ikke utført studier som sammenligner eventuelle funn mellom Norge og USA.

## 6.8 Kontekst

Som vist i kapittel 5 hevder forskningslitteraturen at effekter av medie vold varierer etter blant annet identifikasjon, realisme og aktiv deltakelse. Effekter av medie vold varierer derfor etter konteksten volden man eksponeres for inngår i. Litteraturen synes imidlertid i liten grad å diskutere hvorvidt kontekst også kan bidra til å *redusere* eller *moderere* medie voldens innflytelse. Personer som eksponeres for medie vold blir gjerne omtalt som passive mottakere, og Palermo (1995: 13) mener at TV-seere er «i en hjelpsløs, mottakelig tilstand der hun eller han – avhengig av alder – kan ha veldig liten mental kapasitet til å reflektere [over] og evaluere det som [vedkommende] ser» (forf. oversettelse). Palermo fremstiller dermed mennesker som uten evne til å fortolke medieinntrykk og avskriver andre sosialiseringens normative tyngde i evalueringer av egen og andres adferd, også i media.

Mange vil være uenig i en slik fremstilling. En viktig teoretisk byggestein i forskningen på effekter av medie vold, sosial læringsteori (Bandura 1971), legger stor vekt nettopp på det at vi fortolker det vi persiperer. Medieinntrykk filtreres gjennom normative antakelser knyttet til aggresjon (Huesmann & Guerra 1997), og barn med normative motforestillinger mot vold vil i mindre grad enn andre barn påvirkes i voldelig retning. Den tidligere omtalte studien om aktiv involvering i tegnefilmkarakterer (se kap. 5.1) (Nathanson & Cantor 2000) viser også at barns refleksjoner rundt medieinntrykk former påfølgende adferd og forståelser av det de ser.

Gauntlett (2001) kritiserer forskningen om medie vold for å anta at alle som eksponeres for det samme mediale budskapet oppfatter budskapet likt. Han hevder at meningen i medieinnhold, og særlig voldelig medieinnhold, er relevant: ikke bare reagerer personer ulikt på ulike former for medie vold, men personer vil også reagere ulikt på den samme voldsscenen. I følge Gauntlett gir debatten om medie vold derfor kun mening dersom man antar at ingen fortolkningsprosesser av medieinntrykk eksisterer.

Også Downing (2009) argumenterer for at personers fortolkning av mediale opplevelser spiller inn. Downing gjennomførte en studie basert på åpen, deltakende observasjon i et online nettspillmiljø, og fant at det blant såkalte «gamere» eksisterer tre ulike baner for overføring av adferd mellom spill og virkelighet. Noen trekker med seg normer og verdier de bærer

utenfor spillet også inn i spillverdenen, mens andres normer og verdier i spillverdenen er fullstendig adskilt fra de som råder i virkeligheten. Sist finnes en gruppe der spilleren er fullstendig absorbert i spillverdenens kultur og som i stor grad drar veksler på verdier og normer som råder i begge verdener. Samtlige av Downings baner bærer dermed preg av at eksterne normative føringer spiller inn uansett om man i tillegg tar til seg verdier fra spillverdenen.

Man kan derfor påstå at kontekst spiller en rolle. Det er vanskelig å argumentere for at media ikke har noen innflytelse på mennesker. Reklamebransjen er et enkeltstående eksempel på denne innflytelsen. Derfra er det imidlertid en lang vei å gå til å påstå at mennesker er passive og inaktive mottakere av mediale budskap. Vaagland påpeker i et arbeidsnotat fra 1977 at den store forskjellen mellom reklame og media ellers er nettopp moral, verdier og holdninger (Vaagland 1977). Man kan også spørre om medie vold står i en særstilling, når det gjelder nettopp dette. Vold og voldelig adferd er sterkt knyttet til et normativt handlingsrom. På tvers av land, kulturer og samfunn er vold utvilsomt uønsket og sanksjoneres kraftig. Annen type adferd som kommuniseres og kan læres av media er ikke nødvendigvis like normativ. Kjønnroller er ett eksempel. Gjennom TV-serier, filmer, dataspill, ungdomsmagasiner og internett gis barn, unge og voksne forestillinger om hva som er mannlig og hva som er kvinnelig. Men der de fleste samfunn er enige i de normative grensene for vold, er ikke enigheten like stor når det gjelder kjønnroller. Selv innenfor samfunn, lokalmiljøer og familier finnes ulike betraktninger av mannlighet og kvinnelighet. Kan man tenke seg at forestillinger og adferd som i mindre grad er knyttet til sterke normative føringer i større grad lar seg forme av media? Betydningen av kontekst og normer kan derfor være særlig relevant i forskningen om medie vold.

## 6.9 Moralsk panikk?

Noen hevder at det store fokuset på medie voldens skadelige virkninger skyldes moralsk panikk. Moralsk panikk skapes av frykt og menneskets tilbøyelighet til å vende seg vekk fra komplekse og synlige sosiale problemer, og oppstår når reaksjonen på et fenomen er ute av proporsjon til den faktiske trusselen det representerer (Mazzarella 2007). I litteraturen kommer denne

panikken til syne når forskere snakker om at dataspill nå utgjør et helseproblem for unge (Browne & Hamilton-Giachritsis 2005), og at medie vold gjør at barn utvikler «empatiske mangler» (Funk m.fl. 2003) og «moralsk frakobling» (Richmond & Wilson 2008).

I følge Grimes og Bergen knyttes noe av denne panikken til oppfatninger om for eksempel TV som en «demon»: fordi mange voksne TV-seere som blir støtt og forferdet av noe av det de ser på TV, demoniserer dette TV-mediet som helhet (Grimes & Bergen 2001: 188). Mazzarella (2007) hevder derimot at den moralske panikken knyttet til medie vold egentlig er et nytt uttrykk for bekymringer om ungdom. Allerede på 1950-tallet oppstod moralsk panikk knyttet til ungdomskriminalitet som en påstått konsekvens av TV, tegneseriehefter og rockemusikk. På 80-tallet var panikken knyttet til popmusikken mens rap-musikk fikk gjennomgå på 90-tallet. Etter skoleskytingen ved Columbine i 1999 hevdet flere at filmer og dataspill, internett, og popmusikk var noen av årsakene til tragedien. I følge Mazzarella er det derfor ikke TV og dataspill i seg selv som er utgangspunktet for den moralske panikken, men heller (deler av) ungdomskulturen. Fremstillingen av ungdom som en fare for samfunnet og som forsvarsløs mot innflytelsen til en «korrumpert populærkultur», har eksistert allerede siden kiosklitteraturens inntog, og voldelige dataspill er siste skrik innenfor denne moralske panikken.

I følge Ferguson (2008) handler imidlertid den moralske panikken ikke bare om samfunnsutvikling og sosiale utfordringer, men preges også av at deltakerne i debatten har tydelige egeninteresser. Han mener den moralske panikken knyttet til medie vold har oppstått som følge av et samspill mellom konservativ verdiideologi og egeninteresse blant politikere, pressefolk og forskere. Ferguson hevder at disse gruppene tjener på en moralsk panikk knyttet til medie vold. For politikere fremstår medie vold som en god mulighet til å vise handlingskraft og gir en lettvent innfallsvinkel i kampen mot kriminalitet. Videre er både politikere og pressen tjent med såkalte negative nyheter, fordi disse skaper mer oppmerksomhet og selger mer enn positive nyheter. Samtidig påpeker både Ferguson og Freedman (2002: 18) at mange forskere har bygd hele sin karriere på å bevise at medie vold og voldelige dataspill er skadelig, og at det vil være vanskelig for disse forskerne å forbli

vitenskapelig objektive i forhold til egne studier (Ferguson 2008: 30–31). Forskerne risikerer også å la seg lede av organisasjoner eller foreninger som finansierer forskningen, og som kan ha interesse av å påpeke visse resultater. Som en konsekvens av at forskningen om medievold preges av sterke egeninteresser, mener Ferguson at forskning som bekrefter denne tilsynelatende moralske panikken håndplukkes som bevis for å underbygge den rådende oppfatningen.

## 7 Konklusjon og veien videre

Denne rapporten har gjort rede for forskningen på forholdet mellom eksponering for medieviolence og egen utøvelse av vold. Store deler av forskningen antar at personer som eksponeres for medieviolence utvikler aggressive tanke-mønstre og kunnskapsstrukturer i hjernen som aktiveres i sosiale konflikter. Den teoretiske forståelsen hviler på at vold i mediene lærer barn og unge aggressiv adferd og at gjentakende eksponering for medieviolence reduserer barnas evne til medfølelse med andre.

