

Replik

Ulf Dalquist, forskningsansvarig och Ewa Thorslund, direktör Statens medieråd svarar på hjärnforskaren och psykiatrikern Predrag Petrovics kritik angående våldsamma datorspel "Vi är den som slår och mördar" (Barnläkaren nr 1/2016):



Ulf Dalquist, forskningsansvarig och Ewa Thorslund, direktör på Statens medieråd.

Foto: Anna-Lena Ahlström

Predrag Petrovic kritiserar i *Barnläkaren* nr 1/2016 Statens medieråd, främst myndighetens forskningsöversikt *Våldsamma datorspel och aggression*. I rapporten slog myndigheten fast att det saknas vetenskapliga belägg för att våldsamma datorspel leder till våldsamt beteende hos spelarna.

Petrovic hävdar att Statens medieråd "inte var objektivt och att rapporten stod i hjärt kontrast mot samlad vetenskaplig expertis." Vad som avses med att myndigheten inte var objektiv är svårbegripligt eftersom påståendet inte förklaras eller utvecklas. Vad den samlade internationella expertisen säger är däremot enklare att bemöta. Petrovic har framfört detta påstående tidigare, med hänvisning till rekommendationer från de amerikanska, australiska och kanadensiska barnläkarförbunden samt från det amerikanska hälsodepartementet. Tillförlitligheten i just dessa rekommendationer är låg, då ingen av dem anger mer än en handfull studier som stöd, och helt bortser från den forskning som inte funnit någon koppling mellan spelvåld och våldsamt beteende. Det amerikanska

psykologförbundets (APA) policydokument om medieviolens nämns också som motsägande Statens medieråds forskningsöversikt. I den här studier som inte stödjer hypotesen att spel orsakar aggression helt ignorerats. Detta ledde 2013 till att 228 forskare undertecknade ett upprop där man krävde att APA omformulerade sitt policydokument. 2015 gjorde APA detta, men hävdar fortfarande, något modifierat, att medieviolens föder våld. Även detta policydokument har anklagats för stark bias. I motsats till dessa omdiskuterade dokument har NOVA, Australiska justitiedepartementet, Statens folkhälsoinstitut, Brittiska kulturdepartementet samt Danska kulturdepartementet alla publicerat forskningsöversikter som stödjer Statens medieråds slutsatser, d v s att entydiga bevis för att våldsamma datorspel orsakar verkligt våld saknas.

Kanske kan oenigheten spåras till ett missförstånd om vad myndigheten egentligen hävdar i *Våldsamma datorspel och aggression*. Att spela kan leda till *aggression* är fastlagt, men det saknas belägg för att det leder till *våldsamt beteende*. Med aggression avses en mängd olika fenomen (aggressiva associationer, aggressiva kognitioner, aggressiva affekter etc) som mäts på en mängd olika sätt (t ex genom enkätfrågor, experimentella testmetoder, associationsmått eller olika fysiologiska mätmetoder).

Dessa olika fenomen och mätmetoder korrelerar i några fall med varandra, men saknar empirisk koppling till fenomenet våldsamt beteende, alltså utövande av fysiskt våld. Här ligger det stora metodologiska problemet inom forskningsfältet: när det visat sig svårt att bevisa ett kausalt förhållande mellan våldsamma datorspel och ett socialt beteende (våld), försöker man istället bevisa ett kausalt förhållande mellan våldsamma datorspel och fenomen (associationer, kognitioner, affekter) som man antar har samband med detta sociala beteende. Så länge dessa fenomen inte bevisats ha något samband med våldsamt beteende går det inte att påstå att spel orsakar våld.

Petrovic nämner vidare ett inlägg i *Kalla fakta*, där Statens medieråds samarbete med dataspelsbranschen ifrågasattes. Granskningsnämnden för radio och tv slog fast att inlägget brast i saklighet. Statens medieråd ska enligt myndighetsinstruktionen "verka för media-branschernas självreglering". Självfallet förutsätter detta uppdrag att myndigheten samverkar med branschaktörerna.

Petrovic menar också att Statens medieråd borde "ta till sig mer av experimentell hjärnforskning". *Våldsamma datorspel och aggression* är ett totalurval där *samtliga* peer-reviewgranskade studier av relationen mellan våldsamma datorspel och aggression/våldsamt beteende som publicerats 2001–2011 ingår, totalt 106 stycken. Om någon experimentell hjärnforskning saknas i översikten beror det antingen på att den inte publicerats under denna tidsperiod, eller handlar om något annat än våldsamma spel och aggression.

Självfallet ska inte barn spela alla spel. Lika lite som att alla filmer, böcker eller konstutställningar är för barn, är alla spel det. Det finns gott om anledningar att begränsa barns tillgång till vissa spel – t ex för att de ger uttryck för sexism, rasism eller en nedsättande människosyn. Möjligen ligger beredvilligheten att omfamna medievalsstudier av bristande kvalitet i att de ger oss föräldrar ett argument för begränsningen av barns medieanvändning – "det är skadligt" – som är betydligt bekvämare än att själv behöva motivera begränsningen på etiska grunder.

Ewa Thorslund, direktör Statens medieråd
Ulf Dalquist, forskningsansvarig Statens medieråd

Redaktionens anmärkning: Referenser har utslutits av utrymmesskäl. En fullständig referenslista finns tillgänglig på <http://statensmedierad.se/referenser>

**Sydsvenska pediatrika föreningen, i samarbete med VO
barnmedicin vid Skånes universitetssjukhus, inbjuder härmed till:**

PEDIATRISK UTBILDNINGSDAG

Fredagen den 20 maj, 2016, kl 09.00-cirka 16.00

Vid Ängavallen, utanför Vellinge

Programmet består av intressanta allmänpediatriska föreläsningar, föreningsangelägenheter och socialt umgänge. Mötet är öppet för alla läkare med intresse för pediatrik och är avgiftsfritt.

Alla medlemmar har möjlighet att **söka stipendier** att använda till studiebesök, studieresor, kongressresor, mm. Total stipendiesumma är 30.000 kronor, som kan delas ut till en eller flera sökande. Ansökan skall skickas till martin.jagervall@kronoberg.se senast 2016-03-31. Stipendiaterna utses av styrelsen och presenteras i samband med årsmötet.

Anmälning till mötet görs till Johan Berg på johan.berg.449@hotmail.com senast 2016-05-13, så att vi kan beställa fika och mat till alla deltagare.

Martin Jägervall, ordförande