

# ”Känsliga tittare varnas”

En uppsats om medier, makt och moralpanik

Peter Almén  
Iman Hazheer  
Sandra Schöld

Examensarbete 15 hp, Journalistik (C-nivå)  
Journalistik och medieproduktion 180 hp  
Höstterminen 2009

Linnéuniversitetet  
Institutionen för samhällsvetenskaper

## **Abstract + nyckelord**

**Authors:** Peter Almén, Iman Hazheer & Sandra Schöld

**Title:** “Viewer discretion is advised” - A thesis on media, power and moral panics

**Level:** BA Thesis in Journalism

**Location:** Linnaeus University

**Language:** Swedish

**Number of pages:** 64

Sweden. 1980. The term ‘video violence’ becomes public through the debates show *Studio S*. The show urges and obligates politicians to stop, regulate and ban video films with violent content from the market. 29 years later, the debates show *Debatt* raises concerns regarding a similar topic, ‘video game violence’. Both shows were produced and aired by the Public Service channels of Sveriges Television in Sweden.

The purpose of this thesis was to study and examine if the media encourages and nourishes moral panics to the general public through debates shows. How does the host/journalist interact to steer the debate to the media agenda and how has the power structure changed in the debate genre over the years? Do the media nurture the root of moral panics?

We based the study on a qualitative content analysis. We analyzed one episode from each of the two debate shows *Studio S* and *Debatt*. The method of analysis we used was discourse analysis with emphasis on relations and power structures. We also analyzed the episodes by using Goode and Ben-Yehudas five criteria’s for creating moral panic.

The study shows that both debates shows fail to mention the problem in a larger societal context. They tend to only portray a scapegoat. Furthermore, they often show one-sided and violent sequences from the cultural phenomena. They use discourses to maintain the firm power in the debates to fulfill their pre-constructed bias agenda. We’ve also observed that it has become much more difficult for a moral panic to gain momentum compared with 1980, because of the medias decentralization.

**Key words:** Moral panics, video violence, video nasties, video game violence, journalism, Studio S, Debatt, critical discourse analysis

# Innehållsförteckning

<b>Kapitel 1 Inledning .....</b>	<b>5</b>
1.1 Syfte och forskningsfrågor .....	6
1.2 Avgränsningar .....	6
<b>Kapitel 2 Bakgrund .....</b>	<b>7</b>
2.1 Journalistens roll .....	7
2.2 Public service .....	7
2.3 Debattgenren – debattformens uppkomst .....	8
2.4 Studio S .....	8
2.5 Debatt .....	9
<b>Kapitel 3 Viktiga begreppsdefinitioner för vår studie.....</b>	<b>11</b>
3.1 Moralpanik .....	11
3.2 Underhållningsvåld .....	11
3.3 Videovåld .....	11
3.4 TV-spelsvåld/Datorspelsvåld .....	11
3.5 Kritik mot begreppen ”våldsfilmerna” och ”våldsspel” .....	11
<b>Kapitel 4 Perspektiv på journalistik och moralpanik .....</b>	<b>12</b>
4.1 Moralpanik .....	12
4.1.1 <i>The Moral Panic Wheel</i> .....	15
4.1.2 <i>Alarmism</i> .....	17
4.2 Dagordningsteorin – maktens tre ansikten .....	17
4.3 Kritisk diskursteori .....	19
<b>Kapitel 5 Metoder för innehållsanalys av debattprogram i TV .....</b>	<b>21</b>
5.1 Material .....	21
5.2 Metodval .....	21
5.3 Faircloughs kritiska diskursanalys .....	22
5.4 Goode och Ben-Yehudas fem kriterier för skapande av moralpanik .....	24
5.5 Studiens genomförande .....	24
5.6 Etiska överväganden .....	27
<b>Kapitel 6 TV-sänd moralpanik.....</b>	<b>28</b>
6.1 Sammanfattning Studio S .....	28
6.2 Studio S framställning av ämnet videovåld.....	28
6.3 Studio S och deras förhållningssätt till motparter om videovåld .....	31
6.4 Maktstrukturer och relationer i Studio S .....	32
6.5 Uttalad kunskap i Studio S .....	35
6.6 Studio S programledarroll .....	37
6.7 Sammanfattning Debatt.....	38
6.8 Debatts framställning av ämnet TV/datorspelsvåld .....	38
6.9 Debatt och deras förhållningssätt till motparter om TV/datorspelsvåld .....	41
6.10 Maktstrukturer och relationer i Debatt .....	42
6.11 Uttalad kunskap i Debatt .....	48
6.12 Debatts programledarroll.....	49
6.13 Studio S: Moralpanik .....	50
6.14 Debatt: Moralpanik .....	53

<b>Kapitel 7 Slutdiskussion .....</b>	<b>55</b>
7.1 Maktstrukturer i SVT .....	55
7.2 Moralpanik i SVT.....	59
<b>Kapitel 8 Förslag till framtida forskning.....</b>	<b>62</b>
<b>Referenslista .....</b>	<b>63</b>
Visuella källor .....	63
Tryckta källor .....	63
Internetkällor .....	64
Intervjupersoner .....	64

## Kapitel 1 Inledning

Det pågår ständigt en kamp om makten i ett samhälle. Politiker, lobbyister och vanliga människor slåss om den. Även medierna är med i den här maktkampen. Genom att journalisterna väljer vad de vill ta upp och inte ta upp, hur de vinklar, vilka källor de använder och var de söker information har de stor chans att påverka sin publik. Det är intressant att se vad som händer när medierna går utanför sitt uppdrag om att informera, granska och vara forum för debatt. När de istället försöker fostra och lära sin publik att leva på rätt sätt. Vi undrar vilka medel och metoder journalister använder sig av för att övertala sin publik.

När medier tar upp generationsmotsättningar handlar det oftast om en vuxen generation som inte förstår en ungdomskultur. De vuxna förfasas över en kultur som de egentligen inte har någon kunskap om, och därmed ingen makt över. De vet inte riktigt varför ungdomar betar sig på ett visst sätt och det skrämmer dem. Den äldre generationens normer och värderingar sätts på spel. Uttalanden som ”det var bättre förr”, ”gammal är äldst” och ”dagens ungdom” ger sig till känna. Vuxna protesterar mot ungdomars leverne och medierna är inte sena att hänga på. Det kan handla om subkulturer som lyssnar på hårdrock, eller ungdomar som är på dansbanor. Det är motsättningen mellan generationer som gör det intressant för medierna.

Maktkamp, kontrollbehov och oron över barnen är hörnstenarna. Ingen vill att makten ska glida dem ur händerna. Som förälder är man rädd att ens barn inte ska bli hederliga medborgare, som politiker vill man inte tappa makten att bestämma över medborgarna och som journalist vill man inte tappa den agendasättande makten.

Framförallt är det intressant att se hur det går till när medierna blåser upp ett problem till ofattbara proportioner, hur de skapar vad som kallas moralpanik. Under perioder av moralpanik går föräldraorganisationer, politiker, sakkunniga och medierna ihop för att försöka förbjuda, få bort eller omvända en företeelse eller grupp människor som man anser skadar och är farlig för samhället i stort. Oftast är det medierna som bär ansvaret för att hålla moralpaniken vid liv. I den här uppsatsen har vi valt att se på videovåldsdebatten som fördes i Studio S den 2 december 1980 och programmet Debatt från 17 mars 2009 där man förde en diskussion om våldsamma TV/datorspel.

## **1.1 Syfte och forskningsfrågor**

Vi vill genom vår studie undersöka om och i så fall hur medierna genom debattprogram underbygger moralpanik i samhället och hur journalistiken kan styra över dagordningen. För att beskriva hur journalisternas makt att påverka debattämnen så att moralpanik uppträder och att styra över publik och dagordning, kommer vi att jämföra två debattprogram. Studio S från 1980 som tar upp videovåld och Debatt från 2009 som tar upp våldsamma TV/datorspel. Vårt syfte är även att beskriva och förklara hur maktstrukturer och relationer ser ut i debattprogrammen.

### **Forskningsfråga:**

- Hur samspelar olika maktrelationer inom Sveriges Televisions debattgenre för att skapa och bibehålla moralpanik?

### **Frågeställningar:**

- Hur ser debattgenrens maktstruktur ut över tid och har den förändrats på något sätt?
- Hur agerar programledaren för att styra och leda debatten i önskad riktning?
- På vilka sätt försöker redaktionerna skapa konsensus och socialisera medborgarna 1980 jämfört med 2009?
- Hur skiljer sig debattforumet, om man ser till roller, fördelning av ordet, ansvarskrävande och programsammansättning, 1980 jämfört med 2009?
- Hur uppträder moralpanik och hur ger redaktionerna näring åt den?

## **1.2 Avgränsningar**

Vi kommer enbart att analysera det program ur Studio S-serien där diskussionen rör videovåldet och det program ur Debatt-serien där våldsamma TV/datorspel diskuteras. Vi kommer inte att läsa tidningsartiklar eller lyssna på radioprogram som berör ämnena underhållningsvåld och moralpanik. Vår undersökning går inte heller ut på att försöka klargöra hur eller om man påverkas av underhållningsvåld.

## **Kapitel 2 Bakgrund**

I det här kapitlet behandlar vi vad journalistens roll innebär samt beskriva begreppet Public service. Vi kommer även att berätta om debattgenrens uppkomst samt beskriva de båda programmen Studio S och Debatt.

### **2.1 Journalistens roll**

Enligt medieforskarna Stig Hadenius och Lennart Weibull utgår det journalistiska idealet från 1994 års pressutredning. Där betonas att journalisterna ska granska makthavarna och andra auktoriteter samt informera allmänheten om sådant de behöver veta för att vara fungerande samhällsmedborgare. Journalisten ska även främja kommunikation inom och mellan politiska, fackliga och ideella grupper. Medierna ska fungera som forum för debatt (Hadenius & Weibull, 2003, s. 359-360).

Man kan säga att journalisterna ständigt ska arbeta för att förbättra samhället. De ska hitta det viktigaste som händer lokalt, nationellt och internationellt och sammanfatta det enkelt och snabbt för övriga samhällsmedlemmar i artiklar eller TV-sändningar (Olsson, 2006, s. 28).

Journalistens roll av idag har i större grad blivit uttolkarens. Objektivitetsidealet har ersatts av ett slags kunskapsrelativism. Kunskapsrelativismen utgår från den filosofiska åsikten relativism. Den anser att det inte finns några allmängiltiga sanningar och värderingar. Hur man gör bedömningar av kunskapsmässig, estetisk och etisk art är i största grad beroende av tidens, kulturkretsen eller vissa människors syn (Sjögren, 1998, s. 141).

Då verkligheten och det som sker är så ogripbart behöver journalisten ställa sig emellan exempelvis en händelse och sin publik och förklara och tolka vad som sker. Journalistens uppgift blir att ge ett brett spektrum av bilder, argument och åsikter. Journalisterna ser även sig själva i allt större utsträckning som experter och kan göra egna bedömningar och tolkningar av saker som sker (Hadenius & Weibull, 2003, s. 364 & 391-392).

### **2.2 Public service**

Både Studio S och Debatt är producerade av Sveriges Television, som är ett public serviceföretag. Enligt Falkheimer (2001), docent i medie- och kommunikationsvetenskap, innebär detta att de måste följa vissa regler som i praktiken innebär att det är staten som ger direktiv för hur verksamheten och inriktningen ska se ut, men de styr inte själva innehållet i programmen. *”Detta innebär att ett självständigt icke-vinstdrivande bolag, finansierat av licensmedel från medborgarna sköter verksamheten”* (Falkheimer, 2001, s. 128).

Hadenius och Weibull (2003) beskriver fyra kännetecken för public service:

1. Staten utfärdar reglerna, men de har inte ansvar för själva programmet.
2. Staten tar hand om den tekniska distributionen.
3. Finansieringen sker via licensmedel, det vill säga Radio- och TV-licensen, vilken regleras av staten.
4. Innehållet ska präglas av opartiskhet, saklighet, bildning och upplysning.

(Hadenius & Weibull, 2003, s. 165).

### **2.3 Debattgenren – debattformens uppkomst**

Journalisten och författaren Anders R. Olsson (2006) skriver att under 1960- och 70-talen, men framför allt från 1980-talet och fram till idag utökades journalistiken med ytterligare en genre; nämligen debatterandet. Nyhetsjournalistiken slogs under hårdnande konkurrens om publiken. Nyheterna skulle produceras så snabbt och billigt som möjligt utan att för den skull minska på attraktions- och underhållningsvärdet. Detta löste man genom att införa mer debatt, mera spekulerande och att allt fler partsinlagor får passera som journalistik då de oftast är gratis. Istället för att exempelvis en TV-journalist ägnar flera dagar åt att undersöka hur något faktiskt ligger till och sedan berättar detta för sina tittare tar man in två ämnesexperter med helst rakt motsatta åsikter i en särskild fråga. Sedan får de debattera i tio minuter under ledning av en studioreporter. Detta blir billigt då de medverkande oftast inte får något betalt utan mer chansen att föra fram sin åsikt. Studioreportern i sin tur behöver bara ytlig kunskap om ämnet. Att vara debattledare idag är en journalistisk arbetsuppgift som ofta ger debattledaren lika stort offentligt utrymme som debattörerna. Han/hon bestämmer vilket ämne som ska tas upp, hur frågorna ska formuleras och styr diskussionen så att ett högt och dramatiskt tempo upprätthålls. Programformens krav på ett högt tempo och att hålla konflikten levande gör att man sällan kommer fram till något alls och man får inte förklarat något från grunden. I debattformatet är oftast underhållningskravet överordnat kravet på kunskapsförmedling (Olsson, 2006, s. 52-54).

### **2.4 Studio S**

Medieforskaren Henrik Örnebring (2001) skriver att programmet Studio S sändes för första gången 1976, i Sveriges Televisions kanal TV1. Det var ett renodlat debattprogram, till skillnad från de andra program som fanns under den här tiden, då många magasin bara hade inslag av debatt. Studio S var ett försök att sammanföra de splittrade samhällsbevakande



program som fanns. Programmen förbereddes noga av TV1:s samhällsredaktion. Det var således ett mycket seriöst program som man lade stora resurser på (Örnebring, 2001, s. 174).

SVT var under den här tiden inne i en förändring, där man drog sig åt att journalisterna skulle ha en mer samhällskritisk framtoning, gräsrötter ställdes mot makthavare. Programpolicyen för Studio S var tydlig, de skulle granska, klargöra, avslöja och engagera, samt vara på den lille människans sida. Det var skjutjärnsjournalistikens ideal som råde (Örnebring, 2001, s. 259). Programledarna var ofta ifrågasättande mot makthavare och offentliga personer, medan de var mer hänsynsfulla mot lekmän (Örnebring, 2001, s. 260). Studio S strävade efter att få med debattdeltagare som skulle utfrågas av journalister från programredaktionen. De ville inte ha med experter som skulle rabbla exempel, utan programmet skulle utgå från folket, gräsrötterna. De ville få fram nya frågor på dagordningen. De ville även ta upp aktuella samhällsfrågor. En rapp, vass och intressant debatt med snabba svar var det man var ute efter (Örnebring, 2001, s. 175).

Redaktionen diskuterade mycket om i vilken ordning inslag skulle visas, hur man skulle presentera ämnet, för att få bäst effekt. De ville skapa intryck, inte nödvändigtvis spegla verkligheten. Man kände väl till hur man kunde påverka sin publik genom dessa medel. Nya ideal och nya journalistiska former var i görningen. Det var viktigt att bryta genrekonventionen och de gamla formerna. Man ska inte glömma att publiken var van vid det gamla sättet att göra TV, det som vi ser som historia nu, var deras verklighet då. SR:s starka profiler var de som var ledande i planeringen av programmet (Örnebring, 2001, s. 176).

## **2.5 Debatt**

Programmet Debatt på Sveriges Television är just nu ansett som ett av de större debattforumen i Sverige. Följande är ett utdrag ur det programuppdrag som Debatt har;

*”Programformen ska inbjuda till klassisk åsiktsbrytning med syfte att tydliggöra ståndpunkter och konfliktlinjer. Ett bitvis konfrontatoriskt anslag och tydlig polarisering mellan debattörerna och deras åsikter är inget programmet räds.*

*Det skall dock finnas utrymme för moment och/eller debattämnen av lugnare och mer reflekterande slag. Syftet med debatten är att för tittaren tydliggöra möjliga ståndpunkter och erbjuda tittaren nya öppningar i det egna ställningstagandet.”*

Tittarsiffrorna har varierat genom åren men i dagsläget är det mer än 400 000 som ser på torsdagsprogrammet och något färre på tisdagsprogrammet. Som mest har de haft knappt 700 000 tittare sedan programmet började sändas i januari 2008. Sedan tillkommer alla de som ser repriserna och de som tittar på Sveriges Television webbtjänst SVT Play. På Debatts hemsida står även följande texter;

*"SVT Debatt tar upp de viktigaste och hetaste samhällsfrågorna. Efter programmet fortsätter debatten i Eftersnack - direktsänt på nätet!"*

*"Debatt är SVT:s sajt för samhällsdebatt. Det är platsen där de viktigaste och mest angelägna samhällsfrågorna diskuteras. "*

(<http://www.svt.se/debatt>).