Forskningen om medieviolence har en rekke ulike tilnærminger til voldelig og aggressiv adferd. Fordi det er knyttet praktiske og etiske problemstillinger til forskning på faktisk vold, undersøker de fleste studier i stedet forholdet mellom eksponering for vold i media og aggresjon. Aggresjonsmålene varierer fra selvrapportering av aggressive tanker, følelser og adferd, til fysiologisk aggresjon og reaksjoner på aggresjonsbetont stimuli.

Mange studier påpeker en sammenheng mellom eksponering for medieviolence og egen aggresjon. Noen mener også å bevise at aggresjon er en konsekvens av eksponering for medieviolence. Andre finner ikke slike sammenhenger. Mye av forskningen er videre viet til variasjoner i effekten av medieviolence. Det ser ut til å eksistere en viss konsensus om at visse forhold øker sannsynligheten for at aggresjon øker i etterkant av eksponering for medieviolence. Effekten varierer blant annet i forhold til kjønn, personlighetstrekk, realisme og tilstedeværelse i fremstillinger av vold, risikovillighet og selvtillit. På tross av selvmotsigende funn konkluderer flertallet av studiene med at eksponering for medieviolence øker sannsynligheten for egen aggressiv adferd.

Inkonsistente funn er imidlertid ett av de viktigste ankepunktene mot forskningslitteraturen om medieviolence. Det finnes en gruppe forskere som stiller seg sterkt kritisk til den foreliggende forskningen, og som påpeker en rekke metodiske mangler og utfordringer som i liten grad presenteres og diskuteres i litteraturen. Noen av disse utfordringene knyttes til grunnleggende forutsetninger for vitenskapelig kunnskapsutvikling og burde i større grad tas på alvor av de sentrale forskningsmiljøene. Dette innebærer



blant annet et noe lemfeldig forhold til definisjoner av aggresjon og kontroll for andre faktorer som kan påvirke voldelig adferd, motstridende funn og usikre konklusjonsgrunnlag, publikasjonsskjevhet og betydningen av kontekst i fortolkninger av medieinntrykk.

På bakgrunn av dels kraftig kritikk er det vanskelig å konkludere både med *hvorvidt* medie vold fostrer virkelig vold og i *hvor stor utstrekning* dette forekommer. Så tidlig som i 1961 kom en gruppe amerikanske forskere frem til en konklusjon om de skadelige effektene av TV som også i dag kan sies å gjelde forholdet mellom medie vold og aggresjon.

For *noen* barn under *noen* omstendigheter er *noen* former for TV-bruk skadelig. For *andre* barn under de samme omstendighetene, eller for de samme barna under *andre* omstendigheter, kan det være fordelaktig. For *de fleste* barn under *de fleste* omstendigheter, er *det meste* av TV-bruk verken spesielt skadelig eller spesielt fordelaktig (Schramm m.fl. 1961: 1 – forf. oversettelse).

Selv om det i store deler av Nord-Amerika er bred konsensus om at eksponering for medie vold forårsaker aggresjon, kan man på bakgrunn av studiene som ligger til grunn for denne rapporten stille spørsmål ved hvor velfundert denne konsensusen er. Noe av kritikken mot forskningen om medie vold har vært at den har startet i feil ende: for å forstå voldelige personer må man studere voldelige personer (Gauntlett 2001). For at forskningen skal ta et steg videre bør fokus kanskje i større grad skiftes fra egenskaper ved mediale inntrykk til hvilke forhold som faktisk gjør at noen blir voldelige. Det vil si at rollen som eksponering for medie vold spiller mer eksplisitt må ses i sammenheng med andre faktorer som kan tenkes å påvirke voldelig adferd, som forholdet til søsken og foreldre, jevnaldrende, sosialisering, lokalmiljø, isolasjon, eksponering for vold andre steder (for eksempel i hjemmet), overgrep, genetiske disposisjoner med mer. Dette vil ikke bare gi en pekepinn på hvorvidt effekter av medie vold er spuriøse, men også hvor store slike effekter er sammenlignet med andre forklaringsfaktorer.

Zillmann og Weaver har påpekt at det ikke er mulig å gjennomføre en studie som både følger personers medievaner over lang tid og som samtidig kontrollerer for en rekke «personlighetsvariabler» (Zillmann & Weaver 1999: 147), og at kritikere derfor ikke kan forvente mer av forskningen om

medievold. I følge Funk og kolleger kan man egentlig ikke forvente effekter av forskning om medievold i det hele tatt, fordi det ikke er etisk forsvarlig å eksponere barn og unge for store mengder medievold (Funk m.fl. 2003: 4). Likevel er store mengder ressurser, både menneskelige og økonomiske, brukt på denne type forskning de siste 15 årene.

Man kan derfor spørre om ressursene som er brukt på å gjennomføre flere hundretalls studier som i liten grad frembringer konsistente og sammenlignbare resultater, ikke heller burde kanaliseres på andre måter, for eksempel mot forskning som benytter medievold innenfor en bredere sosial og samfunnsmessig kontekst. De mest sentrale forskningsmiljøene publiserer årlig mange studier som er basert på de samme tilnærmingene til aggresjonsmål og de samme testene som er benyttet i lang tid, fremdeles uten å ta inn over seg de utfordringene som er poengtert i kapittel 6. Det er dermed på tide at disse miljøene inntar en mer reflektorisk og kritisk stilling i forhold til egne argumentasjoner, funn og metoder, noe som kan være en forutsetning for at forskningen på effekter av medievold skal komme seg videre.

For politikere og beslutningstakere gjenstår spørsmålet om hva denne kunnskapen kan brukes til. Som nevnt tidligere utgjør forskningslitteraturen om medievold et viktig våpen i amerikanske politikeres kamp mot ungdomskriminalitet og helseproblemer. På grunnlag av studiene som ligger til grunn for denne rapporten ser vi imidlertid grunn til å være svært forsiktige med å gi råd eller anbefalinger. Som antydning vil en nyansert konklusjon være at medievold *kan* være skadelig for noen, men at usikkerheten knyttet til dette er så stor at det vanskelig forsvarer omfattende og kostbare tiltak som skal redusere konsumet og effekten av medievold. I et land som Norge, der velferden bygger på et omfattende offentlig sosialt sikkerhetsnett, vil det antakelige være de eksisterende ordningene som best ivaretar barn og unges helse og utvikling. Et spørsmål som allikevel dukker opp er tanken om å være føre var. Trenger vi egentlig å vite om eksponering for medievold er skadelig for barn og unge for å begrunne tiltak for å begrense eksponeringen?

Samtidig kan man spørre om det i det hele tatt er mulig å iverksette tiltak som skal redusere eksponeringen for medievold dersom denne anses som tilstrekkelig skadelig. Dette forutsetter en så sterk kontroll både med innholdet i medier, produksjon av filmer og dataspill, kringkasting, og barns

tilgang til ulike medier, at det på mange måter ville være i strid med idealer om et fritt samfunn. Man må spørre om det i det hele tatt er mulig å skjerme barn og unge fra voldelige inntrykk, eller om man bare må stole på at foreldre, lærere, sosialarbeidere og andre ansvarspersoner kan veilede og bistå barn og unge i møte med disse inntrykkene slik at barnas velferd og utvikling ikke kommer til skade. Vårt forhold til medievold kan ut fra dette ikke styres først og fremst av at det er mulig å slå fast at slik vold er skadelig. Det må derimot styres av hvilke verdier vi ønsker å fremme i dette samfunnet. Slike verdier kan til syvende og sist ikke gis en empirisk begrunnelse.

# Summary

The various media have for long been accused of having contributed to violence in society and to violent crime. From the beginning of the 19th century and upto the present time, the potentially dangerous effect of books, rock music, films, radio, comic, television, the internet and PC games have all been sources of concern. While some regard this as little more than a moral panic and a fear of the new media, there is a broad range of scientific and political communities which consider certain media forms as injurious. This applies particularly to the media which portray violence. There are various viewpoints within the debate concerning media violence. At one extreme we find those who consider that media violence can be exceptionally harmful, and in the most extreme cases are a factor in aggression and violent criminal behaviour. At the other end of the scale are those who consider that there is no significant evidence that media violence is detrimental.

In this report we summarise and discuss the findings from research concerning the association between violence in the media and personal violence in practice. The study is based on a review of the literature covering the period 1995 until 2010 together with contributions from the years prior to 1995 which are of particular interest. The choice of literature is restricted to this period as this covers the majority of publications, but also because earlier research literature is characterised by considerable methodological and conceptual weaknesses. In addition, such major changes have occurred in the media world that recent research literature is more relevant to the current situation than earlier contributions in this field. The objective of the study has been to provide a survey of research into media violence and, as far as has been possible, to investigate whether there are any grounds for concern whereby exposure to violence in the media has had a negative effect. It has been particularly important to focus on young boys and men, although this has only been possible to the degree that existing research has had such a focus.