## **Kapitel 3 Viktiga begreppsdefinitioner för vår studie**

Här kommer vi beröra och förklara olika begreppsdefinitioner som är relevanta och av intresse för vår studie.

### **3.1 Moralpanik**

Många är de forskare som använder sig av moralpanikbegreppet (exempelvis Keith Roe, Margareta Rönnberg, Erich Goode och Nachman Ben-Yehuda). Den som först myntade uttrycket moralpanik var den engelske forskaren Stanley Cohen (2002). Han beskriver moralpanik som ett samhälles reaktion (oftast överdrivna reaktion) på en viss företeelse, trend eller grupp människor som avviker från de normer och värderingar som råder. Det är oftast något som hotar och kan skada samhället. Vi beskriver teorier kring moralpanik i nästkommande kapitel.

### **3.2 Underhållningsvåld**

Underhållningsvåld – våld visat i underhållningssyfte i film, TV och video (2009-11-13 [www.ne.se/sve/underhållningsvåld](http://www.ne.se/sve/underhållningsvåld)).

### **3.3 Videovåld**

Videovåld – *”benämning på våld som oftast inte motiveras av handlingen i de videogram i vilka det förekommer. Debatten om videovåldets skadliga effekter, särskilt på barn och ungdomar, har av vissa forskare förklarats som ett typiskt utslag av – moralisk panik”* (Sjögren, 1996, s. 419).

### **3.4 TV-spelsvåld/Datorspelsvåld**

TV-spelsvåld/Datorspelsvåld – sorterar under underhållningsvåld.

### **3.5 Kritik mot begreppen ”våldsfilm” och ”våldsspel”**

Enligt Jostein Gripsrud (2002), professor i medievetenskap, är beteckningen ”våldsfilm” inte rättvis då begreppet inte skiljer på olika filmgenrer. Som Gripsrud skriver så klumpar man ihop filmatiserade Shakespeare-pjäser, historiska krigsfilm, tecknade filmer, vilda västernfilmer och skräckfilmer under begreppet ”våldsfilm” och detta är att våldföra sig på den enskilda filmen som en meningsfull helhet. Man missar det faktum att alla element i en film får sin betydelse i relation till det sammanhang i vilket de ingår. Om man inser att filmer är en kulturprodukt som kräver någon form av förståelse så är begreppet ”våldsfilm” inte användbart (Gripsrud, 2002, s. 60). Den kritik Gripsrud framför mot begreppet ”våldsfilm” kommer vi även att applicera på begreppet ”våldsspel” som bland annat används i Debatt.

## Kapitel 4 Perspektiv på journalistik och moralpanik

I följande kapitel tar vi upp teorier och begrepp som har betydelse för hur debattprogram och moralpanik kan förklaras. Vi inleder med att diskutera moralpanik ur flera perspektiv innan vi beskriver hur journalistiken genom mediemakt och dagordningsteorin kan inverka på hur människor skapar uppfattningar genom medieinnehåll.

### 4.1 Moralpanik

Den förste att redogöra för teorier om moralpanik och varför de uppkommer var den engelske forskaren Stanley Cohen i hans studie *Folk Devils and Moral Panics* från 1972. Han själv definierar begreppet som;

*”Ett tillstånd, en händelse, person eller grupp framträder och definieras som ett hot mot samhälleliga värden och intressen; dess slag framställs på ett stiliserat och stereotypt sätt av massmedierna; moralbarrikaderna bemannas av redaktörer, biskopar, politiker och andra rättänkande människor; experter med social fullmakt ställer sina diagnoser och ger förslag på botemedel; sätt att hantera det hela framläggs eller (oftast) tillgrips; tillståndet försvinner sedan, sjunker undan eller försvagas och blir mer tydligt.”* (Cohen, 2002, s. 1) [egen översättning].

Cohen undersökte de brittiska mediernas framställningar av bråken mellan ungdomsgrupperna mods och rockers på 60-talet i England (von Feilitzen, Forsman & Roe, 1993, s. 11).

Erich Goode och Nachman Ben-Yehuda (2009), som är professorer i sociologi, skriver om fem kriterier som finns med för att skapa moralpanik. Först måste det uppstå en ökad oro över en viss grups eller företeelses negativa påverkan på samhället. Denna oro kan skapas av flera olika grupper. Det kan vara politiker, föräldraorganisationer och givetvis medierna. Att oron är befogad slås fast genom opinionsundersökningar, ökad mediebevakning, förslag till reglerande lagstiftningar och så vidare. För det andra måste det finnas en ökad fientlighet gentemot den grupp eller företeelse som man anser hotar samhället. Medlemmarna av denna grupp dras alla över en och samma kant och räknas till fienden. Deras beteende anses skada samhällets värderingar och intressen. Man vill ha någon eller några som kan ställas ansvariga och det skapas därför en tydlig linje mellan ”vi” – goda medlemmar av ett respektabelt samhälle – och ”de andra” – de som är de onda, avvikande och vill samhället illa. För det tredje måste det finnas en allmän opinion, en enighet, som tycker att hotet mot samhället är riktigt och allvarligt och att det orsakas av medlemmarna i dessa samhällsfarliga rörelser och

deras beteende. För det fjärde måste det finnas en oproportionerlig rädsla för det som anses vara samhällsfarligt. Man anser att företeelsen är mycket mer skadlig och hotfull än vad den egentligen är. Man blåser upp siffror och statistik som "bevisar" farligheten till orimliga proportioner. Till viss del kan det sägas att objektiviteten åsidosätts då moralpanik råder. Hela begreppet moralpanik bygger på att det i uppgifter, rapporter och nyhetsbevakning råder oproportionalitet. Och slutligen, för det femte är moralpanik en flyktig företeelse. Det uppkommer helt plötsligt och försvinner oftast lika plötsligt. Vissa vågor av moralpanik lämnar efter sig lagändringar, nya normer och samhällsrörelser medan andra försvinner utan att lämna ifrån sig ett enda spår. Den fiendlighet som finns under moralpanikens febertopp brukar sjunka undan nästan helt. Moralpanik är en form av kollektivt beteende där man hittar en syndabock som får symbolisera uppkomsten till den oro som man upplever. (Goode & Ben-Yehuda, 2009, s. 37-43) Dessa fem kriterier kommer vi att använda som verktyg för att kunna påvisa eller dementera uppkomsten av moralpanik i Studio S och Debatt.

En moralpanik klargör tydligt vilka normer och moraliska riktlinjer som råder i ett samhälle och visar att det finns gränser för hur mycket mångfald man tolererar (Goode & Ben-Yehuda, 2009, s. 29). Medierna ägnar mycket utrymme åt det som är avvikande och visar oss samhällsmedborgare vad som är rätt och fel. De informerar oss om vilka gränser vi inte bör passera och i vilka olika former djävulen kan visa sig (Cohen, 2002, s. 8). Under perioder då moralpanik råder är det lättare för journalister, politiker och lärare att rikta sin oro och fiendlighet mot en konkret företeelse som till exempel våldsamma datorspel eller våld på film. Det är spelen och filmerna som får stå till svars för hur dagens ungdom beter sig. Två tonårspojkar går in på sin skola och skjuter ihjäl 13 personer innan de slutligen tar sina egna liv. Under polisens efterföljande undersökningar kommer man fram till att de två pojkarna varit besatta av datorspelen Doom och Wolfenstein 3D. Dessa två spel innehåller en hel del våld och genast har man något konkret att rikta sitt ansvarskrävande finger mot.

Gripsrud skriver att jämfört med de problematiska, sammansatta sociala och psykologiska förhållanden som ligger bakom det verkliga våldet är det betydligt enklare att peka ut medierna och övriga fiktionsgenrer som syndabockar. Dessa medier och genrer saknar oftast duktiga och passionerade försvarare i offentligheten (Gripsrud, 2002, s. 64).

TV- och barnkulturforskaren Margareta Rönnberg (1998) skriver att den moraliska paniken många gånger är socialt konstruerad och backas upp av förändrade sociala attityder. Precis som värden, normer och förväntningar utvecklas och ändras över tid, gör även möjliga

grogrunder till problem det. Moralpaniker är återkommande social oro över företeelser som tycks symbolisera den nära och förmodat hemskare framtiden redan nu. Helt nya yrkesgrupper tillkommer under perioder av moralpanik. Dessa kallas moralentreprenörer som är egenföretagare i moralbranschen. De fungerar som förkunnare och uttydare (Rönnerberg, 1998, s. 123-139).

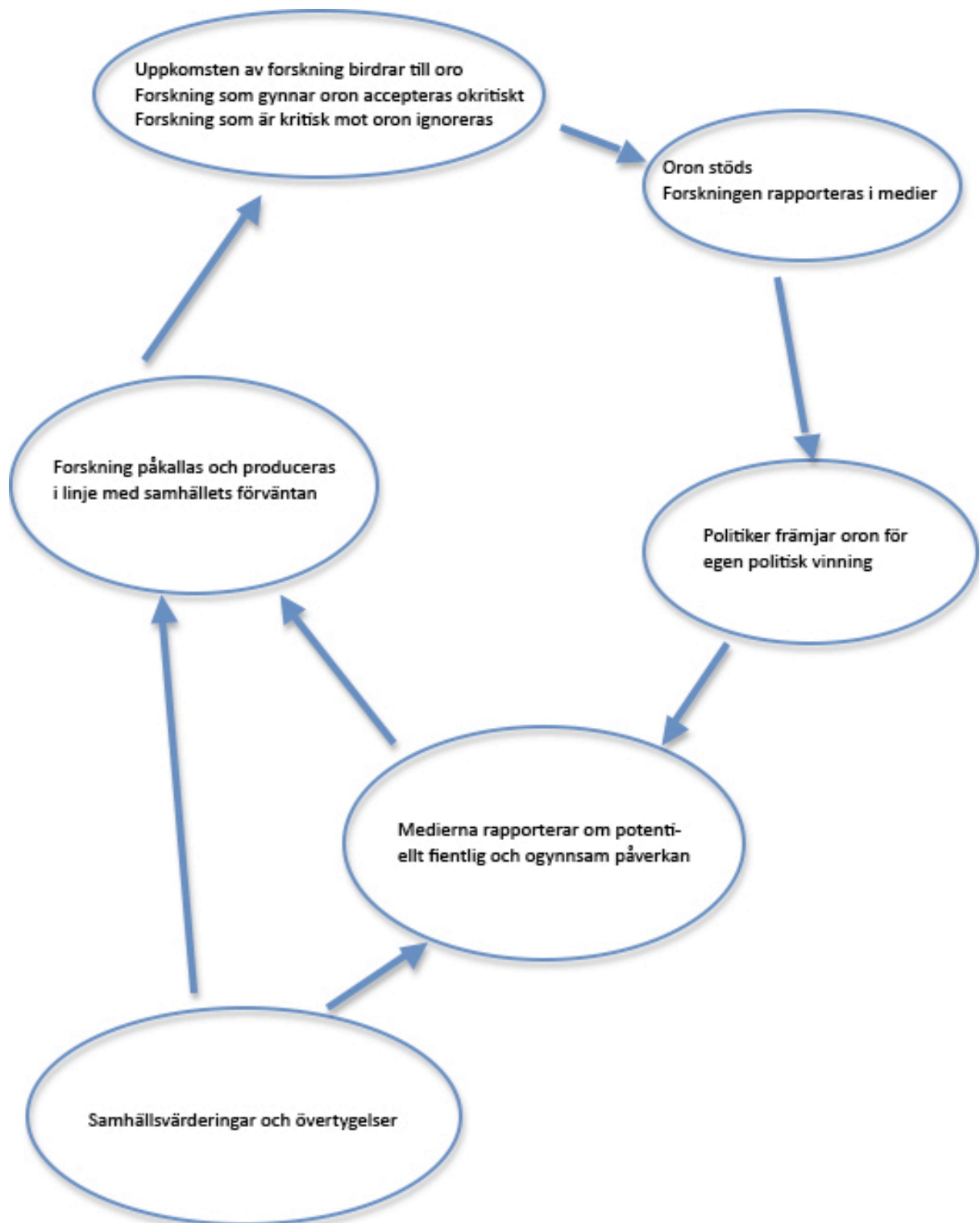
John B. Thompson (2001), professor i sociologi, beskriver några negativa aspekter av den betydelse medierna spelar för sin publiks världsuppfattning och även för deras självkänedom. Mediernas tekniska utveckling har kraftigt ökat möjligheterna att överföra ideologiska budskap över stora avstånd i tid och rum. Detta skapar förutsättningar för att medierna ska kunna föra in ideologiska budskap i folks vardag. Med ideologi menar Thompson hur symboliska former (exempelvis tanken om vad som är manligt respektive kvinnligt) under särskilda omständigheter tjänar syftet att bevara och stärka dominansrelationer. Vidare anser han att även om mediernas innehåll i stor utsträckning kan bidra till att utveckla och stärka publikens identitet kan det även leda till att man blir beroende av medierna för att känna sig som en del i samhället. Den stora variationen och omfattningen av budskap som mediernas publik erbjuds kan även leda till något som Thompson kallar *symbolisk överbelastning*. För att kunna handskas med detta enorma medierade symboliska material väljer publiken helt enkelt bort mycket av det som finns att tillgå. Dessutom använder de sig av expertsystem (exempelvis som att lyssna på en filmkritikers rekommendation när man ska se en film) där sakkunniga källor kan ge råd om vilket symboliskt material som är värt att ta del av och dessutom hur detta material ska tolkas (Thompson, 2001, s. 264-268). Detta kan liknas vid debattprogrammets programledare som ska ge klarhet och fungera som uttolkare av svåra ämnen för debattpubliken.

Gripsrud (2002) beskriver förhållandet mellan medierna och dess publik på följande sätt;

*”Medierna är naturligtvis en viktig del av den sociala och kulturella miljö vi lever i. De är helt centrala källor till information, reflekterad kunskap och upplevelser, de är fora för offentliga meningsutbyten och åsiktsbildning, och de servar oss dagligen presentationer av verkliga och fiktiva förhållanden med inbyggda värdemässiga föreställningar, utan att vi nödvändigtvis lägger märke till dem. Därför kan man naturligtvis också säga att medierna genom sina många funktioner påverkar hur samhället och människorna utvecklas och uppfattar sig själva – under förutsättning att man poängterar att det rör sig om komplexa processer” (Gripsrud, 2002, s. 86).*

#### 4.1.1 The Moral Panic Wheel

Christopher J. Ferguson (2008), assisterande professor i psykologi, skriver att moralpaniker ofta kommer från vad han kallar kulturella krig och/eller brukar väldigt ofta uppkomma från så kallad vetenskaplig research av dålig kvalitet. Han menar att grupper i samhället som politiker, nyhetsmedier och forskare har motiv för att främja hysteriska övertygelser om medievåld och främst våldsamma TV/datorspel för olika syften. Han nämner även psykologerna Lawrence Kutner och Cheryl Olsons förklaring om att våldsamma TV/datorspel används av vissa politiker som ett medel för att vinna politiska poäng. Genom att lova åtgärder och förbud så kan de vinna väljare. Ferguson skriver också, precis som Gripsrud, att medier sällan uppmärksammar kringliggande faktorer (så som miljö, genetik, fattigdom etcetera) när kopplingen mellan TV/datorspel kontra brott görs och därför spinner oron vidare. Ferguson tar upp modellen The Moral Panic Wheel som först presenterades av medie- och kommunikationsforskaren David Gauntlett för att påvisa moralpanikens ursprung. Modellen visar att samhällsvärderingar och även religiösa värderingar, moraliska värderingar och sunt förnuft spinner igång hjulet. Populationen blir då allt mer oroad över någonting som ofta är nytt och främmande. Ferguson skriver vidare att det ofta är de äldre i samhället som är drivande i frågan då de kanske är mindre mottagliga för nya former av teknologi och/eller mer måna om den sociala ordningen som kan rubbas av ungdomen och deras skapande av nya subkulturer (Ferguson, 2008, s. 30-31) .



(Ferguson, 2008, s. 31) [egen översättning].



#### **4.1.2 Alarmism**

Olsson (2006) beskriver något som han kallar för alarmism. Detta innebär att samhället ur ett journalistiskt synsätt aldrig får bli lugnt, man vill inte att vi ska leva i den bästa av världar, då journalisterna behöver våld, brott, hot, fusk, konflikter och orättvisor för att få bekräftelse att de behövs. Detta gör att nyhetsmedierna har en tendens att ständigt ropa varg. Mediernas alarmerande beror inte så mycket på vad som sker i verkligheten utan mer av vad som rent ekonomiskt fungerar bäst i kampen om publikens uppmärksamhet. En viktig aspekt av nyhetsmediernas alarmism som Olsson tar upp är det faktum att det blir svårt för samhällsmedborgarna att väga fördelar mot nackdelar när information om en reform, en teknisk nyhet eller en samhällelig trend måste presenteras i termer av gott eller ont, rättvist eller orättvist, ofarligt eller farligt. Den alarmistiska attityden gör att det blir i princip omöjligt att rapportera om det som är lagom eller normalt. Att till exempel en utveckling i samhället, oavsett om den gäller löner, miljöskydd, arbetslöshet eller brottslighet, är väntad eller rimlig gör att den aldrig kan bli en nyhet. Trots det att svenskar rent fysiskt klarar sig bättre, lever längre och är friskare än någonsin säljer nyhetsmedierna mer än någonsin på det som fysiskt hotar oss eller kan skada oss (exempelvis terrorister, videovåld, fågelinfluensa, kamphundar, TV/datorspelsvåld, fästingar och så vidare) (Olsson, 2006, s. 82-86).