The report provides a review of the various theoretical approaches in research concerning the relationship between media violence and aggression. A variety of theories are utilised to explain how individuals are affected by exposure to media violence. Some have been used previously in other areas while other theories have been especially formulated with a view to utilisation in this field. A majority of theories are associated with psychological processes as, for example, cognitive development, fear, imitation and frustration. A number of theories focus on the socialisation function of the media through learning or formation of a picture of the world. Others attempt to explain how biological processes affect the individual's response to media violence while cultural–theoretical theories attach importance to how the individual interprets the content in the media. Some have also developed a more superior framework wherein several of the approaches mentioned are incorporated into a larger model.

The large variety of theoretical approaches which research involves can largely be explained with regard to two aspects. The first is the professional background of those working within the field; the other is what is attempted to be explained. It goes without saying that it is difficult to explain both the findings on the association between exposure to media violence and aggression, finds which point in the opposite directions, and 'none-findings' based on the same theories. This disagreement is not only related to different theories but is more characteristic of much research in this area, both concerning objectives, findings and methodological approaches.

Violence is not an unambiguous concept. In *Store Norsk Leksikon*, violence is defined as 'physical or psychological molestation with the aim of exercising one's own will through the use of force, or in order to give vent to aggression'. Criminal studies refer to the concept of open threats and use of power resulting in personal injury, damage to property, reputation, or illegal acquirement of effects (Mulvilhill & Tumin 1969). The Norwegian psychologist, Per Isdal, defines violence as 'any action undertaken against another individual who, by inflicting injury, pain, fright or insult, forces that person to undertake an action against his/her will or cease to do something against their will' (2000). However, sociological theory regards violence as a means of communication and that violence is more or less a rational

expression for underlying problems (Downes 1982). The definitions vary with regard to whether or how the violence is described, and whether there is some underlying reason or intention behind the violent expression, the context of the violent behaviour and its effect.

Since psychology dominates much of the research into the association between violence in the media and the individual's violent behaviour, the psychological understanding of violence characterises the studies. In this understanding, violence is closely associated with aggression. Within research, aggression is considered to be an assumption for violent behaviour and is used by many as a direct or indirect measurement of violent behaviour. In other words, violence is correlated to a certain extent with aggression in the research literature. On the one hand this is due to the theoretical convictions that aggression fosters violent behaviour, but is also linked to practical and ethical challenges associated with data collection and choice of method. Since the concept of aggression can be at least as diffuse as the violence concept, the correspondence between aggression and violence is not particularly clarifying.

Two factors require to be studied in order to ascertain the relationship between violence in the media and personal violent behaviour. First, it is necessary to know something about exposure to violence in the media. Secondly, it is necessary to know something of the individual's violent or aggressive behaviour. The basis of most research in this field is the hypothesis that increased exposure to violence in the media results in an increased possibility that the individual becomes aggressive, and that this is used as a measure of true violence or crime only to a limited extent. Our study of the literature revealed that there are more than thirty measures of aggression. The report presents some of the most commonly encountered measures as well as some of those less frequently encountered.

Some of the aggression measures concern actual violence or crime. Others take up the problem through different forms of indirect aggression. Naturally, this is partially associated with ethical problems linked to studies of violence, particularly among children. This dilemma applies especially to experiments which are an essential element of studies in this field. Even though this is understandable, the range of measures encountered by which aggression can be measured is one of the problems met with in these studies.

First, there is the question of the validity of the indirect measures employed as an indicator of actual violence. Secondly, the different forms of aggression measures make it extremely difficult to compare the results of the different surveys.

The essential question in the research literature is whether an association is to be found between an exposure to media violence and personal violent behaviour or aggression. That is to say whether the level of exposure to media violence is correlated with the degree of personal violence practiced, and whether this can be shown statistically. A number of non-experimental studies also exist which attempt to illustrate this association including correlation studies, cross-section studies, time series analyses, population studies and longitudinal studies. Correlation studies, cross-section studies and population studies investigate the association between exposure to media violence and aggression at a given point in time, while time series analyses and longitudinal studies investigate how this relationship changes over time. Common to these is that they are based on quantitative research methods, and only exceptionally do they show a causal relationship. This is to say that few of these studies contain material which indicate the extent to which media violence alone is the basis of aggression.

The studies frequently take their point of commencement in questionnaires which register the media customs of a group of respondents, both in respect of preferences and the degree of exposure. Some studies also make reference to specific TV programmes, films or games. Many also register aggression levels in the questionnaire. In others – frequently smaller, statistical studies, peer nominations or other persons' evaluations of aggression are used.

A number of studies show a statistical relationship between exposure to violence in the media and personal aggression and employ a wide range of measures. The strength of the relationships varies, however, between the studies. Some indicate that exposure to media violence at a certain point in time determines the level of aggression later in life. A considerable number of experiments have been carried out where it is maintained that persons exposed to media violence are accompanied by more aggressive thoughts and emotions, and that those who are exposed to media violence have lower

empathy with others. In spite of conflicting findings, much of the research literature maintains that individuals who have been exposed to media violence develop aggressive cognitive structures in the brain, and consequently interpret ambivalent situations, dilemmas or conflicts as more aggressive in nature than do other individuals. Many researchers interpret this as a manifestation of the development of chronic aggressive script which affects the individual's behavioural pattern. The consensus appears to be greatest in respect of short-term effects while there is broader disagreement concerning long-term effects.

A number of meta-analyses have increasingly been carried out in this research area. Meta-analyses are employed to combine and compare the results of studies which utilise the same measurements for the same phenomena. The assumptions for a meta-analysis are that all analyses included in the study have considered the statistical relationship between the same independent variable (for example media violence) and the same dependent variable (for example expressions of violence). When the studies reveal a relationship, it is important to know the strength of the relationship. Simply stated, meta-analyses comprise statistical calculations which aggregate and weigh up the findings of different studies. Those carrying out meta-analyses extract the relevant and comparable statistical information from each study, and calculate the combined effect of the results. To the extent that the combined effect has a strength above a given level, this is regarded as an indication that the observed relationship is statistically significant.

There are certain differences between meta-analyses. Most report findings showing a small to medium effect of exposure to media violence on aggression. In general it can be stated that all meta-analyses show significant results, but on closer inspection there is a certain variation which varies from no effect to a medium effect.

There is a considerable debate concerning how significant the effect of media violence is for personal violence. In addition to the large disagreement on the appropriateness of many meta-analyses, some also argue that media violence is attributed excessive attention in the debate on violence. On the basis of the relatively small effects revealed in, among other things, the meta-analyses, some researchers express caution whereby the effects of PC games,



for example, are exaggerated and draw attention away from more important causes of aggression and violence such as poverty, peer-group influence, depression, domestic violence, and hereditary and genetic circumstances.

Exposure to media violence does not necessarily have the same effect on all. A number of studies suggest that the effects of media violence are particularly manifest among boys, children, individuals with behavioural problems, those with aggressive or psychotic personality symptoms, and persons who identify themselves with violent characters in the media, even though studies do exist where the findings are not completely in accordance with these. Even the form of violence, and the media which disseminate violence, is also assumed to be significant, but even here there is dissension and widely contrasting research findings.

In large parts of the research community devoted to studies of media violence, especially in North America, a form of consensus exists where exposure to media violence is considered dangerous. In this report we present a number of studies where exposure to various forms of media violence results in certain individuals reacting more aggressively towards others, choose aggressive or violent solutions to social conflicts, are less sensitive towards others, and consider violence as an appropriate or less dangerous means for achieving one's own ends. But other research findings have gradually emerged which are strongly critical in part of the existing research. Among other things the criticism is directed towards 'traditional' research as experiencing methodological deficiencies and that it is generally unwilling to consider the ambiguities expressed in many of the results.

Some of the criticism is concerned with the fact that good control variables are frequently absent in research into media violence. Questionnaires naturally contain a larger number of control variables than other types of survey, but the interest for other explanatory factors than media violence is generally limited. In typical American experiments, gender, age and school-year are frequently the only control variables that are included. Some also include personal characteristics (for example, aggression, psychotic ailments, sensation-seeking, risk-taking). Nevertheless, a number of other factors which are not able to be registered can be of considerable significance for the individual's level of aggression as, for example, what

occurs within one's own family. For example, it is maintained by the critics that family violence explains more of the variation in own violence than does media violence. Other studies have shown that crime (not necessarily violent crime), males, narcotics, family poverty and anti-social parents are the strongest assumptions for the development of violence among youth. When such variables are included as control variables to only a limited degree, this implies an inherent weakness in the conclusions of research concerning the relationship between exposure to media violence and personal aggression.

Some critics also search for a stronger focus on biological explanatory factors. Aggression is a natural feature of the human character, and environmental factors (for example, the media) play no important part in aggressive behaviour. According to these critics some individuals are (naturally) more aggressive than others, and it is these who participate in violent games and exhibit aggression more so than others.

The problem with arriving at clear and unambiguous conclusions is essentially linked to the aggression measures: the majority of studies employ more than one such measure. This applies in particular to experimental studies. It is seldom that these studies find an association between media violence and aggression on all the aggression measures which are employed in the study. This implies that many studies have conflicting findings where exposure to media violence is correlated with increased aggression on one scale but not on another. These inconsistencies could be discussed more broadly and to greater advantage than is the case in the research literature, which scarcely includes any unexpected results in the formulation of the theoretical basis. Neither does it seem that conflicting findings are included in subsequent studies. This implies that the literature consists of a number of studies which not only contradict themselves but also contradict each other.

Some maintain that the strong focus on the injurious effects of media violence can be attributed to moral panic. This is created through fear and the human inclination to turn away from complex and visible social problems, and arise when the reaction to a phenomenon is disproportionate to the factual threat it represents. The moral panic associated with media violence is regarded by some critics as a new expression for concern for youth. Even by the 1950s, a moral panic had arisen concerning youth crime

alleged to be a consequence of TV, comic strip series and rock music. By the 1980s this panic had become associated with pop music, while rap music became the focus in the 1990s. After the Columbine school massacre in 1999, several maintained that films and PC games, the internet and pop music were some of the causes of tragedy, but which does not appear to be the case.

The moral panic can also be regarded as an expression whereby participants in the debate clearly have their own personal interests. For example, it is maintained that moral panic associated with media violence has arisen as a consequence of the interplay between a conservative value-ideology and personal interests of politicians, the press and researchers. These groups benefit from a moral panic associated with media violence. For politicians, media violence provides a good possibility to display the ability to act and provides an easy approach in the battle against crime. Both politicians and the press can benefit from the so-called negative news as these attract more attention and sell more than positive news.

The research literature on media violence has been an important weapon in the American politicians' campaign against youth crime and health problems. On the basis of the studies which provide the foundation of this report we do not, however, find any reason to exercise extreme caution in giving advice or making recommendations. A prudent conclusion would be that media violence *can* be injurious for some. The uncertainty associated with this is nevertheless so large that it is difficult to defend comprehensive and costly measures which would reduce media violence to a degree whereby such measures would be possible to carry out at all. On this basis, we cannot base our relation to media violence on the extent to which it can be maintained that such violence is injurious. An evaluation of media violence should preferably be controlled by those values which society wishes to promote, and which ultimately cannot be measured empirically.

# Referanseliste

Aluja-Fabregat, A., & Torrubia-Beltri, R. (1998). Viewing of mass media violence, perception of violence, personality and academic achievement. *Personality and Individual Differences*, 25, 973–989.

Anastasio, P. A. (2004). Does viewing justified violence lead to devaluing others? *Current Psychology*, 23, 259–266.

Anderson, C. A. (1997). Effects of violent movies and trait hostility on hostile feelings and aggressive thoughts. *Aggressive Behavior*, 23, 161–178.

Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113–122.

Anderson, C. A., Benjamin, A. J., & Bartholow, B. D. (1998). Does the Gun Pull the Trigger? Automatic Priming Effects of Weapon Pictures and Weapon Names. *Psychological Science*, 9, 308–314.

Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., Malamuth, N. M., & Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological Science*, 81–110.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353–359.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27–51.

Anderson, C. A., & Carnagey, N. L. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? *Journal of Experimental Social Psychology*, 45, 731–739.

Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. I *Advances in Experimental Social Psychology*, Vol. 36 (Vol. 36, pp. 199–249).

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772–790.

Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: theory, research, and public policy*. Oxford: Oxford University Press.

Anderson, C. A., Ihori, N., Bushman, B. J., Rothstein, H. R., Shibuya, A., Swing, E. L., Sakamoto, A., & Saleem, M. (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin*, *136*, 151–173.

Anderson, C. A., & Morrow, M. (1995). Competitive Aggression Without Interaction – Effects of Competitive Versus Cooperative Instructions on Aggressive Behavior in Video Games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, *21*, 1020–1030.

Anderson, C. A., & Murphy, C. R. (2003). Violent video games and aggressive behavior in young women. *Aggressive Behavior*, *29*, 423–429.

Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., Naito, M., & Kobayashi, K. (2008). Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, *122*, E1067–E1072.

Arriaga, P., Esteves, F., Carneiro, P., & Monteiro, M. B. (2006). Violent computer games and their effects on state hostility and physiological arousal. *Aggressive Behavior*, *32*, 146–158.

Arriaga, P., Esteves, F., Carneiro, P., & Monteiro, M. B. (2008). Are the effects of Unreal violent video games pronounced when playing with a virtual reality system? *Aggressive Behavior*, *34*, 521–538.

Baldaro, B., Tuozi, G., Codispoti, M., Montebanocci, O., Barbagli, F., Trombini, E., & Rossi, N. (2004). Aggressive and non-violent videogames: short-term psychological and cardiovascular effects on habitual players. *Stress and Health*, *20*, 203–208.

Ballard, M. E., Hamby, R. H., Panee, C. D., & Nivens, E. E. (2006). Repeated exposure to video game play results in decreased blood pressure responding. *Media Psychology*, *8*, 323–341.

Bandura, A. (1971). *Social learning theory*. Morristown, N.J.

Bandura, A. (1973). *Aggression: a social learning analysis*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall.

Bargh, J. A., & Chartrand, T. L. (1999). The unbearable automaticity of being. *American Psychologist*, *54*, 462–479.

Barker, M. (2001). The Newson Report. A study in 'common sense'. I M. Barker & J. Petley (Eds.), *Ill Effects. The media/violence debate* (pp. 27–46). London: Routledge.

- Barlett, C., Branch, O., Rodeheffer, C., & Harris, R. (2009a). How Long Do the Short-Term Violent Video Game Effects Last? *Aggressive Behavior*, *35*, 225–236.
- Barlett, C. P., Harris, R. J., & Baldassaro, R. (2007). Longer you play, the more hostile you feel: Examination of first person shooter video games and aggression during video game play. *Aggressive Behavior*, *33*, 486–497.
- Barlett, C. P., Harris, R. J., & Bruey, C. (2008). The effect of the amount of blood in a violent video game on aggression, hostility, and arousal. *Journal of Experimental Social Psychology*, *44*, 539–546.
- Barlett, C. P., & Rodeheffer, C. (2009). Effects of Realism on Extended Violent and Nonviolent Video Game Play on Aggressive Thoughts, Feelings, and Physiological Arousal. *Aggressive Behavior*, *35*, 213–224.
- Barlett, C. P., Vowels, C. L., Shanteau, J., Crow, J., & Miller, T. (2009b). The effect of violent and non-violent computer games on cognitive performance. *Computers in Human Behavior*, *25*, 96–102.
- Barn og digitale medier 2010*. (2010). Fredrikstad: Medietilsynet.
- Bartholow, B. D., & Anderson, C. A. (2002). Effects of violent video games on aggressive behavior: Potential sex differences. *Journal of Experimental Social Psychology*, *38*, 283–290.
- Bartholow, B. D., Anderson, C. A., Carnagey, N. L., & Benjamin, A. J. (2005). Interactive effects of life experience and situational cues on aggression: The weapons priming effect in hunters and nonhunters. *Journal of Experimental Social Psychology*, *41*, 48–60.
- Bartholow, B. D., Bushman, B. J., & Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology*, *42*, 532–539.
- Berg, J. K. Vold. *I Store Norske Leksikon*. Oslo: Kunnskapsforlaget.  
<http://www.snl.no/vold>.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1971). *The social construction of reality: a treatise in the sociology of knowledge*. Harmondsworth: Penguin.
- Berkowitz, L. (1989). Frustration Aggression Hypothesis – Examination and Reformulation. *Psychological Bulletin*, *106*, 59–73.
- Berkowitz, L. (1990). On the Formation and Regulation of Anger and Aggression – A Cognitive-Neoassociationistic Analysis. *American Psychologist*, *45*, 494–503.
- Bourdieu, P. (2005). *Distinksjonen*. Oslo: Bokklubben.
- Bourgois, P. (2003). *In search of respect: selling crack in El Barrio*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Boxer, P., Huesmann, L. R., Bushman, B. J., O'Brien, M., & Mocerri, D. (2009). The Role of Violent Media Preference in Cumulative Developmental Risk for Violence and General Aggression. *Journal of Youth and Adolescence*, *38*, 417–428.
- Brady, S. S. (2007). Young adults' media use and attitudes toward interpersonal and institutional forms of aggression. *Aggressive Behavior*, *33*, 519–525.
- Brown, H. S., Pérez, A., Mirchandani, G. G., Hoelscher, D. M., & Kelder, S. H. (2008). Crime rates and sedentary behaviour among 4th grade Texas school children. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, *5*.
- Browne, K. D., & Hamilton-Giachritsis, C. (2005). The influence of violent media on children and adolescents: a public-health approach. *Lancet*, *365*, 702–710.
- Bushman, B. J. (1998). Priming effects of media violence on the accessibility of aggressive constructs in memory. *Personality and Social Psychology Bulletin*, *24*, 537–545.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably Numb: Desensitizing Effects of Violent Media on Helping Others. *Psychological Science*, *20*, 273–277.
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, *160*, 348–352.
- Buss, A. H., & Durkee, A. (1957). An inventory for assessing different kinds of hostility. *Journal of Consulting Psychology*, *21*, 343–349.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, *63*, 452–459.
- Buss, A. H., & Warren, W. L. (2000). *The Aggression Questionnaire manual*. Los Angeles, CA: Western Psychological Services.
- Cantor, J., & Nathanson, A. I. (1996). Children's Fright Reactions to Television News. *Journal of Communication*, *46*, 139–152.
- Carnagey, N. L., & Anderson, C. A. (2005). The Effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior. *Psychological Science*, *16*, 882–889.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, *43*, 489–496.
- Caspi, A., McClay, J., Moffitt, T. E., Mill, J., Martin, J., Craig, I. W., Taylor, A., & Poulton, R. (2002). Role of Genotype in the Cycle of Violence in Maltreated Children. *Science*, *297*, 851–854.