Medierna ser till att skapa en diffus känsla av oro hos publiken inför olika företeelser och tendenser. Något måste göras? Vart ska det sluta? Detta kan inte få fortgå? Att skapa dessa känslor gör att man skapar en grund för fortsatt mediebevakning av den valda företeelsen (Cohen, 2002, s. 7-8). I synnerhet debattprogrammen utnyttjar människors rädslor för att skapa intressant och spännande TV-underhållning.

#### **4.2 Dagordningsteorin – maktens tre ansikten**

Jesper Strömbäck (2000), professor i journalistik och kommunikationsvetenskap, skriver att dagordningsteorin handlar om att makten har tre ansikten, ett för politiker och valda makthavare, ett för medierna och ett för medborgarna. Medierna har en stor makt över medborgarnas dagordning. De bestämmer inte nödvändigtvis vad medborgarna ska tycka, men eftersom det är medierna som väljer vad som har nyhetsvärde så får de inflytande över vad medborgarna tänker på. Det som medierna inte tar upp, kanske faller i glömska eller hamnar i skymundan. Idag kan medborgarna dock använda sig av Internet för att sätta nya, eller hitta andra dagordningar. Därmed fragmentiseras samhällsproblem och når därför inte över den tröskel som finns innan ett samhällsproblem kan bli ordentligt satt på dagordningen.

Det blir fler problem som tas upp, men på lägre nivå, dit få personer har tillgång (Strömbäck, 2000, s. 196).

Om någon exempelvis gör en Facebook-grupp där det krävs att bensinpriserna sänks kanske de når ut till 10 000 personer. Då når de andra upprörda personer men inte beslutsfattarna. Skulle istället en stor dagstidning som Dagens Nyheter (DN) ta upp problemet är det mer agendasättande, fler läser tidningen, fler beslutsfattare kan nås av budskapet och DN är seriösare än en Facebook-grupp.

Journalisten kan ställa beslutsfattare till svars, ställa frågor och få svar på hur man ska lösa problemet. Dessutom höjs utbildningsnivån och mediemedvetenheten gradvis i landet. Folk är mer medvetna om mediernas roll och hur de arbetar idag. Detta gör att dagordningsteorins del om att medierna sätter medborgarnas dagordning försvagas något. Frågan är vem som sätter mediernas dagordning. Nyhetsvärderingar är viktiga att titta på, medielogiken ännu viktigare. Medielogiken handlar hur journalister arbetar, vad de väljer att skriva om, var de hämtar information ifrån och hur de framställer ämnet. Journalisternas bild av verkligheten är beroende av dessa två element, nyhetsvärdering och medielogiken. (Strömbäck, 2000, s. 196)

Lobbyister, intresseorganisationer och politiker försöker påverka mediernas agenda. De medieanpassar sitt budskap, så att det ska passa journalisterna. Det är ofta dessa journalister går till för att få information, lyckas man då få in sitt budskap i informationen kommer man också ut med sitt budskap. Vissa forskare tror dock att det är journalisterna som i första hand påverkar politikerna. De menar att journalister inte har makten, utan snarare att media har medierat omvärlden, därmed har de en central position mellan politiker, medborgare och världen utanför (Strömbäck, 2000, s. 197).

Medierna är beroende av sitt eget format, en tidning har det antalet tecken som får plats, TV är beroende av bilder och så vidare. Det finns begränsningar för vad som får plats på dagordningen, journalisterna måste sälla. Dessutom är det medierna rapporterat redan medierat när de får informationen. Som nämnts innan anpassar exempelvis politiker sin information för att nå ut med sitt eget budskap. Sammanfattningsvis kan man säga att maktens första ansikte är politikernas makt, det andra är till störst del mediernas, och maktens tredje ansikte är medborgarnas makt. Ingen av dessa arbetar dock i ett vakuum, alla kan påverkas av varandra, och det är föränderligt över tid och beror på sammanhanget (Strömbäck, 2000, s. 198).

Ett tillägg, för att ytterligare problematisera teorin, är att den som tillåts att formulera problemet också får makten över hur situationen uppfattas, makten över ordet är makten över tanken. Frågan om vem som har makten att problemformulera är komplicerad att svara på, om det ens finns ett svar att ge (Strömbäck, 2000, s. 202).

Det är viktigt för ett debattprogram att välja rätt programledare eftersom det krävs en väldigt stark programledare för att bibehålla journalisternas makt i exempelvis en studio. Det krävs en stark person med mycket karisma, som vågar fördela ordet och leda debatten. Som programledare är det av högsta vikt att besitta dessa egenskaper, annars finns risken att programmet fallerar, att någon annan tar över debatten, eller att någon kommer undan sitt ansvar. Eller att någon tar över makten över dagordningen från problemformulerarna, redaktionen. Programledarens åsikter och övertygelse genomsyrar hela programmet, hur det är uppbyggt och vilka som får vara med i debatten. Dagordningsteorin återkommer i debattprogrammen då representanter från medierna, makten och medborgarna samlas i studion i en konstruerad pseudovärld. Vi kommer att använda oss av dagordningsteorin tillsammans med diskursanalysen, för att ytterligare förstärka maktaspekten och påvisa de tre aktörernas strävan efter makt, samt förklara varför någon av aktörerna gynnas vid en debatt.

### **4.3 Kritisk diskursteori**

Kritisk diskursanalys är en metod för att påvisa maktstrukturer i samhället (Winther Jørgensen & Phillips, 2000, s. 69). Lektorerna i samhällsutveckling respektive sociologi, Marianne Winther Jørgensen och Louise Phillips (2000), bygger ”sin” teori på Fairclough.

Det finns många olika teorier om kritisk diskursanalys, här följer fem gemensamma drag baserade på Winther Jørgensen och Phillips (2000) tolkning av Faircloughs kritiska diskursanalys.

- Sociala och kulturella processer och strukturer har en delvis lingvistisk-diskursiv karaktär

Vår värld är definierad genom diskursiva praktiker. Det är en social praktik att producera och konsumera texter, eftersom olika diskurser formar ord och mening i texter och andra uttryck. Sociala identiteter och sociala relationer slås även fast på det här sättet. Texter man läser och det man ser på TV formar oss socialt, vi blir en del i olika diskurser. Inom den kritiska diskursanalysen finns en tendens att analysera bilder precis som om de vore text (Winther Jørgensen & Phillips, 2000, s. 67).

- Diskurs är både föränderligt och förändrande

Diskurs är ett socialt sätt att förändra världen samtidigt som diskurser förändras av andra sociala praktiker. Diskursen formar, omformar och speglar sociala strukturer. Mediediskurser kan till exempel omforma politiken. I kritisk diskursanalys är språk som diskurs ett sätt att påverka världen genom en handling och en historisk och socialt placerad handling. Diskurser kan bara tillämpas och förklaras när man satt in dem i tid och rum, socialt och historiskt. Exempelvis i en familj, där förhållandet föräldrar–barn är diskursivt konstituerat, samtidigt som familjen kan liknas vid en reell konstitution av konkreta identiteter, relationer och praktiker. Dessa har från början fastställts genom att konstituera diskurser, men fallit över i icke-diskursiva praktiker. Om man antar att diskurs bara är konstituerande och inte konstituerad betyder det enligt Fairclough att den sociala verkligheten bara kommer inifrån människors huvuden (Winther Jørgensen & Phillips, 2000, s. 68).

- Språkbruk ska analyseras empiriskt i det sociala sammanhanget

Man tittar lingvistiskt i sin analys av hur man använder språket i ett samtal. Till skillnad från andra diskursanalyser där man inte gör systematiska empiriska studier av språkbruk, eller enbart retoriska studier.

- Diskurs fungerar ideologiskt

Inom kritisk diskursanalys menar man att diskursiva praktiker bidrar till att skapa och vidmakthålla maktförhållanden mellan exempelvis män och kvinnor, ”svenskar” och ”icke-etniska svenskar”, politiker och samhällsmedborgare och så vidare. Man pratar, liksom Marx, om ideologiska effekter. Makt är produktivt, eftersom makt skapar subjekt och agenter. Med kritisk diskursanalys kan man systematiskt undersöka förhållanden mellan diskursiva händelser, texter och praktiker, samtidigt som man kan undersöka sociala och kulturella strukturer, processer och relationer. Samt hur dessa ideologiskt formas av maktrelationer. Genom dessa ogenomskinliga relationer, diskurs–samhälle, säkrar de styrande att de får behålla sin makt och att hegemonin står fast. Diskurs kan, rätt använd, ge en stor makt i samhället. Det kritiska i kritisk diskursanalys är att den ska klargöra den diskursiva praktikens roll som upprätthållare av den sociala världen, det vill säga, bibehålla den ojämlika värld vi har idag (Winther Jørgensen & Phillips, 2000, s. 69).

## **Kapitel 5 Metoder för innehållsanalys av debattprogram i TV**

I detta kapitel diskuterar och resonerar vi kring vårt metodval och vilka avgränsningar vi har gjort. Vi redovisar även hur vi gått tillväga för att genomföra vår studie och hur vi använt materialet.

### **5.1 Material**

Det ena programmet vi analyserat som grund för vår studie är Sveriges Televisions program Debatt och deras avsnitt om TV/datorspelsvåld från den 17 mars 2009. Avsnittet är 28 minuter och 15 sekunder långt. Dock behandlades två ämnen i avsnittet. Debatten om TV/datorspelsvåld pågick i 20 minuter och 48 sekunder.

Det andra programmet vi analyserat är Sveriges Televisions program Studio S och deras avsnitt som berörde ämnet videovåld, från den 2 december 1980. Avsnittet var en timme och fem minuter långt.

Anledningen till att vi valde detta material är för att dessa två avsnitt är exempel på två ämnen som ofta förekommer inom moralpanikdebatten. Ny teknik gjorde sitt intåg i samhället och de vuxna oroades över hur ungdomen skulle komma att påverkas av det nya mediet. Vidare anledning till att vi valde just Studio S från 1980 var för att påvisa och/eller resonera kring eventuella förändringar mellan tidpunkterna. Debatt och Studio S är och var på sin tid även några av de mest tillgängliga debattprogrammen på TV. Dessutom producerades och sändes båda programmen i Sverige Televisions kanaler, som är public servicekanaler. Anledningen till att vi valde två program som lyder under public serviceuppdraget är för att se hur uppdraget efterlevs och om det har förändrats över tiden.

### **5.2 Metodval**

Vi har valt att göra en textanalys av vårt material. Anledningen till att vi har valt det är för att materialet består av rörliga bilder och därför bör studeras som medietexter. Vi har gjort en kvalitativ innehållsanalys. Detta då vi inte är intresserade av numeriska utslag som man får genom en kvantitativ analysmetod, utan vi är mer intresserade av hur relationer ser ut mellan dessa medietexter och aktörerna inom dem. Vi vill få ett större djup i materialet för att få förståelse om hur moralpanik underbyggs. Det vill säga hur ämnen framställs, teman i texten och vilka budskap som ges. Vi vill analysera och förstå hur olika maktpositioner och maktrelationer uppstår och bibehålls. Därför ansåg vi att en kvalitativ analysmetod passade oss bäst. Den kvalitativa innehållsanalysen handlar helt enkelt om att man granskar, studerar och analyserar medietextens innehåll för att få svar på sina frågeställningar. Medieforskarna

Helge Østbye, Karl Knapskog, Knut Helland och Leif Ove Larsen (2003) förklarar textanalys på följande sätt:

*”Textanalys är en övergripande beteckning på kvalitativa studier av texter. [...] Textanalys handlar om att plocka isär en text genom att ställa frågor till den, om en också om att sätta ihop den igen på ett nytt sätt som på ett eller annat vis ger både analytikern och analysens läsare ökad förståelse för texten.”* (Østbye, Knapskog, Helland & Larsen, 2003, s. 62 & 71).

Østbye, Knapskog, Helland och Larsen skriver även att *”analysera betyder att ställa frågor till något för att försöka hitta svar”*. I textanalys ställer forskaren frågor till medietexten och för att besvara dessa frågor så korrekt som möjligt behövs det *”någon form av analytisk procedur”*. Dessa procedurer kallas textanalytisk metod (Østbye, Knapskog, Helland & Larsen, 2003, s. 62). Vi använder oss av diskursanalys där vi bland annat undersöker relationer mellan aktörerna i texten (Fairclough, 1995, s. 59).

### **5.3 Faircloughs kritiska diskursanalys**

Kritisk diskursanalys är icke-politiskt neutral. Dess styrka är att med utgångspunkt i teorier om hur samhället är organiserat, undersöka och förklara hur maktstrukturerna fördelas och uppträder, samt hur dessa maktstrukturer försöker framstå som naturliga och därmed inte bli ifrågasatta. Syftet med kritisk diskursteorin är således att blottlägga och avslöja dolda maktstrukturer. Ett kritiskt sätt för att få en social förändring inom politiken eller i samhället för olika utsatta grupper. Den står på den lille mannens sida och kämpar för att göra de svaga starkare. Den är till för att påvisa hur diskursiva praktiker vidmakthåller hegemonin och den snedfördelade makten i samhället. Det handlar om att få en social förändring. Genom Faircloughs kritiska språkmedvetenhet ska man kunna avslöja maktmönster. Det finns skillnader i teoretiseringen av ideologi, diskurs, historiskt perspektiv, metoder vid empiriska studier av språkbruk och ideologiska effekter (Winther Jørgensen & Phillips, 2000, s. 70).

Vi använder oss av Faircloughs kritiska diskursanalys samt ställer egna frågor till texten.

Enligt Norman Fairclough, professor i lingvistik, är diskurs en viktig form av social praktik, eftersom den förändrar och återberättar kunskap, identiteter, sociala relationer och maktrelationer, samt formar och formas av andra sociala relationer. Man måste använda ett tvärvetenskapligt perspektiv, någon form av social analys när man gör diskursanalys, annars är metoden verkningslös. Därför använder vi oss även av moralpanik som teori samt

dagordningsteorin. Människor är oftast omedvetna om att sociala praktiker formas av maktrelationer och sociala konstruktioner (Winther Jørgensen & Phillips, 2000, s 72).

Diskurs är ett bestämt sätt att tala om världen vilket ger betydelse åt upplevelser och åsikter ur ett specifikt perspektiv, exempelvis kan man se på en fråga genom en feministisk diskurs, eller en liberal diskurs. Diskurs fyller tre funktioner, en om identitet, en om relationer och en om ideologisk funktion (Winther Jørgensen & Phillips, 2000, s. 73).

Vi kommer liksom Fairclough fokusera på de två dimensionerna: **den kommunikativa händelsen**, hur kommunicerar de, vilka är med, vilka utesluts, vilka talar och med vilken kunskap. Och **diskursordningen**, det vill säga alla diskurser som används inom den sociala institutionen, i genren debattprogram.

De båda debattprogrammen, Studio S och Debatt, är kommunikativa händelser och har tre dimensioner: De är produkten av hur redaktionen framställer världen, vilka personer som får komma till tals, vilka relationer de har till varandra och hur ämnet väljs.

De båda debattprogrammen är även diskursiva praktiker, ett produktionsled har förekommit produkten som sedan konsumeras av tittarna. Diskursiv praktik är hur redaktionen bygger programmet på redan existerande diskurser. Journalisterna själva tillhör en journalistisk diskurs. De ska bland annat vara forum för debatt samt stå på de svagas sida. Därför ska de ta upp de här problemen som politikerna inte vill se. Diskursiv praktik påverkar och påverkas av social praktik. Identiteter och relationer mellan aktörerna finns och man måste titta på hur de ser ut.

I programmen interagerar olika diskurser vilket leder till en socialisering som påverkar och påverkas av diskurser.

Studio S är även en social praktik. Olika diskurser förekommer i programmet, exempelvis en liberal diskurs från den till studion inbjudne folkpartisten Jan-Erik Wikström, men också en föräldraansvarsdiskurs dit vanliga människor som de oroliga föräldrarna i Studio S panel tillhör. En relation mellan produkten och tittaren samt mellan tittaren och de som medverkar i programmet.

Fairclough utgår från ett antal frågor i sin kritiska diskursanalys. Med utgångspunkt i dem har vi formulerat egna frågor anpassade till vårt ämnesval:

- Hur framställer redaktionen ämnet?
- På vilket sätt försöker redaktionen skapa konsensus?
- Hur presenteras den andra sidan, det avvikande?
- Hur ser maktstruktur och relationer ut?
- Med vilken kunskap får de inbjudna uttala sig?
- Hur försöker redaktionen socialisera tittarna?
- Hur ställer sig programledaren till ämnet som debatteras?

#### **5.4 Goode och Ben-Yehudas fem kriterier för skapande av moralpanik**

För att kunna analysera ur ett moralpanikperspektiv använder vi oss av Goode och Ben-Yehuda (2009) fem kriterier, som om de uppfylls, tyder på en rådande moralpanik.

1. Det finns en ökad oro över en viss grups eller företeelses negativa påverkan på samhället.
2. Det uppstår en ökad fientlighet gentemot gruppen eller företeelsen.
3. Det finns en enig opinion i samhället som kräver att något måste göras.
4. Det finns en oproportionerligt stor rädsla för det som anses vara samhällsfarligt.  
Statistik och siffror förstoras upp.
5. Det är en flyktig företeelse som försvinner lika plötsligt som den dyker upp.

#### **5.5 Studiens genomförande**

Vi har undersökt hur moralpanik går genom Sveriges Televisions två produktioner Studio S och Debatt, hur redaktionen och programledare driver på den. Vi har valt ett avsnitt ur vardera program för en kvalitativ jämförande analys. Vi har även undersökt hur debattforumet har förändrats i SVT mellan Studio S program från 1980 om videovåldet jämfört med Debatts program från 2009 om TV/datorspelsvåldet. Moralpanik är det vi har tittat på och därför har vi använt oss av teorier kring det. Vi har även utfört en kritisk diskursanalys för att se hur de inblandade använder sig av diskurser för att skapa och bibehålla makt. Vi ville analysera hur man bygger ett program som ska sätta ett ämne på dagordningen. Hur de jobbar för att vinna över makthavare och skapa allmän opinion för att kunna få bukt med det som anses vara ett problem. Med hjälp av dagordningsteorin har vi undersökt hur olika grupper jobbar för att få makt över dagordningen. Genom våra frågeställningar har vi undersökt och påvisat eventuella förändringar.



Vi började med att begära ut avsnitten av programmen från Sveriges Televisions arkiv och fick dem senare på CD-skivor. Därefter överförde vi avsnitten till en dator eftersom detta gjorde studien effektivare då vi lätt kunde spola fram och tillbaka och analysera sekvenser flertalet gånger och studera materialet djupare inpå.

Østbye, Knapskog, Helland och Larsen (2003) menar att textanalys inte är en teknik med ett uppenbart tillvägagångssätt. De säger ofta att den är ”objektivtstyrd”. Det vill säga att arbetssättet beror på egenskaperna hos den text som ska analyseras (Østbye, Knapskog, Helland & Larsen, 2003, s. 69).

Själva arbetet började med att vi gjorde en datainsamling av allt relevant material och tidigare forskning vi fick tag på inom vårt valda ämnesområde. Vi sorterade upp olika teorier, böcker, rapporter och studier som var relevanta till olika delar i vår studie för att få en övergripande bild. Några specifika ämnen i vår datainsamling var bland annat teorier och forskning kring moralpanik samt teorier och metoder kring diskursanalys. Därefter började vi med att tillsammans titta igenom båda avsnitten för att få en helhetsuppfattning av materialet och för att notera generella drag. Efter detta transkriberades båda avsnitten för att få en bättre överblick över empirin. Sedan plockade vi ut delar: ordval, påståenden, meningar, handlingar som var relevanta, utmärkande och meningsbärande för vår studie och dess frågeställningar. Vi har plockat ut citat som berör, påvisar och/eller främjar moralpanik, citat där dagordningsteorin kan appliceras och citat där vi ger exempel på maktstrukturerna i programmen. Dessa analyserades utifrån olika infallsvinklar, exempelvis från dess logiska mening till det underbyggda för att förstå hur maktstrukturerna ser ut i debattprogrammen och hur diskurs används för att styra dagordningen genom forumet. Vi valde bort citat ur diskussioner som inte berörde vår studie, exempelvis då föräldrarna i Studio S diskuterar om de vågar köpa videobandspelare eller ej samt då hjärnforskaren Ghatan resonerar kring påverkan i Debatt.

Vi använde våra egna frågor, skrivna utifrån Faircloughs kritiska diskursanalys, för att förstå texten. Vi undersökte hur de inblandade använde sig av språket för att skapa och bibehålla makt, för att därefter svara på våra frågeställningar. Vi delade upp arbetet så att en person analyserade ena programmet utifrån de formulerade frågorna och den andra det andra programmet. En tredje av oss tittade på båda programmen och analyserade dem utifrån ett moralpaniksperspektiv. Efter att ha analyserat dessa delar individuellt så diskuterade vi resultatet och bearbetade analyserna tillsammans.

Att programmen analyserades individuellt kan anses vara en brist, men anledningen till att vi använde detta sätt var dels för att varje person verkligen skulle kunna sätta sig in på djupet i en primär del av studien, och dels för att det var mest arbetseffektivt. Men efter den individuella analysen bytte vi analysdelar med varandra så att vi kunde med kritiska glasögon granska, diskutera och korrigera varandra för att ha öppenhet och styrka kontextualiteten i analyserna.

Inom en diskursanalys är det i synnerhet viktigt att förklara och motivera hur man kommit fram till tolkningar eftersom allt beror på sin kontext. Därför använde vi oss genomgående av många raka och utförliga citatstycken från programmen just för att läsaren av texten själv dels ska kunna följa med i analysen och dels kunna dra egna slutsatser. Dessa citatstycken och beskrivningar av aktörerna i medietexten är för att styrka vår transparens i studien.

Analytikerns roll är särskilt viktig inom kvalitativa innehållsanalyser och dess medietexter eftersom analytiker alltid har ett bagage med förförståelse och fördomar. Alla forskare tolkar utifrån sina förutsättningar. Att en forskare är medveten om sina egna fördomar och förkunskaper kallas hermeneutisk självreflektion (Østbye, Knapskog, Helland & Larsen, 2003, s. 71). Även vi är präglade av våra egna erfarenheter och förkunskaper.

För att påvisa eventuella förändringar mellan tidpunkterna sattes resultaten av analyserna på båda programmen mot varandra i en jämförande analys av likheter och olikheter.

När det gäller generaliserbarheten så har vi som sagt analyserat ett avsnitt ur varje program och siktat på en djupare kvalitativ analys. Medieforskarna Ekström och Larsson skriver att generaliserbarheten i kvalitativa studier är ett omdiskuterat ämne (Ekström & Larsson, 2000, s. 72). I en kvantitativ analys hade vi kunnat få en numerisk slutsats som kanske kunnat generaliseras bättre, men å andra sidan hade vi då förlorat det stora innehållet och insikten av vad som sägs och hur debatten styrs. Istället har vi strävat efter att göra ett urval på två avsnitt med liknande ämnen vid olika tidpunkter och analysera dem kvalitativt i detalj för att påvisa tendenser som i sin tur kan generaliseras med aktsamhet. Ekström & Larsson (2000) hänvisar även till Steinar Kvale, professor i psykologi, som menar att i kvalitativa studier är det *”snarast läsaren som får bedöma studiens allmängiltighet”* (Ekström & Larsson, 2000, s. 72).

## **5.6 Etiska överväganden**

Vi har haft en etikdiskussion inom gruppen kring huruvida vi ska publicera namnen på deltagarna i debatterna eller inte. Vi anser att eftersom publiken valt att medverka och uttala sig så är de medvetna om att de deltar i en offentlig diskussion. Att namnge personerna gör det även lättare för läsaren av studien att följa med i diskussionen och särskilja de olika karaktärerna.

Anledningen till att vi namnger programledarna och redaktionsmedlemmar är för att det är deras yrke och de är medvetna om att det är offentliga personer vars ord kan komma att citeras, studeras och användas i andra sammanhang. Båda programledarna Janne Josefsson och Göran Elwin är och var framstående profiler inom journalistiken vilket gör att det de säger kan anses väga tungt och i vissa fall vara agendasättande.

## **Kapitel 6 TV-sänd moralpanik**

I det här kapitlet kommer vi att redogöra vårt resultat och våra analyser. Vi börjar med att presentera våra analyser av Studio S och Debatt utifrån våra frågor baserade på kritisk diskursanalys. Därefter följer analyser av båda programmen ur ett moralpaniksperspektiv.

### **6.1 Sammanfattning Studio S**

Sveriges Television livesände den 2 december 1980 ett avsnitt ur programserien Studio S. Avsnittet berörde ämnet videovåld. Programledare var Göran Elwin. June Carlsson som var programledare varannan gång, var vid den dagens sändning bisittare. En studiomann som hjälpte Elwin att fördela ordet fanns med. Även två politiker; Jan-Erik Wikström (fp) utbildningsminister och ansvarig för kulturfrågor, samt Per-Olof Sundman (c) ordförande i Videogramutredningen, var med i studion. Där satt även en grupp föräldrar. En del blev presenterade med namn och/eller grafik och andra inte alls. En man i gruppen förblev tyst under hela programmet. Det förekom även grafik med statistik. En bit in i programmet byttes det inriktning och fokuserade mer på kvinnoförakt och sadism mot kvinnor. Debatten i studion varvades med färdiga inslag med skolbarn som berättar om filmer som de har sett, exempelvis The Boogeyman och Motorsågsmassakern, samt inslag med barn som visar hur lätt det är att hyra våldsfilm. Dessutom visade de färdigklippta intervjuer med branschfolk som fick stå till svars för distribution av våldsfilm. Detta varvades med sekvenser från diverse våldsfilm.

### **6.2 Studio S framställning av ämnet videovåld**

Elwin benämner filmerna som ”eländet” och ”dessa eländiga kassetter”. Ingen ifrågasätter hans val av ord och vår tolkning är att tittarna förväntas dela hans uppfattning. Genom att använda laddade ord försöker Elwin styra tittarnas åsikter i sin egen riktning, som vi tolkar det.

Carlsson läser upp egenproducerad statistik som säger att vid årsskiftet 1980/1981 ägde 100 000 personer i Sverige en videobandspelare, och redaktionen uppskattar att det antalet kommer fördubblas till nästa år. Vi tolkar det som att redaktionen med denna information vill få tittarna att förstå att de inte kan blunda för videovåldet, snart finns tekniken i allas hem och därmed även problemet med videovåldet. Att redaktionen försöker med statistiken säga att en lavinartad ökning är att vänta. Problemet med en marknad av videovåldsfilm berör alla med barn under 15 år, eftersom det är deras barn som utsätts för våldet i första hand. Vi tolkar det som att redaktionen med hjälp av siffror och statistik försöker påverka publikens känslor och

tankar kring videovåldet. Carlsson använder sig av en journalistisk diskurs för att ge det hon säger mer genomslagskraft och trovärdighet

Ytterligare egenproducerad statistik de tar upp är en undersökning av fem nystartade videobutiker i Stockholm som visar att 51 procent av butikernas utbud är vålds- och sexfilmer, något som anses vara olämpligt för barn att se. De visar sedan ett inslag med barn under 15 år som problemfritt går in i en butik och hyr skräckfilmer. För att bevisa att det är otäcka filmer visar de sedan klipp från dessa. Filmerna heter Kill Alex Kill, A Taste of Hell, Deathtrap och Psychic Killer. Detta korsklippas med förinspelade och redigerade intervjuer med distributörer som säger att de inte tror att barnen kan få tag på filmer som dessa. Vår tolkning är att redaktionen genom korsklippningen försöker framställa distributörerna som naiva och ovilliga att inse hur det ser ut i verkligheten. De kan anses medvetet försöka skada distributörernas trovärdighet. Eftersom de inte är närvarande i studion senare kan de inte heller försvara sig eller ifrågasätta redaktionens bild av dem. Ytterligare ett inslag visas, med oroliga barn som själva berättar hur rädda de blir när de sett filmerna, varför de är otäcka och hur de känner när de tittar på dem och efteråt. De rädda barnen tydliggör redaktionens ståndpunkt, att filmerna skadar barnen och skall förbjudas. Redaktionen visar även ett inslag med skolbarn som berättar om filmer de sett, bland annat The Boogeyman och Motorsågsmassakern, två skräckfilmer. Barnen berättar om innehållet i filmerna och hur det kändes när de såg dem.

Tidigt i programmet försöker Elwin skapa en bild av att det blir värre och värre på videomarknaden genom att säga;

**Elwin:** *”Den här som vi såg den började ju ganska gulligt, som ni märkte själva. Men sen så blev den skrämmande och otäck. Och det är någonting som ganska väl illustrerar videomarknaden idag. Det har blivit ruskigare och ruskigare.”*

Han har ingen källhänvisning till det han säger, utan säger, som vi tolkar det, bara sin egen åsikt. Eftersom han är representant för redaktionen blir det redaktionens åsikt. Här tolkar vi det som att Elwin försöker formulera problemet, i enlighet med dagordningsteorin för att få makt över dagordningen. Elwin får genom sin auktoritet som programledare en hög trovärdighet. Det han påstår uppfattas lätt som vedertagna sanningar. Han säger även att redaktionen är bekymrad vilket ger ytterligare trovärdighet till framställningen av problemet.

För att ytterligare förstärka bilden av den ruskiga utvecklingen på videomarknaden läser Elwin några baksidor på filmerna, för att visa vad de handlar om.

**Elwin:** *"Filmen handlar om ett mördargång, sinnessjukt, som på ett fruktansvärt sätt stympar sina offer. En historia så makaber att man undrar hur författarens psyke har fungerat. En spekulativ blod". Och; "En fasansfull bloddrypande rysare. Här spar man varken på skräckupplevelser, lik, eller mängder av blod."*

Han berättar även att; *"Det är ingen tvekan att vi som har arbetat med programmet känner en oerhörd vämjelse."*

Därmed anser vi det styrkt att redaktionen är mycket negativt inställd till filmerna, och att de redan har tagit ställning mot dem. Underförstått kommer Elwin som programledare att driva debatten i den riktningen samt ingå en diskurs där videovåldet är ett problem.

Redaktionen försöker, enligt vår tolkning, också skapa konsensus om vilka uppfattningar om videovåld som bör råda i samhället. En av föräldrarna frågar Wikström;

**Magnusson:** *"Du är politiker. Du är utbildningsminister med ansvar för kulturen. Men du är ju också människa. Och det skulle vara väldigt intressant om du som människa hade lust att göra en liten recension av dom här filmsnuttarna som vi har sett."*

Alla i studion är rörande överens om att videovåldet är av ondo. Frågan som ställs i början av programmet; *"Ska 11-åringar få se sadistiska våldsfilmerna på video?"*, är redan besvarad med ett rungande; *"Nej, våra barn ska inte få se dessa filmer"*. Debatten övergår snabbt till hur man ska bli av med dessa, eller åtminstone förbjuda barn att se dem. De andra, de som konsumerar, producerar eller distribuerar filmerna är inte med i studion och därför finns det bara en sida i debatten, de som vill ha bort filmerna. Åsikterna går isär vad gäller hur man ska hindra barn att se filmerna, några vill ha en tillfällig lag som förbjuder barn att se filmerna, andra tänker inte köpa videobandspelare förrän våldsfilmerna är borta eller reglerade. Debatten blir om hur man ska gå tillväga för att reglera videomarknaden. Och därmed anser vi det styrkt att Elwin fått föräldrarna på sin sida, samtliga i studion rör sig sedan mestadels i samma diskurs, eftersom de alla på något sätt vill reglera videovåldet. Dock växlar Elwin diskurs när han talar med Wikström, då antar han formen av hård journalist. Mer om detta i kapitel 6.4.

### 6.3 Studio S och deras förhållningssätt till motparter om videovåld

En person som ofta tilldelas ordet och får prata fritt är Sundman. Han har en bestämd åsikt i ämnet och säger till exempel;

**Sundman:** *”Jag tycker det här alltså är vidrigt, motbjudande att se på. Jag är skrämmd av att så många vuxna människor tycker om att se på det här.”*

Han målar upp en bild av de andra, de som har fel, som obehagliga för att de tycker om filmerna. Ingen ifrågasätter hans uttalande. Som vi nämnt innan får distributörerna av filmerna inte vara med i studion, deras åsikter och uttalanden finns bara i färdigklippta intervjuer, som varvas med andra inslag om hur lätt barn under 15 år kan få tag på våldsfilm, och otäcka klipp från dessa filmer. Vid ett tillfälle berättar en av distributörerna om filmen Dödens Mannekänger, han säger att filmen inte innehåller våldsscener, då klipper man till en scen hämtad ur filmen, där en kvinna hugger en man i halsen med en yxa. Därmed tolkar vi det som att redaktionen underminerar hans trovärdighet och han framställs som antingen naiv eller rent korkad, det är uppenbart att filmen innehåller grovt våld. Därmed inte sagt att han påstått att filmen är lämplig för barn. Wikström säger följande;

**Wikström:** *”Hur kommer man åt dem som medvetet vill sprida ondska till andra människor och göra det till barn?”*

Han beskriver ”de andra”, de som distribuerar, producerar eller visar filmerna som djävulens advokater. Det är de som sprider ondska i världen. Han riktar även en uppmaning till de som producerar filmerna;

**Wikström:** *”Varför håller ni på med den här hanteringen, sluta med det.”*

Elwin berättar att flera skolor bojkottat Esselte, ett företag som distribuerar bland annat film och skolmateriel, eftersom de hjälper till att sprida filmerna. Det kan ses som en uppmaning från redaktionen till fler bojkotter för att sätta press på ”de andra” att sluta underhålla den här delen av filmbranschen. Det kan även tolkas som ett försök från Elwins sida att sätta bojkott på agendan, att förmedla till andra skolor vad de borde göra. Återigen, enligt dagordningsteorin, ett försök att styra över publikens tankar.