- Centerwall, B. S. (1989). Exposure to television as a cause of violence. I G. Comstock (Ed.), *Public Communication and Behavior* (pp. 1–58). Orlando: Academic Press Inc.
- Chumbley, J., & Griffiths, M. (2006). Affect and the computer game player: The effect of gender, personality, and game reinforcement structure on affective responses to computer game-play. *Cyberpsychology & Behavior*, *9*, 308–316.
- Clemente, M., Espinosa, P., & Vidal, M. A. (2008). The media and violent behavior in young people: Effects of the media on antisocial aggressive behavior in a Spanish sample. *Journal of Applied Social Psychology*, *38*, 2395–2409.
- Cole, H., & Griffiths, M. (2007). Social interactions in massively multiplayer Online role-playing gamers. *Cyberpsychology & Behavior*, *10*, 575–583.
- Colwell, J. (2007). Needs met through computer game play among adolescents. *Personality and Individual Differences*, *43*, 2072–2082.
- Colwell, J., Grady, C., & Rhaiti, S. (1995). Computer games, self-esteem and gratification of needs in adolescents. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, *5*, 195–206.
- Colwell, J., & Kato, M. (2003). Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*, *6*, 149–158.
- Comstock, G. (2008). A sociological perspective on television violence and aggression. *American Behavioral Scientist*, *51*, 1184–1211.
- Comstock, G., & Sharrer, E. (2003). Meta-Analyzing the Controversy over Television Violence and Aggression. I D. A. Gentile (Ed.), *Media Violence and Children. A Complete Guide for Parents and Professionals*. Westport & London: Praeger.
- Comstock, G. A., & Scharrer, E. (2007). *Media and the American child*. Amsterdam: Elsevier.
- Cooley-Quille, M., Boyd, R. C., Frantz, E., & Walsh, J. (2001). Emotional and Behavioral Impact of Exposure to Community Violence in Inner-City Adolescents. *Journal of Clinical Child Psychology*, *30*, 199–206.
- Crick, N. R., & Dodge, K. A. (1994). A Review and Reformulation of Social Information-Processing Mechanisms in Children's Social Adjustment. *Psychological Bulletin*, *115*, 74–101.
- Dahl, G., & DellaVigna, S. (2009). Does Movie Violence Increase Violent Crime? *Quarterly Journal of Economics*, *124*, 677–734.



- Dodge, K. A., & Crick, N. R. (1990). Social Information-Processing Bases of Aggressive Behavior in Children. *Pers Soc Psychol Bull*, *16*, 8–22.
- Dodge, K. A., & Pettit, G. S. (2003). Violent children: Bridging development, intervention, and public policy. *Developmental Psychology*, *39*, 349–371.
- Dollard, J., Miller, N. E., Doob, L. W., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Downes, D. (1982). The Language of Violence. Sociological Perspectives on Adolescent Aggression. I P. Marsh & A. Campbell (Eds.), *Aggression and Violence*. Oxford: Basil Blackwell.
- Downing, S. (2009). Attitudinal and Behavioral Pathways of Deviance in Online Gaming. *Deviant Behavior*, *30*, 293–320.
- Eastin, M. S. (2006). Video game violence and the female game player: Self- and opponent gender effects on presence and aggressive thoughts. *Human Communication Research*, *32*, 351–372.
- Eastin, M. S., & Griffiths, R. P. (2006). Beyond the shooter game – Examining presence and hostile outcomes among male game players. *Communication Research*, *33*, 448–466.
- Eastin, M. S., & Griffiths, R. P. (2009). Unreal: hostile expectations from social gameplay. *New Media & Society*, *11*, 509–531.
- Endestad, T., Brandtzæg, P. B., Heim, J., Torgersen, L., & Kaare, B. H. (2004). "En Digital barndom?": en spørreundersøkelse om barns bruk av medieteknologi (NOVA Rapport 1/04). Oslo: Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Eysenck, H. J., & Eysenck, S. B. G. (1976). *Psychoticism as a dimension of personality*. London: Hodder & Stoughton.
- Fanti, K. A., Vanman, E., Henrich, C. C., & Avraamides, M. N. (2009). Desensitization to Media Violence Over a Short Period of Time. *Aggressive Behavior*, *35*, 179–187.
- Felson, R. B. (1996). Mass media effects on violent behavior. *Annual Review of Sociology*, *22*, 103–128.
- Ferguson, C. J. (2007a). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior*, *12*, 470–482.
- Ferguson, C. J. (2007b). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, *78*, 309–316.

- Ferguson, C. J. (2008). The school shooting/violent video game link: causal relationship or moral panic? *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, *5*, 25–37.
- Ferguson, C. J. (2009). Media Violence Effects: Confirmed Truth or Just Another X-File? *Journal of Forensic Psychology Practice*, *9*, 103–126.
- Ferguson, C. J. (in press). The Modern Hunter-Gatherer Hunts Aliens and Gather Power-Ups: The Evolutionary Appeal of Violent Video Games and How They Can Be Beneficial. I N. Koch (Ed.), *Evolutionary psychology and information systems research: A new approach to studying the effects of modern technologies on human behavior*. New York: Springer.
- Ferguson, C. J., Cruz, A. M., Martinez, D., Rueda, S. M., Ferguson, D. E., & Negy, C. (2008a). Personality, Parental, and Media Influences on Aggressive Personality and Violent Crime in Young Adults. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, *17*, 395 – 414.
- Ferguson, C. J., & Kilburn, J. (2009). The Public Health Risks of Media Violence: A Meta-Analytic Review. *Journal of Pediatrics*, *154*, 759–763.
- Ferguson, C. J., & Kilburn, J. (2010). Much Ado About Nothing: The Misestimation and Overinterpretation of Violent Video Game Effects in Eastern and Western Nations: Comment on Andreson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, *136*, 174–178.
- Ferguson, C. J., & Rueda, S. M. (in press). The Hitman Study: Violent Video Game Exposure on Aggressive Behavior, Hostile Feelings, and Depression, *European Psychologist*.
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., & Smith, S. M. (2008b). Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation? *Criminal Justice and Behavior*, *35*, 311–332.
- Feshbach, S. (1961). The stimulating effects of a vicarious aggressive activity. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, *63*, 381–385.
- Fiske, S. T., & Taylor, S. E. (1991). *Social cognition*. New York: McGraw-Hill.
- Fleming, M. J., & Rickwood, D. J. (2001). Effects of violent versus nonviolent video games on children's arousal, aggressive mood, and positive mood. *Journal of Applied Social Psychology*, *31*, 2047–2071.
- Freedman, J. L. (2002). *Media violence and its effect on aggression: assessing the scientific evidence*. Toronto: University of Toronto Press.
- Funk, J. B. (2005). Children's exposure to violent video games and desensitization to violence. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, *14*, 387–404.