## 6.4 Maktstrukturer och relationer i Studio S

Elwin står överst i programmets hierarki. Dels genom sin roll som programledare (han fördelar ordet och leder och styr debatten) och dels genom att han äger ämnet. Det är han som har formulerat problemet tillsammans med redaktionen. Enligt dagordningsteorin är det den som har makten att formulera problemet som har störst makt. I Studio S är det redaktionen, vars yttersta spets är programledaren. Således är det programledaren som av naturen har högst rang i studios makt hierarki. Så länge han kan bibehålla bilden av att redaktionens problem verkligen är ett problem.

Sundman tilldelas makt eftersom att han blir tillfrågad om vad han tycker, istället för vad han ska göra för att åtgärda problemet. Han pressas aldrig på vad han ska göra åt problemet, trots att han är ordförande i Videogramutredningen. När han blir tillfrågad av Elwin om han sett någon av filmerna förut, svarar han;

**Sundman:** *”Jag har bara sett fragment av dem, det är ju så att videogrammarknaden har kommit väldigt snabbt.”*

Rimligtvis borde man kunna kräva av ordföranden att han har ett hum om vilka filmer som finns på marknaden, det kan omöjligt gått honom förbi att dessa filmer existerar. Ingen ifrågasätter hans ställning som ordförande i Videogramutredningen trots att det är där man har möjlighet att slå larm om våldsfilm, eftersom de ser mycket film. Inte heller avbryter eller avfärdar någon honom. Wikström däremot avbryts, hetsas, sätts på plats, och avfärdas, både av Elwin och av föräldrarna. Vår tolkning är att Wikström framställs som byråkratisk och som en bromskloss, ovillig att göra någonting åt det. Att han är en del av problemet, det är han som har valet att stoppa eller tillåta videovåldet. Han är sittande minister, det är hans bord. En av mammorna påpekar att han är politiker och därför måste ta tag i det. En annan säger att som förälder känner hon sig motarbetad av politikerna som tillåter filmerna, eller åtminstone inte arbetar aktivt för att förbjuda dem. Det är enligt henne svårt för en förälder att förbjuda sina barn att se filmerna. Föräldrarna anser att det inte är enbart deras ansvar att kontrollera vad barnen tittar på, utan samhällets gemensamma ansvar och då i synnerhet Wikströms. Det ställs orimliga krav på Wikström att han som politiker omgående ska få till stånd en tillfällig lag, något som inte går att ordna i en demokratisk stat. Wikström förklarar att det inte går att få till stånd en tillfällig lag, men det bemöts inte med något svar, fråga eller kommentar, vare sig från föräldrar eller från Elwin. Wikström försöker även hänvisa till Sveriges lagar genom att säga;



**Wikström:** *”Som politiker är man tyvärr ganska maktlös, därför att lagstiftningen är sådan att vi har inte möjligheter idag att förbjuda försäljning av bland annat sådant.”*

Som politiker är Wikström den med mest makt i studion att ändra lagarna, om än inte att göra tillfälliga lagar över en natt. Vår tolkning av hans agerande är att han försöker motarbeta redaktionens försök att sätta hans agenda. Redaktionen har rimligen bjudit in Wikström för att försöka få videovåldet på Wikströms agenda, så han gör något åt det. Men enligt vår tolkning vill Wikström själv säga hur problemet ska lösas, för att visa att det är han som politiker som har mest mandat i den här frågan.

Redan från början försöker Elwin, enligt vår tolkning, frånta Wikströms makt genom att underminera honom som person och skapa en bild Wikström inte håller med om. Så här presenterar Elwin Wikström och så här reagerar den senare. Elwin går över i en journalistisk diskurs när han presenterar Wikström, vilket vi tolkar att han gör för att få makt över Wikström, eftersom en programledare bestämmer i ett program. Presentationen övergår väldigt snabbt till ett påstående som Wikström inte kan hålla med om.

**Elwin:** *”Vi har två politiker i studion idag. Och en av dem är Jan-Erik Wikström. Du är hjärtligt välkommen hit... Du sa i Riksdagen i fredags eh... att du också var upprörd av våldet som visas i videoprogram, men att det inte var möjligt formellt att göra någonting åt detta förrän 1986. Vi ska komma tillbaka till den frågan i programmet.”*

**Wikström:** *”Riktigt så sa jag kanske inte men...”*

**Elwin:** *”Nä, men... Kan du i korthet bara säga varför det är omöjligt... enligt din mening?”*

**Wikström:** *”Näe, det är inte omöjligt, eh... utan det är ju så att det viktigaste av allt det är ju att föräldrarna tar sitt ansvar så att barnen inte ser våldsinslag. Att Sveriges Radio [Sveriges Television låg under Sveriges Radio vid den här tiden, författarnas anmärkning] känner sitt ansvar och inte visar våld i onödan. Att, eh... Vi försöker bilda opinion för att få, eh... bot på det här. [...] eller om vi måste ändra grundlagen och det kan tidigast ske så att en ny förordning träder i kraft den 1 januari 1983.”*

**Elwin:** *”Mm... med detta har du ännu inte sagt någonting om kassetter som man spelar hemma, men vi kommer tillbaka till det senare i programmet. Per-Olof Sundman är också här!”*

Vi tolkar det som att Elwin utnyttjar sin maktposition och sin roll som programledare, han har rätt att bara ge Wikström en kort möjlighet att rätta Elwin, eftersom det här är TV och då är det kort om tid. Den tid som finns är till Elwins förfogande. Därför kan Elwin snäsa av Wikström och raskt gå vidare till nästa gäst, eftersom han har makt över tiden i studion. Under programmet ställs en del laddade, ledande och vinklade frågor till Wikström, vilket vi tolkar som en handling för att underminera hans position. Bergendal, studiomannen, frågar Wikström;

**Bergendal:** *"Vem behöver den här tryckfriheten Jan-Erik Wikström?"*

**Wikström:** *"Ja, den behöver vi naturligtvis alla."*

**Bergendal:** *"Behöver vi alla se dessa produkter?"*

**Wikström:** *"Nä. Men Pelle, jag svarar bara på din fråga. Alla behöver yttrandefrihet."*

**Bergendal:** *"Men jag frågade; behöver alla den här yttrandefriheten?"*

Och senare frågar Bergendal Wikström;

**Bergendal:** *"Dag efter dag, vecka efter vecka exponeras fler barn, nya barn för den här sortens våld. Kan du som ansvarig för dom här frågorna godta det?"*

Bergendal talar om för Wikström att han är ansvarig för att barnen utsätts för filmerna, det är hans fel. Bergendal anser att det finns ett verkligt hot mot barnen som Wikström inte vill se. Elwin vill, som han själv uttrycker sig, klargöra för tittarna;

**Elwin:** *"...hur det egentligen är, för Jan-Erik Wikström blandar ihop två saker lite förrädiskt. För att kunna ändra när det gäller offentlig visning när det gäller dom här videoprogrammen så måste det alltså förmodligen ske en grundlagsändring. Däremot för att hindra barn att gå in i affärer och hyra de här kassetterna behövs det ICKE någon grundlagsändring och detta har Jan-Erik Wikström tidigare medgivit. Som han nu inte riktigt skiljer på de två sakerna. Jag tror att det är viktig för debatten?"*

Han använder ordet "medgivit", ett negativt laddat ord som innebär att man tidigare ljugit. Därmed försöker Elwin, enligt vår tolkning, få Wikström att framstå som en lögnhals. Vidare tolkar vi det som att han försöker få Wikström till en syndabock, ivrigt påhejad av föräldrarna. Som vi tolkar det försöker Wikström att ta makten från Elwin när han

tillrättavisar honom för att visa klipp ur filmerna. Genom att föregå med gott exempel på hur han själv skulle ha gjort försöker han, enligt vår tolkning, med hjälp av sitt språk underförstått tala om för tittarna att han är att lita på, om det var upp till honom skulle filmer som dessa aldrig mer visas.

**Wikström:** *”Jag är tveksam om det är lämpligt att i Sveriges radio visa inslag av den här typen. Det finns ju alltid ett drag av spekulation i det här och för min egen del känner jag behov av att markera att jag har inte medverkat i urvalet av de här filmerna. Jag skulle för min del aldrig, aldrig ha gjort det här urvalet att visa... Den här frågan kan diskuteras utan att man inbjuder till detta.”*

Föräldrarna får makt att säga direkt till Wikström vilka krav de har på honom, de kan ställa honom till svars. De framställer sig själva som maktlösa, men i studion har de faktiskt mer makt än Wikström. En av mammorna har involverat sig personligen i ämnet, hon har skrivit namnlistor till politikerna. Föräldrarna talar utifrån kunskapen om sina barn. Föräldrarna tillåts av Elwin att ta mycket plats genom att uttrycka sin oro samt ställa Wikström till svars. I den allmänna debatten om videovåldet är det barnen som framställs som offren medan i studion är det föräldrarna som blir offren. Vi tolkar det som att redaktionen styr föräldrarna att agera offer för att kunna få inflytande över politikernas dagordning.

### **6.5 Uttalad kunskap i Studio S**

Föräldrarna har kunskap och erfarenhet av sina barn, och om sin egen oro. De tilldelas ofta ordet av Elwin, men är begränsade till känslouttryck, likt en förälders uttryck: *”Det är förskräckligt!”*. En annan mamma pratar om att hennes son gråtit mycket efter att ha sett en skräckfilm. Föräldrarna säger att de känner sig maktlösa och oroliga över sina barn och videovåldet. Det enda konstruktiva förslag de kommer med är när en mamma vill ha fram en tillfällig lag, vilket inte är möjligt i Sverige. I övrigt pratar de bara om hur det känns att barn kan få tag på filmerna. Vi tolkar det som att de har snäppet högre status än Wikström som är i botten av hierarkin.

När förslaget om en tillfällig lag kommer, rättar Wikström föräldrarna och berättar att det inte är möjligt att göra så, en lag måste genomgå en process innan den kan klubbas igenom. Wikström tillhör en politisk diskurs som de inte tillhör. Han har kunskaper om det politiska systemet och lagförändringar som föräldrarna saknar. Därmed tar han tillbaka den makt de

försökt ta ifrån honom innan. Han bibehåller sin makt eftersom han nu påvisar att det faktiskt är han som är politikern, han som har makt att välja om han vill göra dem till viljes eller ej.

Sundman är där för att han antas ha mycket kunskap, vi anser att han behandlas med mycket mer respekt än Wikström. Han säger själv att han inte sett filmerna. Dessutom har han protesterat när ett filmbolag sysslade med porr eftersom han; *”tycker att det borde vara under dom personernas värdighet att syssla med sådant”*. Vi tolkar det som att han vill framställa sig själv som en rättskaffens man. Genom ta berätta om vad han gjort åt sådana här problem förut visar han att han är på folkets sida och därmed försöka få tittarna att ge honom politiska poäng. Elwin ställer många ledande frågor till föräldrarna. Det kan anses att de är reducerade till statyetter över hur våldet drabbar dem känslomässigt. Han fråntar dem kunskap, de har bara känslor. Vi tolkar det som att redaktionen gärna vill få fram att våldet är hotfullt, och då måste man få fram känslor, eftersom det är vad som upprör andra människor, som tittarna.

Elwin har kunskap om det mesta, han vet att det blir ruskigare och ruskigare på videomarknaden. Han säger att barnen tävlar om att se de värsta filmerna. Det är svårt att ifrågasätta hans uttalande, han styrker hela tiden det han säger med hjälp av videoklipp eller egen statistik. Han uppfattas stå för det som är sant och riktigt. Carlsson visar statistiken, hård fakta som presenteras för att styrka att det är trovärdigt. Men det är de själva som gjort undersökningen och det är de själva som har makten att definiera uttrycket *”våldsfilm”*. De berättar dock aldrig exakt vad de menar med våldsfilm och skulle därför kunna hämta klipp från skräckfilmer och sedan statistik från filmer med våldsinslag som inte är i närheten av så grova som de i skräckfilmer. De som journalister har hög trovärdighet, detta är deras jobb, de är insatta och de vet.

Elwin domderar och dominerar alla i debatten, bestämmer vem som ska tala och vem som inte ska tala. Han avbryter Wikström, som egentligen är den som har mest reell makt att göra något åt problemet, medan Elwin låter Sundman prata på så länge han önskar. Elwin presenterar Sundman som en *”folkkär författare”*, och Wikström som en nej-sägare som anser att det är omöjligt att göra något åt problemet. Vi anser därmed att han har en vänligare inställning till Sundman än Wikström. Som programledare har Elwin per automatik mest makt, eftersom det är han som fördelar ordet och för diskussionen i önskad riktning. Han bestämmer vilka som ska tillåtas komma in i debatten och vilka som ska avbrytas. Att det

delvis är han som formulerat problemet stärker ytterligare hans makt. Wikström borde vara den som står precis under Elwin, eftersom de behöver hans kunskap om hur den politiska makten arbetar. Men han är snarare den som står lägst i rang, han blir avbruten och påhoppad och föräldrarna vill till och med att han ska åsidosätta demokratins tillvägagångssätt för att göra dem till viljes. Vi tolkar det som att föräldrarna och Elwin vill sätta Wikströms agenda. Som sagt var Sundman ordförande i Videogramutredningen och borde vara den som kritiseras. Eftersom det var Videogramutredningen som hade till uppgift att kontrollera innehållet på videomarknaden. Han skulle kunna påverka politikerna mer än föräldrarna, eftersom han har mer makt än dem. Men i stället har alla stor respekt för honom. Detta kan bero på att han sedan 1975 suttit med i Svenska Akademien. Författartiteln kan också vara en bidragande faktor till hans status.

Vi anser att det skapas konsensus i programmet, att som människa ska man tycka illa om videovåldet. Om man inte håller med de i studion har man fel, diskursen i studion handlar om vi och de andra. Sundman säger att han skräms av hur många som gillar sådana här filmer. Man riktar sig till föräldrar i första hand och som förälder blir man förmodligen skrämmd av alla otäcka klipp från skräckfilmerna. Och antingen håller man med dem i studion och tycker att videovåld är ett otyg, eller så tycker man de överdriver situationen och är snudd på löjligha. De i studion verkar inte ha en tanke på att det kan finnas människor som inte tycker att videovåldet är ett problem. Att det finns personer som helt enkelt låter bli att titta, och ser till att deras barn inte ser filmerna heller. I studion är man övertygad om sin egen uppfattning och behöver inte ta hänsyn till någon annans, de är överens om att allt videovåld är av ondo. Som tittare antingen ställer man sig helt på Studio S sida, tar avstånd från det, eller struntar i hela diskussionen.

## **6.6 Studio S programledarroll**

Elwin följer den programledarroll som Studio S programledare skulle ha, att stå på de svagas sida och var desto hårdare mot makthavarna. Han är genomgående hård mot Wikström och försöker ideligen sätta dit honom. Eftersom Elwin inte har de han verkligen vill komma åt – de som producerar och distribuerar filmerna – blir det Wikström som får bära hundhuvudet. Däremot låter Elwin en annan makthavare komma undan, nämligen Sundman. Att han är ordförande för Videogramutredningen drar Elwin bara nytta av när han vill ha tankar och åsikter från Sundman, ansvar kräver han bara av Wikström. Vi tolkar det som att Elwin har bestämt att problemet är Wikströms, inte Sundmans, därför går han hårdare åt Wikström.

Elwin tar till exempel föräldrarnas parti när de säger att de känner sig motarbetade av politikerna, eftersom dessa inte gör något för att reglera videovåldet. Han säger aldrig att de själva har ett föräldraansvar, utan går på deras resonemang om att det är samhällets och politikernas problem att deras barn har tillgång till våldsamma filmer. Elwin är personligen negativt inställd mot videovåldet. Han benämner filmerna i negativa ordalag, bland annat som ”dessa eländiga kassetter”. Vid ett tillfälle överger han den journalistiska diskursen till fördel för den juridiska för att, som vi tolkar det, visa att han har mer kunskap och makt än de andra i ämnet. Utifrån sin erfarenhet som jurist anklagar han videovåldet för att vara kriminellt. Ett brott han rubricerar som ”förledande av ungdom”. För att styrka sitt påstående berättar han att det står i Brottsbalken, § 16:12.

### **6.7 Sammanfattning Debatt**

Det debattprogram som idag närmast kan jämföras med Studio S är det livesända programmet Debatt på Sveriges Television. Den 17 mars 2009 berördes ämnet TV/datorspelsvåld med journalisten Janne Josefsson som programledare. Programmet berörde även ett till ämne, nämligen det om den fängslade journalisten Dawit Isaak. Likt Studio S-programmets användande av begreppet videovåld använder sig Debatt av begreppet TV/datorspelsvåld för att beskriva sitt ämne. Debatten om TV/datorspelsvåld upptar knappt 21 minuter av programtiden på drygt 28 minuter. De huvudsakliga gästerna i programmet är Per Strömbäck som är talesperson för Dataspelsbranschen, politikern Anders Bergsten (kd) som är emot TV/datorspel och läkaren/hjärnforskaren Per Hamid Ghatan som är med via länk.

### **6.8 Debatts framställning av ämnet TV/datorspelsvåld**

Josefsson välkomnar tittarna med delar av debattgruppen i bakgrunden och börjar hela programmet med ett anslag där han framställer spelandet av TV/datorspel som någonting endimensionellt där man bara utför våldshandlingar utan sammanhang genom att säga;

**Josefsson:** *”Ja, det är vår här i Sydsverige. Kanske ska man ägna kvällen till att slå ihjäl någon hemlös, eller varför inte köra över någon helt oskyldig som går på trottoaren, eller varför inte ge sig på styckmörda en prostituerad kanske... Helt enkelt göra det som era barn gör. Det vill säga spela ett av de mest populära och brutala datorspelen som finns.”*

Genom att påannonsera programmet med dessa ord anser vi att Josefsson redan från början skapat en oproportionerlig oro för tittare som inte har några förkunskaper om TV/datorspel. Enligt vår uppfattning använder sig Josefsson av en målande mening med laddade ord för att väcka känslor hos publiken. Känslor som vi tolkar går hand i hand med programmets agenda.

Som vi uppfattar det försöker Josefsson illustrera hur det, enligt redaktionen, ser ut på spelmarknaden och problematiserar ämnet TV/datorspel för att sätta dagordningen.

Eftersom Josefsson säger att det är ett av de mest populära spelen så syftar han mest troligt på spelet Grand Theft Auto IV (GTA IV) som vunnit otaliga priser inom TV-spelsbranschen och är bland de bästsäljande spelen någonsin. I det spelet går det att göra alla de saker han säger, men det Josefsson inte framhåller är att spelet faktiskt inte huvudsakligen går ut på att göra just dessa handlingar i spelen. Dessutom säger han *”helt enkelt som era barn gör”* utan någon grund, källhänvisning eller statistik på varken i vilken utsträckning barn spelar eller hur mycket spelet de exemplifierar med har sålts i Sverige. Direkt efter påannonseringen visas ett klipp från YouTube där en engelsk pojke vid namn Jimmy spelar just Grand Theft Auto IV och demonstrerar och kommenterar hur man mördar en prostituerad i spelet. För att bygga på deras tes av att TV/datorspel är någonting våldsamt tas sekvensen ur sin kontext enligt vår uppfattning. Det är ännu en hård vinkling av spelet och syftet med TV/datorspel med våldsinslag i allmänhet.

**Josefsson:** *”[...] Det här är ett av de mest eh... ehm... populära och senaste, eh... TV-spelen eller datorspelen i Sverige också. Vi kommer senare få se ÄNNU VÄRRE sekvenser i kvällens program något senare.”*

Josefsson nämner att vi kommer att få se *”ännu värre”* sekvenser senare i programmet. Enligt vår tolkning verkar Josefsson märkbart irriterad och illa berörd av spelens innehåll redan efter två minuter (varav 45 sekunder vinjett). Dessutom spär han på oron hos tittarna med sina ordval;

**Josefsson:** *”Nu ska vi prata om farliga spel som vi måste skydda våra barn för, ungdomar som eh... sitter kanske hela nätterna och spelar sånt här... Eller är detta en otäck moralpanik hos föräldrar som egentligen inte vet ett skvatt vad de pratar om?”*

TV/datorspelet benämns flertalet gånger av Josefsson som *”sånt här”*, vilket enligt vår tolkning antyder att han distanserar sig från spelet och har en väldigt negativ ton. För första gången används även begreppet moralpanik i programmet och det används av Josefsson. På det sättet han säger det kan det uppfattas att han först säger att spelet är farliga och att barnen ska skyddas och sedan maskerar sin egentliga åsikt genom att fråga om det är bara är föräldrarnas moralpanik. Enligt vår tolkning antyder hans ton att föräldrarna känner sina barn

bäst eftersom han låter avfärdande och mindre engagerad på den meningen och kvickt går in i nästa mening. Därefter fortsätter Josefsson;

**Josefsson:** *"[...] Och jag måste säga att ni som vet om att ni har svårt att titta på våldsamma brutala scener, stick och gör nåt annat och håll barnen undan... eh... Detta som ni nu kommer att se nu är ett av de absolut mest kända våldsspelen."*

Josefsson har återkommande faktafel då han kallar spel som Postal 2 och Manhunt II (som senare visas i programmet) för väldigt kända och populära utan att hänvisa till någon statistik. Han använder även benämningen "våldsspel" som likt begreppet "våldsfilm" är tvetydigt eftersom man kan, som Gripsrud (2002) påpekar, missa element i spelet som den får sin betydelse ifrån i relation till sammanhanget. Exempelvis när Strömbäck senare i debatten poängterar att Postal 2 är en satir på just moralpaniksdebatten om våld i TV-spel och exemplifierar detta med element där en karaktär i spelet har en t-shirt med texten "Parents for decency".

Precis som i Studio S hör det till god etikett att varna känsliga tittare för våldsamma bilder, men sättet det sägs på skapar en oproportionerlig oro genom att uttrycka sig med orden *"stick och gör nåt annat och håll barnen undan..."* istället för att använda neutralare ord. Josefsson använder även det kritiserade begreppet våldsspel. Josefsson vänder sig till debattpubliken med ett leende och frågar;

**Josefsson:** *"Ja... är det någon som vill säga nåt spontant?"*

Vi tolkar det som att leendet antyder att det är skrattretande hur dessa spel ens kan existera. Framställningen av spelen blir allt mer intressant då Strömbäck förklarar att spelen de tagit exempel från är satirer. GTA IV är satir på konsumtionsamhället och Postal 2 är satir på just moralpaniksdebatten om TV/datorspel. Josefsson avbryter då Strömbäck och säger;

**Josefsson [avbryter]:** *"Det framgick ju inte av de här scenerna."*

Här försägar Josefsson sig eftersom det faktiskt är redaktionen själva som har gjort urvalet och klippt ut scener ur spelen som är tagna ur sitt sammanhang för att styrka deras förutbestämda vinkling gentemot dessa spel. Det är en tydlig markering av hur TV/datorspel framställs av redaktionen då de själva valt ut vilka scener som ska visas under debatten, trots att det finns annat innehåll som kan förklara kontexten de förekommer i. Genom valet av



våldsamma scener utan kontext är det enligt vår tolkning en hård vinkling för att styra över publikens tankar enligt dagordningsteorin.

Vi tolkar det som att man inte skapar en tydlig konsensus som man gjorde i Studio S eftersom båda sidorna av debatten faktiskt finns med live i Debatt. Läkaren och hjärnforskaren Ghatan är live på länk, vilket visar väsentligheten av att ha personer live vid debatter och inte förinspelade inslag som i exempelvis Studio S. Men trots att båda sidorna finns med i studion så tenderar Josefssons diskurs och ordval till att stärka motsidans argument. Därför kan man som tittare tro att Josefsson som är programledare, högt aktad och insatt, vet hur det ligger till och därför bör man som tittare tycka som honom. Josefsson upprepade avbrott av Strömbäck ger även en inblick i vem som bör stå till svars. På så sätt kan tittare känna att även de bör stå på Josefsson sida eftersom han som journalist representerar allmänhetens intresse. Även mammorna används i viss mån för att skapa konsensus då man sällan ifrågasätter en grupp mammors oro och liknande upplevelser över sina barn. Ett exempel är följande meningar;

**Orolig mamma 1:** *”Jag tycker inte de [spelen, författarnas anmärkning] ska tillverkas helt enkelt...”*

Varpå Josefsson bryter in, pekar på Strömbäck och säger följande;

**Josefsson:** *”Nä, varför ska ni tjäna pengar på sånt här?”*

Redaktionen väljer att bara visa de mest groteska bilderna och animeringarna från branschen vilket gör att tittarna lätt kan associera TV/datorspel med endast våld i obalanserade proportioner som skadar barn. Detta trots att det, som läkaren Ghatan påpekar, ännu inte finns tillräckligt med forskning som styrker det.

Som sagt skapas ingen konsensus eftersom de flesta personerna som ska representera allmänheten står på Strömbäcks sida, plus att experten i frågan inte ännu kan propagera för något eftersom det behövs mer forskning inom området. Programmet lämnar tittaren utan slutsats eller vidare insikt i ämnet. Det leder inte till någon konsensus utan kanske till och med lämnar en med fler frågor än svar. Kanske frågor och funderingar om vad man som förälder mer kan göra tills det finns mer forskning.

## **6.9 Debatt och deras förhållningssätt till motparter om TV/datorspelevåld**

Till skillnad från Studio S sitter det representanter för båda sidor i studion. I Debatt finns en talesperson för Dataspelebranschen, Strömbäck, som agerar försvarare av TV/datorspelet.

Förmodligen är han den från Dataspelsbranschen som är mest medietränad och vet hur han ska föra fram deras budskap och tackla eventuella tuffa påståenden från Josefssons sida. Spelandet presenteras ändå som det avvikande eftersom Josefsson ställer Strömbäck till svars oftare än Bergsten. Enligt programmets valda vinkling av TV/datorspel är det övervägande mycket våld i spelen. Och så mycket våld är inte normalt, därför är de som gillar detta avvikande. Vår tolkning är att Josefssons sätt att föra och underhålla debatten visar tydligt vad han och redaktionen framställer som det avvikande. Och eftersom det han som tillsammans med redaktionen formulerat programmet så är det han som även har mest makt i studion enligt dagordningsteorin. Exempelvis när han säger följande efter att Strömbäck jämfört spelande med andra fritidsintressen;

**Josefsson:** *”Men när du jämför det med balett och så, då ska vi titta på ett spel som eh... är väldigt populärt. Vi ringde runt till olika agenter, man sa att det här finns inte att köpa i Sverige. Det är... Det är förbjudet i England, men för oss tog det 10 minuter att åka ner till stan här i Göteborg och köpa det på en väletablerad TV-spel... Och NU... varnar jag er... Jag skulle själv inte vilja titta på de här, eh... Bilderna. Och jag kommer inte att göra det heller. Varsågoda...”*

18 sekunder lång sekvens från spelet Manhunt II som visar grova scener på hur olika människor avrättas.

**Josefsson:** *”Ja, vad sa du... Balett?”*

Enligt vår tolkning försöker Josefsson sätta dit Strömbäck för att underminera hans trovärdighet och framställa honom som avvikande. Detta försöker han genom en irrelevant och låg jämförelse. Enligt oss visar Josefsson, som är debattledare och representant för programmet, tydligt vad han själv tycker om spelen. Han nämner bland annat att det är ett väldigt populärt spel utan grund för sitt påstående. Som sagt tidigare, så fortsätter Josefsson distansera sig själv från spelen genom att nämna dem som *”dem här, eh... bilderna”* och därmed så får det stå för det avvikande. Hans sätt att tala får Strömbäck och likasinnade att framstå som avvikande personer i samhället som står för att tillgängliggöra obefogat våld för barn och i viss mån att exploatera det för att tjäna pengar.

## **6.10 Maktstrukturer och relationer i Debatt**

I studion sitter en debattgrupp bestående av 25 personer på tre olika rader, varav de som sitter på första raden är de som berörs direkt såsom politiker, experter, berörda allmänheten

(så som mammor) etcetera. Detta är en viktig markering av status. De som sitter på första raden är de som i första hand får uttala sig om ämnet, medan de som sitter på de bakre raderna ska representera och föreställa en vidare allmänhet. På den främre raden sitter bland annat politikern Bergsten (kd) som skrivit en motion om att förbjuda vissa våldsamma TV/datorspel, Strömbäck som är talesperson för Dataspelsbranschen, två mammor och två personer som tillhör debatten om Dawit Isaak. Bortsett från dessa kommer även fyra namnlösa personer till tals från de som representerar ”allmänheten”. Redan i början av programmet märks det på vilka relationer som kommer att sätta prägel på debatten. Josefsson börjar debatten med dessa ord;

**Josefsson:** *”Ja... är det någon som vill säga nåt spontant?”*

Innan någon säger något så vänder sig Josefsson mot Bergsten som är emot och vill förbjuda de allra våldsammaste TV/datorspel och ger honom ordet, första rösten och makten i debatten genom att peka på honom. Strömbäck däremot är den personen som Josefsson ihärdigast försöker frånta makt enligt vår tolkning. Detta redan från första början när Strömbäck försöker jämföra debatten med moralpaniken som rådde 1980 i Studio S. Strömbäck har faktafel och Josefsson hugger direkt på det, snäser av honom och självklart rättar honom. Josefsson hetsar både Strömbäck och Bergsten om deras åsikter i början av programmet, men genom att påpeka Strömbäcks faktafel försöker Josefsson måla upp honom som icke trovärdig och någon som inte kan tala för hela branschen.

**Strömbäck:** *”Janne, det här är inte 2009. Det här är 1980, hösten. Programmet heter Studio S. Du heter faktiskt Siewert Öholm och vi har precis sett...”*

**Josefsson [avbryter]:** *”Göran Elwin var programledare...”*

**Strömbäck:** *”Var det så? Ah, fel av mig. Bra, tack... och vi har precis set ett klipp ur Motorsågsmassakern. På samma sätt...”*

**Josefsson [avbryter]:** *”Det är nog bara du som har sett det, vi har sett nåt helt annat här. Kom igen nu, säg nu vad du egentligen tycker om det här.”*

Det är intressant att Strömbäck är först med att dra paralleller mellan denna debatt och Studio S videovåldsdebatt för att påvisa likheterna. Lite av hans trovärdighet faller när han har ett faktafel och Josefsson är snabbt där och rättar för att bibehålla sin egen maktposition i

samtalet. Även Bergsten får ett par kritiska frågor ställda till sig om exempelvis forskningsbelägg, men han blir inte alls lika avsnäst som Strömbäck, tvärtom är han den förste att få ordet. Josefsson är mer benägen att avbryta Strömbäck än Bergsten. Enligt oss försöker Josefsson gång på gång frånta Strömbäck makten genom att få honom att framstå som avvikande. Josefsson utnyttjar sin maktposition som programledare och ger inte Strömbäck chansen att tala länge eftersom det är kort programtid. Även senare i programmet märks det att Josefsson och Strömbäck försöker ta ifrån varandra makten genom att referera till olika begrepp och händelser.

**Josefsson:** *”Nu får du kalla mig moralkärring eller 1980-Siewert Öholm eller vad som helst!”*

**Strömbäck [i bakgrunden]:** *”Göran Elwin var det...”*

Man märker tydligt i deras ordval i diskussionen vilken relation Josefsson och Strömbäck har i diskussionen. Josefsson refererar till Strömbäcks faktafel och Strömbäck slår tillbaka med att referera till Josefssons avsnäsning. Vidare menar Strömbäck att moralpanik går i skov, att det alltid sett ut så här; att samhället och medierna gärna hittar syndabockar bland annat inom populärkulturen. Varpå Josefsson ännu en gång avbryter och försöker ställa Strömbäck mot väggen med följande frågor;

**Strömbäck:** *”Det är ett bekvämt sätt att hitta en syndabock för komplicerade samhällsproblem. Att skylla på populärkulturen och det mönstret har gått...”*

**Josefsson [avbryter]:** *”Men du tycker att det är helt okay dom här scenerna?”*

**Strömbäck:** *”Det är inte för barn. Det är viktigt att påpeka. Det finns gott om spel som inte är avsedda för en minderårig publik. Postal 2 och GTA IV som du precis har visat, de är ju avsedda för en vuxen publik naturligtvis...”*

**Josefsson [avbryter]:** *”Spelar du sånt här?”*

Strömbäck påpekar att dessa spel faktiskt inte är riktade mot barn, utan mot en vuxen publik, varpå Josefsson ännu en gång ställer en fråga som kan ha syftet att svartmåla Strömbäcks omdöme – att han gillar ”våldsspel”. Josefsson försöker enligt vår tolkning att få honom att framstå som en spelgalning som gillar våld och inte är trovärdig i sina resonemang. Istället får Hanna Fridén makt genom att få ordet. Hon presenteras som bloggare/frilansskribent, men

vi vet egentligen inte varför hon är intressant för TV/datorspelsdebatten om vi inte har förkunskaper om henne.

**Josefsson [avbryter]:** *"Okay, Hanna... eh... du har spelat mycket. När du ser detta då?"*

Strömbäck blir avbruten och makten går istället till Fridén som bara pratar en gång under hela debatten. Ett annat tydligt exempel på att Strömbäck blir underminerad och avbruten är då Strömbäck just förklarar åldersmärkningen för TV/datorspel (PEGI) och inte får prata till punkt utan Josefsson konstaterar att *"det kan förekomma"*. Detta för att poängtera och sätta punkt för hans fråga. Varpå Strömbäck förklarar vad man dock kan göra för att förhindra det.