- Funk, J. B., Bechtoldt Baldacci, H., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, *27*, 23–39.
- Funk, J. B., Buchman, D. D., & Germann, J. N. (2000). Preference for violent electronic games, self-concept, and gender differences in young children. *American Journal of Orthopsychiatry*, *70*, 233–241.
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J., & Bechtoldt, H. (2003). Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, *24*, 413–436.
- Gauntlett, D. (2001). The worrying influence of 'media effects' studies. I M. Barker & J. Petley (Eds.), *Ill Effects. The media/violence debate* (pp. 47–62). London: Routledge.
- Geen, R. G. (1990). *Human aggression*. Pacific Grove, Calif.: Brooks/Cole.
- Gentile, D. A., & Sesma, A. (2003). Developmental Approaches to Understanding Media Effects on Individuals ID. A. Gentile (Ed.), *Media violence and children: a complete guide for parents and professionals* (pp. XI, 328 s.). Westport, Conn.: Praeger.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., Signorielli, N., & Shanahan, J. (2002). Growing up with television: Cultivation Processes. I J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: advances in theory and research* (pp. 43–67). Mahwah, N.J.: L. Erlbaum Associates.
- Giumetti, G. W., & Markey, P. M. (2007). Violent video games and anger as predictors of aggression. *Journal of Research in Personality*, *41*, 1234–1243.
- Glymour, B., Glymour, C., & Glymour, M. (2008). Watching social science – The debate about the effects of exposure to televised violence on aggressive behavior. *American Behavioral Scientist*, *51*, 1231–1259.
- Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2009). Prosocial video games reduce aggressive cognitions. *Journal of Experimental Social Psychology*, *45*, 896–900.
- Grimes, T., Anderson, J. A., & Bergen, L. A. (2008). *Media violence and aggression: science and ideology*. Los Angeles, Calif.: Sage Publications.
- Grimes, T., & Bergen, L. (2001). The notion of convergence as an epistemological base for evaluating the effect of violent tv programming on psychologically normal children. *Mass Communication & Society*, *4*, 183–198.
- Grimes, T., & Bergen, L. (2008). The epistemological argument against a causal relationship between media violence and sociopathic behavior among psychologically well viewers. *American Behavioral Scientist*, *51*, 1137–1154.

- Grimes, T., Bergen, L., Nichols, K., Vernberg, E., & Fonagy, P. (2004). Is psychopathology the key to understanding why some children become aggressive when they are exposed to violent television programming? *Human Communication Research*, *30*, 153–181.
- Groves, B. M. (1997). Growing up in a violent world: the impact of family and community violence on young children and their families. *Topics in Early Childhood Special Education*, *17*, 74–102.
- Halloran, J. D., Brown, R. L., & Chaney, D. C. (1970). *Television and delinquency*. Leicester: Leicester University Press.
- Hartnagel, T. F., Jr., J. J. T., & McIntyre, J. J. (1975). Television violence and violent behavior. *Social Forces*, *54*, 341–351.
- Hess, T. H., Hess, K. D., & Hess, A. K. (1999). The effects of violent media on adolescent inkblot responses: Implications for clinical and forensic assessments. *Journal of Clinical Psychology*, *55*, 439–445.
- Hogben, M. (1998). Factors moderating the effect of televised aggression on viewer behavior. *Communication Research*, *25*, 220–247.
- Holm Sørensen, B. (1995). Media violence- young people. *Nordicom Review*, *16*, 13–20.
- Holm Sørensen, B., & Jessen, C. (2000). *"Det er bare noget, der er lavet": børn, computerspil, vold og virkelighed*. København: Medierådet for Børn og Unge.
- Hopf, W. H., Huber, G. L., & Weiß, R. H. (2008). Media Violence and Youth Violence. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, *20*, 79–96.
- Huesmann, L. R. (2007). The impact of electronic media violence: Scientific theory and research. *Journal of Adolescent Health*, *41*, S6–S13.
- Huesmann, L. R., & Eron, L. D. (1986). The development of aggression in American children as a consequence of television viewing. I L. R. Huesmann & L. D. Eron (Eds.), *Television and the aggressive child: A cross-national comparison* (pp. 45–80). Hillsdale: Erlbaum.
- Huesmann, L. R., & Guerra, N. G. (1997). Children's Normative Beliefs about aggression and aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, *72*, 337–350.
- Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C. L., & Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977–1992. *Developmental Psychology*, *39*, 201–221.

- Irwin, A. R., & Gross, A. M. (1995). Cognitive Tempo, Violent Video Games and Aggressive Behavior in Young Boys. *Journal of Family Violence, 10*, 337–350.
- Isdal, P. (2000). *Meningen med volden*. Oslo: Kommuneforlaget.
- Ivory, J. D., & Kalyanaraman, S. (2007). The effects of technological advancement and violent content in video games on players' feelings of presence, involvement, physiological arousal, and aggression. *Journal of Communication, 57*, 532–555.
- Jensen, G. F. (2001). The Invention of Television as a Cause of Homicide: The Reification of a Spurious Relationship. *Homicide Studies, 5*, 114–130.
- Jessen, C., & Holm Sørensen, B. (2002). Computerspil i børneperspektiv – Børn og medie vold i ny belysning. *Nordicom Information, 24*, 57–66.
- John, O. P., & Srivastava, S. (1999). The Big Five trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives. I L. A. Pervin & O. P. John (Eds.), *Handbook of personality: Theory and research* (2nd ed., pp. 102–138). New York: Guilford.
- Johnsson-Smaragdi, U., & Jönsson, A. (1999). Skolans problembarn. Medier och uppväxtmiljö. I C. L. Christensen (Ed.), *Børn, unge og medier*. Göteborg: Nordicom.
- Joy, L. A., Kimball, M. M., & Zabrack, M. L. (1986). Television and children's aggressive behavior. I T. Williams (Ed.), *The impact of television*. Orlando, FL: Academic Press.
- Jung, C. G. (1918). *Studies in word association*. New York: Dodd, Mead.
- Karlsen, F. (2000). *Dataspill og vold: en kvalitativ analyse av voldselementer i dataspill* (Vol. 1/2001). Oslo: Tilsynet.
- Kiewitz, C., & Weaver, J. B. (2001). Trait aggressiveness, media violence, and perceptions of interpersonal conflict. *Personality and Individual Differences, 31*, 821–835.
- Kirsh, S. J. (2003). The effects of violent video games on adolescents – The overlooked influence of development. *Aggression and Violent Behavior, 8*, 377–389.
- Konijn, E. A., Bijvank, M. N., & Bushman, B. J. (2007). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental Psychology, 43*, 1038–1044.
- Krahé, B., & Möller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence, 27*, 53–69.
- Krcmar, M., & Cooke, M. C. (2001). Children's moral reasoning and their perceptions of television violence. *Journal of Communication, 51*, 300–316.

- Krcmar, M., & Greene, K. (2000). Connections between violent television exposure and adolescent risk taking. *Media Psychology*, 2, 195–217.
- Krcmar, M., & Kean, L. G. (2005). Uses and gratifications of media violence: personality correlates of viewing and liking violent games. *Media Psychology*, 399–420.
- Krcmar, M., & Valkenburg, P. M. (1999). A Scale to Assess Children's Moral Interpretations of Justified and Unjustified Violence and Its Relationship to Television viewing. *Communication Research*, 26, 608–634.
- Kronenberger, W. G., Mathews, V. P., Dunn, D. W., Wang, Y., Wood, E. A., Larsen, J. J., Rembusch, M. E., Lowe, M. J., Giauque, A. L., & Lurit, J. T. (2005a). Media violence exposure in aggressive and control adolescents: Differences in self- and parent-reported exposure to violence on television and in video games. *Aggressive Behavior*, 31, 201–216.
- Kronenberger, W. G., Mathews, V. R., Dunn, D. W., Wang, Y., Wood, E. A., Giauque, A. L., Larsen, J. J., Rembusch, M. E., Lowe, M. J., & Li, T. Q. (2005b). Media violence exposure and executive functioning in aggressive and control adolescents. *Journal of Clinical Psychology*, 61, 725–737.
- Kuh, D. & Ben-Shlomo, Y. (eds) (1997). *A Life Course Approach to Chronic Disease Epidemiology*. Oxford: Oxford University Press.
- Kutner, L., & Olson, C. K. (2008). *Grand Theft Childhood: the surprising truth about violent video games and what parents should know*. New York: Simon & Schuster.
- Kaare, B. H. (2004). *Ungdom som lever med PC* (NOVA Rapport 2/04). Oslo: Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Lee, E., & Kim, M. (2004). Exposure to media violence and bullying at school: Mediating influences of anger and contact with delinquent friends. *Psychological Reports*, 95, 659–672.
- Lee, K. M. (2004). Presence, explicated. *Communication Theory*, 14, 27–50.
- Lemmens, J. S., & Bushman, B. J. (2006). The appeal of violent video games to lower educated aggressive adolescent boys from two countries. *Cyberpsychology & Behavior*, 9, 638–641.
- Lindeman, M., Harakka, T., & Keltikangas-Järvinen, L. (1997). Age and gender differences in adolescents' reactions to conflict situations: aggression, prosociality and withdrawal. *Journal of Youth and Adolescence*, 26, 339–351.
- Loeber, R., & Stouthamer-Loeber, M. (1998). Development of juvenile aggression and violence: some common misconceptions and controversies. *American Psychologist*, 242–259.