**Josefsson [avbryter]:** *"Så du tror att det är ingen under 16 eller 18 som köper det här..."*

**Strömbäck:** *"Jo, det... Det kan förekomma"*

**Josefsson [avbryter]:** *"Det kan förekomma..."*

**Strömbäck:** *"Vet du, det är större problem att folk laddar ner olagligt på Internet, och det kanske är viktigare att som föräldrar tänka på att man inte låter barnen ladda ner olagliga..."*

Även Bergsten försöker frånta Strömbäck makten genom att avbryta honom och spela på att han är äldre och vet bättre, trots att hans påståenden inte har någon källhänvisning;

**Bergsten [avbryter]:** *"Jag tycker att datorspelen här, det är en del i en våldskultur som breder ut sig. Vi måste... kan ju inte blunda för att dem senaste 10-20 åren så har våldet i samhället blivit mycket mer utstuderat och brutalt."*

Bergsten vänder sig även mot Strömbäck och lägger sin hand på hans axel (en handpåläggning som tydligt signalerar att han vet bäst) medan han säger följande ord;

**Bergsten [avbryter]:** *"Jag tillhör 40-tals generationen, växt upp på 50-talet. Det var ingen då som sparka..."*

Enligt vår tolkning är Bergstens taktik här alltså att försöka frånta makten från Strömbäck genom att helt enkelt säga att han levt längre, sett mer och därigenom vet bättre än Strömbäck. Ingen av de fyra yngre i publiken som får tala får någon vidare makt överhuvudtaget i diskussionen. Även om de får tala är det inte nödvändigtvis någon som

bemöter deras frågor. Och ofta så frågas de ut som om de vore småbarn och saknar omdöme som exempelvis när Josefsson säger följande;

**Josefsson:** *"Vad säger ungdomarna här, ni som spelar... Du... Det ser ju jag på dig, du... du är ju spelsugen redan här."*

Och fortsätter senare i samma stil med;

**Josefsson:** *"Jag undrar hur man sover efter sån här grej... När du har skjutit ihjäl ett antal hemlösa eller eh... lemlästade prostituerade eh... Går du och lägger dig och somnar sen då?"*

**Namnlös ung kille:** *"Alltså jag ser det här som ett underhållningsspel. Inte verklighetsbaserat."*

**Josefsson:** *"Inte alls? Du kan skilja helt klart på det alltså?"*

**Namnlös ung kille:** *"Ja, absolut. Inga problem."*

Josefsson bemöter honom med viss skepsis och verkar senare överraskad över att man kan skilja TV/datorspel från verkligheten. Han verkar sakna förståelse för det och det tyder på att han aldrig eller sällan spelat TV/datorspel själv. Inte heller prästen Peter Håkansson får någon makt trots att han förmodligen är inbjuden och blir presenterad med namn och grafik. Istället framställs han lite som en hycklande präst som ska vara på den goda sidan men som spelar "dessa våldsspel".

**Josefsson:** *"Får jag fråga dig? Peter, du är präst och notorisk spelare. Du har till och med varit med och gjort ett eget spel där våld finns med. Va, vad säger du om den här debatten? Är den överdriven... Är den eh...?"*

**Håkansson:** *"[...] För egen del så, ehm... Visst har man gränser när man spelar ett spel som eh... Fast man känner att, även fast det är en fantasivärld så känner man för personlig del att alltså att det finns gränser som första spelet här GTA IV. Just den scenen var ganska så..."*

**Josefsson:** *"Med den prostituerade?"*

**Håkansson:** *"...obehaglig. Ja visst..."*

**Josefsson [avbryter]:** *”Men här var det okay när de knäckte nacken och stack kniven i magen och halshögg och...?”*

**Josefsson:** *”Så vad säger du? Alltså man... Vad som är skillnaden mellan en skräckfilm, det är väl ändå att här går du in och ÄR den onde. Och du som präst, hur förhåller du dig till det?”*

Eftersom Josefsson saknar förståelse för TV/datorspelet och dess fiktion så utfrågas Håkansson på ett sätt där han framstår som hycklande. Det kan tyckas att de antyder att; bara för att man är präst får man inte spela TV/datorspel som kan innehålla våldsinslag.

Den enda person som får en auktoritär position överhuvudtaget är läkaren och hjärnforskaren Ghatan som får ordet så fort Josefsson kräver expertissvar. Han får makt eftersom han representerar kunskapen som finns idag om spelens påverkan. Han är den som kan svara på om den här oron är befogad. Ghatan säger att forskningsvärlden fortfarande vet för lite för att koppla ihop våldshandlingar och våldsamma TV/datorspel. Som vi uppfattar det blir Josefsson märkbart överraskad när den personen med mest expertkunskap inte ställer sig på programmets sida utan har en neutral ståndpunkt tills forskningsvärlden vet mer. Han är neutral genom att han ger tips på vad man kan göra tills forskarna vet mer. Och trots att Josefsson inte nödvändigtvis får de svaren programmets tes bygger på så bemöter han ändå Ghatan med respekt och tilldelar honom makt till skillnad från exempelvis Strömbäck eftersom Ghatan får prata länge, i sin egen takt och inte blir avbruten. Det är egentligen endast vid detta tillfälle då Josefsson håller på att förlora makten enligt oss. Detta eftersom Ghatan är väldigt nära på att sänka programmets problemformulering genom att säga att det inte finns så mycket att göra i nuläget.

Bara en person ur den grupp som ska representera allmänheten tar sig in i diskussionen, men får inget större gehör. De kan ha blivit tillsagda att inte ge sig in i diskussionen, utan vänta på att få ordet. Trots att fyra personer ur ”allmänheten” får ordet så får de inget större gehör i debatten. De ställer frågor, men får inga direkta svar utan debatten fortsätter vidare.

Det förekommer faktiskt tillfällen där Josefsson ställer sig kritisk till Bergsten, exempelvis när Josefsson påpekar att spelet Postal 2 redan varit prövade av Justitiekanslern som godkände dem eller då han påpekar att det inte finns tillräckliga forskningsbelägg för spelens skadlighet och påverkan. Trots detta är det genomgående betydligt oftare Strömbäck som fräntas makt. I slutet av programmet bemöter Strömbäck Bergstens argument om kopplingen

mellan skolmassakrer och TV/datorspel och då sätts vinjettmusiken igång. Detta är mest troligt på grund av slut på programtid, men fortfarande så kan det även indikera vilken maktposition Strömbäck står i gentemot programmet och kan uppfattas att han avbryts och tystas.

### **6.11 Uttalad kunskap i Debatt**

Likt Studio S står föräldrarna mer för känslor än kunskaper. De uttalar sig mer med oro än förståelse för TV/datorspel. De uttrycker sitt missnöje och utstrålar maktlöshet. Även i Debatt används de som offer för att få inflytande över dagordningen. Strömbäck däremot uttalar sig med störst kunskap om själva ämnet TV/datorspel genom sina exempel, statistiska hänvisningar och sakkunskap. Ändå är det honom som programledaren ställer sig mest kritisk mot till skillnad från Bergsten som uttalar sig relativt fritt utan att bli särskilt kritiskt utfrågad. Han tillhör en politisk diskurs där han gärna, likt Wikström i Studio S, pekar på lagförändringar men uttrycker inte alls lika mycket kunskap om det som Wikström gör. Istället pratar han mest om sin avsky mot spel och deras existens och det kan tyckas att han häver ur sig påståenden om att dessa spel är roten till en helt ny våldskultur. Dessutom menar han att ungdomar som sparkar mot huvudet eller på folk som ligger ner är ett resultat av TV/datorspelande. Trots att hans påståenden inte styrks blir han ändå mindre ifrågasatt än Strömbäck. Ghatan har all expertkunskap om TV/datorspelens eventuella påverkan på barn. Han understryker att det är en komplicerad fråga med många faktorer och att det inte finns nog med forskning för att dra slutsatser, därför har han inga absoluta sanningar. Han ger sin syn på och sina råd om hur man som förälder kan bemöta sina barns spelande. Prästen Håkansson och frilansskribenten Fridéns kunskap inom ämnet är relativt okänt. Som tittare vet man inte vilken kunskap de egentligen sitter på men när de uttalar sig så fungerar deras kunskap mer som biroller i debatten än ledande. De yngre i publiken som ska representera allmänheten, får inte tala med någon större kunskap eftersom Josefsson, enligt vår tolkning, inte direkt tar dem på större allvar. De får mest tala genom egna erfarenheter, men dessa erfarenheter är ändå inget av värde för Josefsson då de som spelar redan är avvikande samt att de är yngre och bemöts som ovetande. Detta exemplifieras bland annat i dialogen mellan Josefsson och ”Namnlös ung kille”.

Enligt vår uppfattning uttalar sig inte Josefsson med någon specifik kunskap, men han har skaffat sig en viss kunskap och egen syn på ämnet genom sin research. Han blir dock rättad



då och då av Strömbäck, som till exempel när han kallar Postal 2 ett populärt spel. Han fungerar mer som ett varumärke för gott omdöme och kunskap då han är en aktad journalist.

Tvärtemot Studio S som skapar en stark konsensus lämnas debatten i Debatt mer flytande och öppen. Det finns inte en lika enad opinion i studion jämfört med Studio S. Programmet och redaktionen försöker genom Josefsson att socialisera tittarna på följande sätt;

**Josefsson [avbryter]:** *”Men du tycker att det är helt okay dom här scenerna?”*

Som enligt oss tyder på det faktiskt inte är okay med våldsamma scener i TV/datorspel då han pekar ut Strömbäck med ett påstående som fråga. Eller;

**Josefsson:** *”[...] Och NU... varnar jag er... Jag skulle själv inte vilja titta på de här, eh... bilderna. Och jag kommer inte att göra det heller. Varsågoda...”*

Som antyder att Josefsson som garvad journalist inte ens kan titta på det. Det visar, enligt vår uppfattning, hur programmet och dess representant säger att sådant här inte är okay. Eftersom fler är representerade i studion i Debatt så har man som tittare även fler röster och karaktärer att relatera till vilket kan ge en större valmöjlighet och inte gör programmet lika socialiserande som Studio S.

## **6.12 Debatts programledarroll**

Enligt vår tolkning har Josefsson överlag en negativ syn på TV/datorspel. Bland annat eftersom han hela tiden nedvärderar genom att distansera sig själv från dem genom att kalla spel för *”sånt här”*, *”det här”* och *”dem här”*. Josefsson ifrågasätter Strömbäck upprepade gånger och ställer exempelvis ledande frågor istället för att verkligen föra en debatt mellan en för- och motsida.

**Josefsson:** *”Nä, varför ska ni tjäna pengar på sånt här?”*

**Strömbäck:** *”Ja, de här exemplen som du visade eh... Det sista, Manhunt. Eller Manhunt II kanske det var... Det... Det är ju inte några kassakor va. Utan det här är ett exempel på nån som försöker provocera det här debatten och se var gränsen går. Ungefär som skräckfilmer, The Saw och... och... Hostel och alla dem här. Vi har dem genrerna, dem finns inom litteraturen, finns inom seriekonsten, det finns inom televisionen också.”*

Även det faktum att han har en betydligt mer kritisk attityd mot Strömbäck än Bergsten ger en antydning om var han personligen står i frågan. Speciellt eftersom Strömbäck, som vi uppfattat det, faktiskt har mer grund och utförligare svar än Bergsten då han förklarar mer, refererar mer och bemöter frågor med mer kunskap än Bergsten. Som exempelvis citatet ovan.

### **6.13 Studio S: Moralpanik**

Det första av fem kriterier för skapandet av en moralisk panik är att det ska finnas en ökad oro över en viss samhällstrend och dess förespråkare (Goode & Ben-Yehuda, 2009, s. 37).

I debattprogrammet Studio S från 2 december 1980 då man diskuterar videovåld är det tydligt att det finns en stark oro över vad videovåldet kan medföra. Medierna spelar en betydande roll i att skapa och definiera sociala problem och avvikelser (Cohen, 2002, s. 7).

Programledaren och journalisten Elwin är orolig, föräldrarna i panelen är oroliga och de inbjudna politikerna är oroliga. Det de är mest oroliga över är att barn, i och med videobandspelarens intåg i hemmen, kan gå och hyra våldsfilmerna och se dessa utan föräldrarnas vetskap. De känner sig maktlösa. Föräldern Magnusson säger följande;

**Magnusson:** *"Ja, man mår dåligt av att se filmerna, men man mår nästan ännu sämre av att tänka på vad jag ska göra för att hindra mina barn från att titta på dem."*

Under en moralpanik blir ofta samhällets reaktion en konsekvens av fenomenets hot och skadliga effekter på vissa rådande intressen, ideologier och värderingar (Goode & Ben-Yehuda, 2009, s. 29). Här är det föräldrarnas generations värderingar som ifrågasätts. De vill inte att deras barn ska se våldsfilmerna och alltså måste dessa filmer stoppas. Det andra kriteriet är att det ska finnas en ökande fientlighet gentemot fenomenet (Goode & Ben-Yehuda, 2009, s. 38). I Studio S visar man bland annat klipp från filmer som Motorsågsmassakern, The Boogeyman och Terror. Gentemot dessa klipp visar de medverkande i debatten stark avsky. Utbildningsministern Wikström säger bland annat följande;

**Wikström:** *"Jag är naturligtvis fruktansvärt upprörd över att det här förekommer. Jag kommer att tänka ganska osökt på ett bibelord som talar om, ve dem genom vilka förförelsen kommer, det är bättre att en kvarnsten hängs om deras hals och de sänks i havets djup. Ondskan är ju fruktansvärd. Hur kommer man åt dem som medvetet vill sprida ondska till andra människor och göra det till barn."*

Filmskaparna och videomarknaden pekats ut som de ansvariga. Det är de som är avvikande, onda och vilseledande och som försöker förstöra för de goda, respektabla människorna i samhället. Man skapar här ett distinkt vi och dem (Goode & Ben-Yehuda, 2009, s. 38). I viss mån blir även Wikström själv måltavla för "samhällets" ökade fientlighet gentemot videovåldet. Föräldrarna menar på att han som utbildningsminister också har ett ansvar att se till att stoppa dessa filmer och att det ska göras omgående. En upprörd förälder säger så här till Wikström;

**Kerstin (presenteras enbart med förnamn i programmet):** *"Du efterlyser en opinion, det FINNS en opinion! Vi skriver listor, vi skriver till Videogramutredningen, ALLT! Och det händer ingenting, ni sitter och utreder. Ni säger att vi inte kan ändra lagen, ni MÅSTE ändra lagen! Ni måste göra någonting."*

De som befinner sig högre upp på maktstegen (exempelvis politiker och andra auktoriteter) anses vara de som bär det egentliga ansvaret då de inte tagit problemet på tillräckligt stort allvar (Rönnerberg, 1998, s. 139). Ordval som "motbjudande", "fruktansvärt", "elände", "förtvivlan", "avarten" och "smörja" används frekvent för att beskriva filmerna och känslor inför filmerna.

Det tredje kriteriet är att det måste finnas en allmän opinion, en enighet, som tycker att hotet mot samhället är riktigt och allvarligt och att det orsakas av medlemmarna i dessa samhällsfarliga rörelser och deras beteende (Goode & Ben-Yehuda, 2009, s. 38-39) om man får tro sammansättningen som finns i Studio S-programmet råder det helt klart en enighet. Alla är emot videovåldet, föräldrar, politiker och medierna. I studion finns ingen som står på den andra sidan. Det finns bara ett vi representerat. De andra (videomarknadens förespråkare) får bara komma till tals i förinspelade inslag. Föräldrar kräver av politikerna att filmerna måste förbjudas och detta omgående. Inte sällan möts samhällets krav på myndigheterna att agera alltför ofta med snabba lagstiftningar (Rönnerberg, 1998, s. 139).

Det fjärde kriteriet innebär att det måste finnas en oproportionerlig rädsla för det som anses vara samhällsfarligt, i detta fall videovåld (Goode & Ben-Yehuda, 2009, s. 40). Man blåser upp och överdriver farligheten. Exempelvis säger en förälder att videofilmer såsom Motorsågsmassakern, Terror och så vidare kan liknas vid instrument för barnmisshandel. Vidare säger en orolig förälder att om ett barn ser dessa filmer kan det ge ärr i deras själ. Hon avslutar med att konstatera att detta vet man. Dagens medieforskare däremot är väldigt

försiktiga med att komma med bestämda påståenden om effekterna av att titta på filmer med starka våldsinslag. Det är snarare så att medieforskarna har varnat för att ge filmerna skulden för det våld som förekommer i hemmen, skolorna och på gatan, då detta gör att man kanske missar de verkliga underliggande problemen (Gripsrud, 2002, s. 60). Då det saknas tillförlitliga bevis för videovåldets skadlighet överkompenserar man detta med att vädja till människors sunda förnuft (Cohen, 2002, s. xvii). Ett bra exempel på detta är när Wikström säger följande;

**Wikström:** *”Jag vill rikta en vädjan till dom som svarar för det här. Sluta med er verksamhet. Sluta hyra ut sådana här filmer. Det gäller både Esselte och de andra. Det är väl den spontana mänskliga reaktion man har, varför håller ni på med den här hanteringen? Sluta med den!”*

I Studio S presenterar man en del uppgifter. Bland annat säger man att av det seriösa videofilmsutbudet som finns i videobutikerna är 51 procent våld och sex. Man har sökt i fem videobutiker i Stockholm och då fått fram denna siffra. Det man inte redovisar är vad som definieras som våldsfilm. Gripsrud (2002) anser att begreppet våldsfilm inte skiljer mellan olika genrer (Gripsrud, 2002, s. 60). Man klumpar ihop dramatiserade Shakespeare-pjäser, krigsfilmer, tecknade filmer, skräckfilmer och vilda västernfilmer och alla benämns som våldsfilmer. Under programmets en timme och tre minuter får vi bara se klipp ifrån videomarknadens absolut värsta filmer och då också de värsta scenerna ur dessa filmer. Detta gör att man som tittare lätt tror att dessa 51 procent består av filmer liknande dem i klippet. Det man inte tänker på är att James Bond-filmerna säkerligen också räknas som våldsfilmer. De som producerar filmer som Motorsågsmassakern och de som väljer att titta på dem utmålas som avvikande i Studio S. Man får inte lov att tycka annat än illa om videovåldet. Sundman som är ordförande för Videogramutredningen säger så här;

**Sundman:** *”Att här finns alltså människor, runt om i världen, som lägger ner mycket pengar på att producera sådana här utstuderade filmer och att det finns människor som köper dem och alltså gör det möjligt för dem här att visa dem. Man grips av pessimism och lite av förtvivlan till och med.”*

Sättet han talar om de som distribuerar, tillverkar och konsumerar dessa filmer tyder på ett ganska illa dolt förakt och som tittare vill man inte gärna tillhöra den skaran som omnämns.