- Logothetis, N. K. (2008). What we can do and what we cannot do with fMRI. *Nature*, *453*, 869–878.
- Malmo, R. B. (1959). Activation: A neuropsychological dimension. *Psychological Review*, *367–386*.
- Marian, V., & Kaushanskaya, M. (2007). Language context guides memory content. *Psychonomic Bulletin & Review*, *14*, 925–933.
- Markey, P. M., & Scherer, K. (2009). An examination of psychoticism and motion capture controls as moderators of the effects of violent video games. *Computers in Human Behavior*, *25*, 407–411.
- Marshall, M. A., & Brown, J. D. (2006). Trait aggressiveness and situational provocation: A test of the traits as situational sensitivities (TASS) model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, *32*, 1100–1113.
- Masten, A. S. (2001). Ordinary Magic: Resilience Processes in Development. *American Psychologist*, *56*, 227–238.
- Mathews, V. P., Kronenberger, W. G., Wang, Y., Lurito, J. T., Lowe, M. J., & Dunn, D. W. (2005). Media violence exposure and frontal lobe activation measured by functional magnetic resonance imaging in aggressive and nonaggressive adolescents. *Journal of Computer Assisted Tomography*, *29*, 287–292.
- Mazzarella, S. R. (2007). Why is everybody always pickin' on youth? Moral Panics about youth, media and culture. I S. R. Mazzarella (Ed.), *20 questions about youth and the media*. New York: Peter Lang.
- Messner, S. F. (1986). Television Violence and Violent Crime – An Aggregate Analysis. *Social Problems*, *33*, 218–235.
- Milavsky, J. R., Kessler, R., Stipp, H. H., & Rubens, W. S. (1982). Television and aggression: Results of a panel study. I D. Pearl, L. Bouthilet & J. Lazar (Eds.), *Television and Behavior: Ten years of scientific progress and implications for the 80s. Technical reviews, vol.2* (pp. 138–157). Washington DC: US Government Printing Office.
- Mitrofan, O., Paul, M., & Spencer, N. (2009). Is aggression in children with behavioural and emotional difficulties associated with television viewing and video game playing? A systematic review. *Child Care Health and Development*, *35*, 5–15.
- Mohr, L. B. (1995). *Impact Analysis for Program Evaluation*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Mulvihill, D., & Tumin, M. (1969). *Crimes of Violence: a Staff Report Submitted to the National Commission on the Causes and Prevention of Violence*. Washington DC: Supt. of Docs.

- Murray, J. P., Liotti, M., Ingmundson, P. T., Mayberg, H. S., Yonglin, P., Zamarripa, F., Yijun, L., Woldorff, M. G., Jia-Hong, G., & Fox, P. T. (2006). Children's brain activation while viewing televised violence revealed by fmri. *Media Psychology, 8*, 25–37.
- Möller, I., & Krahé, B. (2009). Exposure to Violent Video Games and Aggression in German Adolescents: A Longitudinal Analysis. *Aggressive Behavior, 35*, 75–89.
- Nathanson, A. I., & Cantor, J. (2000). Reducing the aggression-promoting effect of violent cartoons by increasing children's fictional involvement with the victim: a study of active mediation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 44*, 125–142.
- Olson, C. K. (2004). Media violence research and youth violence data: Why do they conflict? *Academic Psychiatry, 28*, 144–150.
- Olson, C. K., Kutner, L. A., & Warner, D. E. (2008). The role of violent video game content in adolescent development – Boys' perspectives. *Journal of Adolescent Research, 23*, 55–75.
- Paik, H., & Comstock, G. (1994). The effects of Television Violence on Antisocial Behavior: A Meta-Analysis. *Communication Research, 21*, 516–546.
- Palermo, G. B. (1995). Adolescent Criminal Behavior – Is TV One of the Culprits? *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology, 39*.
- Pape, H., Isachsen, T., & Jessen, J. (1998). *Ungdom og vold i bildemediene* (NOVA Rapport 1/98). Oslo: NOVA.
- Peng, W., Liu, M., & Mou, Y. (2008). Do aggressive people play violent computer games in a more aggressive way? Individual difference and idiosyncratic game-playing experience. *Cyberpsychology & Behavior, 11*, 157–161.
- Pennell, A. E., & Browne, K. D. (1999). Film violence and young offenders. *Aggression and Violent Behavior, 4*, 13–28.
- Persky, S., & Blascovich, J. (2007). Immersive virtual environments versus traditional platforms: Effects of violent and nonviolent video game play. *Media Psychology, 10*, 135–156.
- Persky, S., & Blascovich, J. (2008). Immersive virtual video game play and presence: Influences on aggressive feelings and behavior. *Presence-Teleoperators and Virtual Environments, 17*, 57–72.
- Polman, H., de Castro, B. O., & van Aken, M. A. G. (2008). Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. *Aggressive Behavior, 34*, 256–264.



- Ravaja, N., Turpeinen, M., Saari, T., Puttonen, S., & Keltikangas-Jarvinen, L. (2008). The psychophysiology of James Bond: Phasic emotional responses to violent video game events. *Emotion, 8*, 114–120.
- Richmond, J., & Wilson, J. C. (2008). Are graphic media violence, aggression and moral disengagement related? *Psychiatry Psychology and Law, 15*, 350–357.
- Ringdal, K. (2001). *Enhet og mangfold: samfunnsvitenskapelig forskning og kvantitativ metode*. Bergen: Fagbokforl.
- Roe, K., & Muijs, D. (1998). Children and computer games – A profile of the heavy user. *European Journal of Communication, 13*, 181–200.
- Rosenkoetter, L. I., Rosenkoetter, S. E., & Acock, A. C. (2009). Television violence: An intervention to reduce its impact on children. *Journal of Applied Developmental Psychology, 30*, 381–397.
- Roskos-Ewoldsen, D. R., Roskos-Ewoldsen, B., & Carpentier, F. R. D. (2002). Media Priming: A Synthesis. I J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: advances in theory and research* (pp. 97–120). Mahwah, N.J.: L. Erlbaum Associates.
- Savage, J. (2004). Does viewing violent media really cause criminal violence? A methodological review. *Aggression and Violent Behavior, 10*, 99–128.
- Savage, J., & Yancey, C. (2008). The effects of media violence exposure on criminal aggression – A meta-analysis. *Criminal Justice and Behavior, 35*, 772–791.
- Schneider, E. F., Lang, A., Shin, M., & Bradley, S. D. (2004). Death with a story – How story impacts emotional, motivational, and physiological responses to first-person shooter video games. *Human Communication Research, 30*, 361–375.
- Schramm, W., Lyle, J., & Parker, E. B. (1961). *Television in the lives of our children*. Stanford, Calif.: Stanford University Press.
- Scott, D. (1995). The Effect of Video Games on Feelings of Aggression. *Journal of Psychology, 129*, 121–132.
- Shanahan, J., & Morgan, M. (1999). *Television and its viewers: cultivation research and theory*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression – A meta-analysis. *Human Communication Research, 27*, 409–431.
- Signorielli, N. (2003). Prime-Time Violence 1993–2001: Has the Picture Really Changed? *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 27*, 36–57.
- Singer, M. I., Miller, D. B., Guo, S. Y., Flannery, D. J., Frierson, T., & Slovak, K. (1999). Contributors to violent behavior among elementary and middle school children. *Pediatrics, 104*, 878–884.

- Slater, M. D. (2003). Alienation, aggression, and sensation seeking as predictors of adolescent use of violent film, computer, and website content. *Journal of Communication, 53*, 105–121.
- Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R. C., & Anderson, L. L. (2003). Violent media content and aggressiveness in adolescents – A downward spiral model. *Communication Research, 30*, 713–736.
- Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R. C., & Cardador, J. M. (2004). Vulnerable teens, vulnerable times: How sensation seeking, alienation, and victimization moderate the violent media content-aggressiveness relation. *Communication Research, 31*, 642–668.
- Smith, S. L., & Wilson, B. J. (2002). Children's comprehension of and fear reactions to television news. *Media Psychology, 4*, 1–26.
- Spielberger, C. D. (1996). *State-Trait Anger Expression Inventory: professional manual*. Odessa, Fla.: Psychological Assessment Resources.
- Staupe-Müller, F., Bliesener, T., & Luthman, S. (2008). Hostile and Hardened? An Experimental Study on (De-) sensitization to Violence and Suffering Through Playing Video Games. *Swiss Journal of Psychology, 67*, 41–50.
- Stefansen, K., & Mossige, S. (2007). *Vold og overgrep mot barn og unge: en selvrappporteringsstudie blant avgangselever i videregående skole* (Vol. 20/2007). Oslo: Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Suchman, E. A. (1967). *Evaluative research*. New York: Russel Sage Foundation.
- Surette, R. (2002). Self-Reported Copycat Crime Among a Population of Serious and Violent Juvenile Offenders. *Crime and Delinquency, 48*, 46–69.
- Sutherland, E. H. (1949). *White collar crime*. New York: The Dryden Press.
- Tafalla, R. J. (2007). Gender differences in cardiovascular reactivity and game performance related to sensory modality in violent video game play. *Journal of Applied Social Psychology, 37*, 2008–2023.
- Tedeschi, J. T., & Felson, R. B. (1994). *Violence, aggression & coercive actions*. Washington, D.C.: American Psychological Association.
- Torgersen, L. (2004). *Ungdoms digitale hverdag: bruk av PC, Internett, TV-spill og mobiltelefon blant elever på ungdomsskolen og videregående skole* (NOVA Rapport 8/04). Oslo: Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Unsworth, G., Devilly, G. J., & Ward, T. (2007). The effect of playing violent video games on adolescents: Should parents be quaking in their boots? *Psychology Crime & Law, 13*, 383–394.

- van der Voort, T. H. A., & Beentjes, J. J. W. (1997). Effects of Extremely Violent Audiovisual Products on Young People's Aggressive Behavior and Emotional Reactions. I P. Winterhoff-Spurk & T. H. A. van der Voort (Eds.), *New Horizons in Media Psychology*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- van Schie, E. G. M., & Wiegman, O. (1997). Children and Videogames: Leisure Activities, Aggression, Social Integration, and School Performance. *Journal of Applied Social Psychology*, 27, 1175–1194.
- Vine, I. (1994). Alleged causal links between media violence and youth crime. Memorandum 14. I *Home Affairs Committee Fourth Report: video violence and young offenders*. Westminster: House of Commons.
- von Feilitzen, C. (1996). Barn och de realistiska våldsskildringarna. I B. Höijer & K. Andén-Papadopulos (Eds.), *Våldsamma nyheter. Perspektiv på dokumentära våldsskildringar i media*. Stockholm/Stenhag: Brutus Östlings Bokförlag Symposium.
- Vaagland, O. (1977). *Om effekt av vold i fjernsyn og tegneserier. En presentasjon av forskningsresultater* (Arbeidsnotat nr 1): Senter for mediaforskning, Sosiologisk institutt, Universitetet i Bergen.
- Wallenius, M., Punamäki, R.-L., & Rimpelä, A. (2007). Digital game playing and direct and indirect aggression in early adolescence: the roles of age, social intelligence and parent-child communication. *Journal of Youth and Adolescence*, 325–336.
- Wallenius, M., & Punamäki, R. L. (2008). Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent-child communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29, 286–294.
- Wang, Y., Mathews, V. P., Kalnin, A. J., Mosier, K. M., Dunn, D. W., Saykin, A. J., & Kronenberger, W. G. (2009). Short Term Exposure to a Violent Video Game Induces Changes in Frontolimbic Circuitry in Adolescents. *Brain Imaging and Behavior*, 3, 38–50.
- Wei, R. (2007). Effects of playing violent videogames on chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. *Cyberpsychology & Behavior*, 10, 371–380.
- Werner, A. (1986). *Oppvekst i fjernsynsalderen: en studie av endringer i sosialiseringprosessen*. Instituttet, Oslo.
- Werner, A. (1997). *Barn i fjernsynsalderen: hva vet vi om mediernes innflytelse?* Oslo: Ad notam Gyldendal.
- Wiegman, O., & Schie, E. G. M. v. (1998). Video Game Playing and its Relations With Aggressive and Prosocial Behavior. *British Journal of Social Psychology*, 367–378.

- Williams, D. (2006). Virtual cultivation: Online worlds, offline perceptions. *Journal of Communication*, 56, 69–87.
- Williams, K. D. (2009). The Effects of Frustration, Violence, and Trait Hostility After Playing a Video Game. *Mass Communication and Society*, 12, 291–310.
- Wingrove, J., & Bond, A. J. (1998). Angry reactions to failure on a cooperative computer game: The effect of trait hostility, behavioural inhibition, and behavioural activation. *Aggressive Behavior*, 24, 27–36.
- Wittmann, M., Arce, E., & Santisteban, C. (2008). How impulsiveness, trait anger, and extracurricular activities might affect aggression in school children. *Personality and Individual Differences*, 45, 618–623.
- Wittmer, B., & Singer, M. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7, 225–240.
- Wood, W., Wong, F. Y., & Chachere, J. G. (1991). Effects of Media Violence on Viewers Aggression in Unconstrained Social-Interaction. *Psychological Bulletin*, 109, 371–383.
- Ybarra, M. L., Diener-West, M., Markow, D., Leaf, P. J., Hamburger, M., & Boxer, P. (2008). Linkages Between Internet and Other Media Violence With Seriously Violent Behavior by Youth. *Pediatrics*, 122, 929–937.
- Zillmann, D. (1971). Excitation transfer in communication-mediated aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 7, 419–434.
- Zillmann, D., & Bryant, J. (1974). Effect of residual excitation on the emotional response to provocation and delayed aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 30, 782–791.
- Zillmann, D., & Weaver, J. B. (1997). Psychoticism in the effect of prolonged exposure to gratuitous media violence on the acceptance of violence as a preferred means of conflict resolution. *Personality and Individual Differences*, 22, 613–627.
- Zillmann, D., & Weaver, J. B. (1999). Effects of prolonged exposure to gratuitous media violence on provoked and unprovoked hostile behavior. *Journal of Applied Social Psychology*, 29, 145–165.
- Zillmann, D., & Weaver, J. B. (2007). Aggressive personality traits in the effects of violent imagery on unprovoked impulsive aggression. *Journal of Research in Personality*, 41, 753–771.
- Øia, T. (2007). *Ung i Oslo: levekår og sosiale forskjeller*. (NOVA Rapport 6/07), Oslo: Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.



# Vedlegg 1

## Internasjonale databaser:

CSA-basene (Sociological Abstracts, Social Services Abstract, PILOTS, PsycINFO):

ti=(violen\* or aggress\* or harass\* or abuse\* or assault\* or molest\*) and kw=(result\* or consequen\* or effect\* or respons\* or influen\* or impact\*) and kw=(mass media\* or media violence\* or video game\* or computer game\* or televis\* or tv\*) and ti=(child\* or youth\* or young\* or adolesc\*)

Resultater: 510 treff.

ERIC:

ti=(violen\* or aggress\* or harass\* or abuse\* or assault\* or molest\*) and kw=(result\* or consequen\* or effect\* or respons\* or influen\* or impact\*) and kw=(mass media\* or media violence\* or video game\* or computer game\* or televis\* or tv\*) and ti=(child\* or youth\* or young\* or adolesc\*)

Resultater: 201 treff.

ISI/Web of Science:

Topic=((violen\* or aggress\* or harass\* or abuse\* or assault\* or molest\*) and (result\* or consequen\* or effect\* or respons\* or influen\* and impact\*) and ("mass media\*" or "media violence\*" or "video game\*" or "computer game\*")) Timespan=All Years.

Resultater: 699 treff.

NCJRS (National Criminal Justice Reference Service Abstracts Database):

violen\* you\* i tittelfeltet, media (ikke trunkert) i fritekstfeltet

Resultater: 98 treff.

## Norske databaser:

BIBSYS:

(vold? or aggres? or trakass? or mobb? or overgrep?) and (virkning? or effekt? or påvirkning? or innflyt? or eksponering?) and (massemedia? or medie vold? or dataspill? or pcspill? or tvspill? or tv? or fjernsyn?)

Resultater: 40 treff.

Søk i NORART ga fire treff med samme søkestreng. Ikke ytterligere treff i SAMBOK med samme søkestreng.

### **Nordiske databaser:**

LIBRIS (Sverige):

(våld\* OR agress\* OR mobbn\* OR missbruk\* OR trakass\* OR hot\*) AND (result\* OR konsekvens\* OR effekt\* OR bakgrunn\* OR inflytan\* OR påverk\*) AND (massmedia\* OR medie våld\* OR våld\* OR videosp\* OR datorsp\* OR tv) AND (barn\* OR ung\* OR tonår\*)

Resultater: 77 treff.

BTJ artikelsök (Sverige):

(våld\* eller agress\* eller mobbn\* eller missbruk\* eller trakass\* eller hot\*) och (result\* eller konsekvens\* eller effekt\* eller bakgrunn\* eller inflytan\* eller påverk\*) och (massmedia\* eller medie våld\* eller våld\* eller videosp\* eller datorsp\* eller tv) och (barn\* eller ung\* eller tonår\*)

Resultater: 55 treff.

bibliotek.dk eller netpunkt (Danmark):

(vold? eller agress? eller mobning? eller trakass? eller trussel?) og (konsekvens? eller effekt? eller baggrund? eller indflyd? eller påvirk?) og (massemedi? eller medie vold? eller video? eller computerspil?) og (børn? eller ung? eller teenag?)

Resultater: 37 treff.

Ncom (Nordicoms database over Nordiske Medieforskningspublikationer):

fritekst:'violen\* media\* child\*'

Resultater: 112 treff.