## 6.14 Debatt: Moralpanik

I programmet Debatt från den 17 mars 2009 diskuterar man TV/datorspelsvåld. Redan i inledningen sätter programledaren Josefsson tonen. Han säger följande;

**Josefsson:** *”Ja, det är vår här i Sydsverige. Kanske ska man ägna kvällen till att slå ihjäl någon hemlös, eller varför inte köra över någon helt oskyldig som går på trottoaren, eller varför inte ge sig på styckmörda en prostituerad kanske... Helt enkelt göra det som era barn gör. Det vill säga spela ett av de mest populära och brutala datorspelen som finns.”*

Första kriteriet för att skapa moralpanik är att det finns en ökad oro över något. Hur reagerar barn på att spela dessa våldsamma datorspel? Josefsson vänder sig till alla föräldrar därute i TV-sofforna och ställer frågan; ”Vet ni egentligen vad dessa spel innehåller?”. Att folk reagerar starkt på något som kan skada barn är inte konstigt. Genast blir rädslan och oron lätt att ta till sig. Som förälder värnar man alltid sitt barns bästa (Goode & Ben-Yehuda, 2009, s. 96-97).

De som förutom Josefsson uttrycker sin oro över dessa våldsamma TV/datorspel är politikern Bergsten och två mammor. Bergsten vill att man ska förbjuda de mest våldsamma TV/datorspelen. Han säger att dessa spel är en del i en allt mer utbredande våldskultur. Han förfäras över att våldet har blivit råare och råare och tar upp exemplet att förr sparkade man aldrig mot en som låg ner och inte mot huvudet. Han menar att detta måste man ha lärt sig någonstans, med en antydning om att det självklart är från dessa TV/datorspel där man enligt honom får poäng för att sparka mot huvudet. Bergsten pekar ut spelen som syndabock för en samhällsutveckling som oroar och skrämmer honom. Det är enklare att hitta något konkret (som spelet GTA IV) att projicera sina känslor gentemot snarare än att ge sig in i diskussioner och försöka förklara svåra sociala samhällsproblem (Goode & Ben-Yehuda, 2009, s. 128). Den logiken Bergsten använder sig av kallas för slippery slope-modellen. Först tillåts barnen se på skräckfilm vilket leder till att de börja spela våldsamma TV/datorspel vilket i sin tur leder till att de sen går ut på gatorna och sparkar ner folk. Det är ett ganska naivt och enkelt sätt att förklara varför samhället ser ut som det gör (Cohen, 2002, s. xvii).

Den oron som Josefsson, Bergsten och de två mammorna känner rotar sig inte i studion. Dels därför att det finns en talesperson från Dataspelsbranschen, Strömbäck, på plats och kan reda ut vissa överdrifter och oklarheter. Exempelvis visar man ett klipp ur spelet Postal 2 som Josefsson kallar för ett av de mest kända våldsspelen. Detta påstående är lurigt då spelet är

känt för att det har provocerat igång TV/datorspelsdebatter men det är inte känt för att många barn och ungdomar spelar det. Detta är något som Strömbäck påpekar och han säger dessutom följande;

**Strömbäck:** *”Det är ett bekvämt sätt att hitta en syndabock för komplicerade samhällsproblem. Att skylla på populärkulturen.”*

Han konstaterar dessutom att dessa spel som man visar klipp från och diskuterar inte är gjorda för barn. TV/datorspelet har i Strömbäck en värtalig och kunnig försvarare till skillnad från videovåldsfilmerna i Studio S som helt saknade någon riktig försvarare. Strömbäck kan sansa diskussionen och dämpa oron och fientligheten. Dessutom har de via länk med läkaren och hjärnforskaren Ghatan som berättar att man vet för lite om hur barn påverkas av att spela våldsamma spel. Detta är något som nästan får Josefsson att tappa tråden. Ghatan tänker inte hoppa ombord på moralpaniktåget utan pratar lugnt och sakligt om att det inte går att bevisa något konkret.

I studion finns det fler personer som får komma till tals som är för TV/datorspel än det finns motståndare. Detta gör att det tredje kriteriet för skapandet av moralpanik inte uppfylls. Det finns ingen enig opinion. Det klimat som skapades i Studio S under videovåldsdebatten, då alla gemensamt hetsade mot dessa videofilmer och högljutt krävde förbud och lagändring, kan inte infinna sig i Debatt. För här kan folk ta udden av varandras alltför provocerande argument. Josefsson, tillsammans med Bergsten, vill gärna få detta fenomen med våldsamma TV/datorspelsvåld att kännas lite mer hotfullt än vad det i själva verket är. Josefsson påannonserar till exempel spelet Manhunt II som väldigt populärt och spelet Postal 2 som ett av de absolut mest kända ”våldsspelet”. Detta är helt klart överdrifter då inget att dessa båda spelen sålt särskilt bra.

Angående TV/datorspelsvåldet finns det helt klart tendenser till moralpanik men inte i samma utsträckning som i Studio S angående videovåldet. Utbrott av moralpanik kan vara olika stora. Vissa, som moralpaniken om videovåldet, får med sig nästan hela samhället och påverkar samhället på flera sätt (genom exempelvis lagändringar) medan andra, som den om TV/datorspelsvåld, bara skapar oro inom vissa grupper (Goode & Ben-Yehuda, 2009, s. 39).

## Kapitel 7 Slutdiskussion

I det här kapitlet diskuterar vi utifrån vårt empiriska material och litteraturen hur maktstrukturer ser ut i SVT:s debattgenre samt på vilket sätt moralpanik genomsyrar programmen.

### 7.1 Maktstrukturer i SVT

I båda programmen tolkar vi det som att redaktionen försöker via programledarna framställa de valda ämnena som något negativt. Negativt laddade ord som ”eländet” och ”sånt här” används frekvent av programledarna. I Debatt står dock inte programledaren oemotsagd. Det finns representanter i Debatt som kan stävja motståndet mot spelen, som är där för att försvara sin rätt att spela. I Studio S finns det en total avsaknad av detta. Därför har programledaren i Studio S lättare att styra debatten i sin egen riktning. Vad vi har märkt görs det ivriga försök från Josefssons sida att svartmåla TV/datorspelen i Debatt.

Maktstrukturen skiljer sig åt. I Debatt har man valt att bjuda in båda sidorna och därmed kan en debatt äga rum. Det är mer demokratiskt och rimmar bättre med public serviceuppdraget, att innehållet ska präglas av opartiskhet, saklighet, bildning och upplysning. I Studio S kräver man att någon tar ansvar och gör något åt problemet, makthavare ställs mot väggen och krävs på svar. I Debatt är det ingen makthavare som ska ställas mot väggen, där vill redaktionen ha en debatt om spelen, de vill ta upp diskussionen på dagordningen, men inte styra den med järnhand. I Debatt är makten mer uppdelad, många har lite makt och ingen politiker målas upp som den ende att skylla på och den ende med riktig makt att göra något åt problemet. Fokus ligger inte lika mycket på makt och att någon måste ta tag i problemet, utan det råder mer en diskussion om det verkligen är ett problem med barn som spelar TV/datorspel. Redaktionens dolda syfte med Studio S är att få en lagändring, eller ett förbud mot filmerna. Det dolda syftet i Debatt är att försöka få tittarna att förstå att spelen inte är lämpliga för barn. I båda programmen är det naturligt att redaktionen har problemformuleringsmakten och programledaren är därför den största makthavaren i studion. Dock finns det i Debatt fler personer med makt, som tar den ifrån Josefsson. Han tillåts aldrig bli maktfullkomlig, när han försöker ta makt stöter han på hårt motstånd. Debatt förefaller vara mer av en debatt snarare än Studio S försök att socialisera tittarna.

I Studio S har man valt att inte ha med motparterna i studion. Med färdigklippta och korsklippta intervjuer och inslag har redaktionen effektivt eliminerat dem från maktkampen. I Debatt finns motparterna i studion och de kämpar för att bibehålla och öka sin makt. De

inbjudna har större kunskap om ämnet än vad de i Studio S har. I Studio S är gästerna där för att tillföra känslor och politikerna där för att krävas på ansvar och sättas dit för det otillräckliga jobb de gör. Tillsammans med programledaren är föräldrarna emot videovåldet och debatten blir således enkelriktad, motparterna är onda och har ingen makt att motbevisa detta faktum som cementerats i studion. I Debatt är diskussionen inte likriktad, motparterna är med hela vägen i debatten och till och med den inbjudna experten säger emot programledaren. Motparten är mycket starkare i Debatt än i Studio S. Det finns en väsentlig skillnad mellan programmen när det kommer till kunskap och hur man applicerar den i debatten. I Debatt märker vi att Strömbäck (representanten för Dataspelebranschen) är påläst och förberedd, eftersom han vet hur han ska försvara sin ställning och hur han ska besvara kritiken han får. I Studio S verkar framförallt politikern Wikström vara oförberedd på att bli utfrågad på detta vis, han verkar inte ha några förberedda och genomtänkta svar, utan svarar på frågorna allt eftersom han får dem. Därför uppfattar vi att han blev tagen på sängen, att han inte var medietränad, som politiker är 2009.

Kunskapsmässigt skiljer sig de båda programmen, om man ser till de som är med i studion. Experten i Debatt är inbjuden för att tala om påverkan, om spelen verkligen är farliga för barn. I Studio S strävades det inte efter att få med experter, vanliga människors åsikter var det viktiga. Men föräldrarna tillåts inte tala med någon kunskap utan de talar mer utifrån känslor. Och när politikern Wikström försöker dela med sig av sin kunskap om lagar, avfärdas han som snick-snackande politiker som bara försöker prata sig bort från ämnet. I Debatt är det tydligt att de som uttalar sig överlag har kunskap i ämnet och framförallt är mycket mer medialiserade. De uttrycker sig kort och kraftfullt och avbryter bestämt när de tycker någon försöker ta makt ifrån dem. Det är större fokus på att tala än vad det är i Studio S. I Studio S talar ingen utan att ha fått ordet, de förefaller ha större respekt för TV-formatet än vad personerna i Debatt har, 30 år senare. Kanske beror det på medborgarnas medialisering, kanske beror det på ett annorlunda samhällsklimat där man idag inte drar sig för att ta för sig.

Vad gäller programledarrollen är det av naturliga skäl de som har den yttersta makten att tysta någon och tillåta en annan att tala. Det har inte förändrats mellan dessa årtionden i SVT:s debattformat, likaså är det givetvis än idag redaktionen som har problemformuleringsmakten och makten att välja vilka ämnen som tas upp och inte tas upp. Dock är Josefsson inte lika allsmäktig som Elwin. Josefsson står inte oemotsagd när han påstår något, panelen ifrågasätter honom. Eftersom det finns konsensus i Studio S säger ingen emot Elwin. Ingen verkar heller tvivla på sanningshalten i det han säger. Som tittare är det



lätt att halka med. De i studion håller med Elwin och då vill man inte ställa sig utanför den gemenskap de byggt upp. Eftersom ingen annan ställer kritiska frågor är det lätt att man inte vågar göra det själv. Det kan vara så enkelt att debattforumet var hårdare styrt 1980, att panelen inte fick tala utan att få ordet. 2009 var det inte ett lika strikt forum, utan publiken fick hoppa in i debatten när det passade dem själva, inte redaktionen.

Vid ett tillfälle i Debatt kommer Josefsson av sig, när experten, som redaktionen själv bjudit in, inte håller med honom. Josefsson har således inte den kontroll som Elwin såg till att ha genom att utesluta oliktänkande. Josefsson har heller inte samma auktoritet som Elwin och han klipper inte heller av panelen ostraffat. En programledare för ett debattprogram förefaller inte ha samma auktoritet 2009 som 1980. Kanske beror det på medborgarnas ökade medialisering, det vill säga att de är vana vid TV-formatet och vågar ta för sig samt att de inte är lika rädda för en journalist på SVT. Detta kanske bara är en tillfällighet. Studio S redaktion har trots allt valt att bara bjuda in de som delar Elwin och redaktionens uppfattning, så antagligen är det inte så att ingen vågar tala emot honom.

Generellt skiljer sig Studio S och Debatt åt. I Debatt finns det de som inte ser redaktionens uttalade problem som ett problem. Representanten från Dataspelsbranschen, Strömbäck, är med i Debatt och kan försvara sin ståndpunkt och argumentera mot programledarens påståenden. Exempelvis när Josefsson säger att Manhunt II är ett populärt spel hade den oinvidde lätt kunnat ta det påståendet som fakta, om det inte hade varit så att Strömbäck funnits där i studion och kunnat rätta Josefsson. I Studio S säger Carlsson att 51 procent av utbudet på videomarknaden är vålds- och sexfilmer. Hade en representant från videobranchen varit där hade de förmodligen kunnat förklara lite mer nyanserat hur videomarknaden såg ut och Elwin hade förmodligen inte stått oemotsagd.

I Debatt är även ungdomar som spelar TV/datorspel inbjudna, men i Studio S lyser barnen med sin frånvaro. De får bara vara med i färdigklippta inslag, så redaktionen kan välja vad de vill ha med från barnens uttalanden. Det är ett mycket effektivt sätt att se till att redaktionens sida blir den starka som påverkar tittarna i ”rätt” riktning, det vill säga i redaktionens riktning.

Det båda redaktionerna har missat är att ta upp och förklara samhällliga mönster, varför man ska oroas för spelen/filmerna, huruvida det påverkar barnen negativt, eller vems det egentliga ansvaret är. Det diskuteras aldrig vilket ansvar föräldrar har för sina egna barn, hela tiden är

det samhällets, politikernas och distributörernas fel. Det är samhällets fel att filmerna och spelen finns. Det är samhällets problem, inte medborgarnas. Det man missar i diskussionen är att samhället är medborgarna, alltså måste de medborgare som ogillar filmerna och spelen tillsammans göra något åt problemet redan hemma, inte säga åt samhället att göra det åt dem. Det faller på sin egen orimlighet. Det är dessutom samhällsmedborgare som skapar spel och filmer för andra medborgare som vill se filmerna och spela sådana spel. Det finns en marknad.

Redaktionerna har ingen förståelse för den nya kulturen, utan fördömer den, trots att de själva säger att de inte sett så mycket av kulturens uttryck, filmerna och spelen.

En annan likhet mellan avsnitten är att redaktionerna klippt ihop kavalkader av det värsta våldet ur varje kategori. Det skulle inte ge önskvärd effekt om man visade sammanhanget mellan scenerna och handlingen. Scenerna är mer skrämmande om de är ryckta ur sitt sammanhang. Många journalister vill öka sin makt i samhället, de vill vara de som sätter dagordningen för både medborgarna och politikerna. Som journalister har Elwin och Josefsson en ideologisk övertygelse som de vill inpränta i medborgarna. De är övertygade om att deras ideologi är den rätta. När experten Ghatan i Debatt säger emot Josefsson tappar Josefsson fattningen, det var meningen att Ghatan skulle stärka Josefssons argument, annars kan Debatt inte hålla vinkeln. Josefsson blir förvånad över att bli motsagd av sin egen expert. I Studio S är debatten mer kontrollerad än så, redaktionen har inte bjudit in någon alls från andra sidan.

Idag skulle det vara svårt att göra ett debattprogram som Studio S och framförallt ett avsnitt likt det som handlade om videovåld. Det är inte tillräckligt nyanserat, och i sanningens namn är det inte en debatt, eftersom ingen sitter på motståndarläktaren. Det blir inte trovärdigt att gömma undan andras åsikter för att redaktionen ska framföra sin egen. Förhoppningsvis är journalistens ideal rättvisare nu, och debattprogrammen en plattform för debatt, snarare än ett forum för journalister att styra världen genom sin makt.

Makten över problemformuleringen i själva programmet ligger fortfarande i redaktionens händer, men idag har vi politiska bloggar, Internetforum och mängder av medier. Därför är det inte lika lätt att vinkla ett program så hårt och undanhålla den andra sidans åsikter. Det blir helt enkelt inte trovärdigt, och andra medier och medborgare skulle protestera. Lite av

mediernas makt har flyttats över till medborgarna tack vare Internet, det finns fler forum att debattera i och det är lättare att göra sin röst hörd.

Gemensamt för Studio S och Debatt är att de inte kommer fram till något. Det diskuteras inte fram någon lösning, eller något svar på ansvarsfrågan. Inte heller om problemen som tas upp verkligen är problem eller bara en subkultur man inte har insikt i om man inte är en del av den.

## **7.2 Moralpanik i SVT**

För att diskutera ur ett moralpaniksperspektiv så är moralpanik något som kan bryta ut som ett samhälles reaktion på en viss företeelse eller grupp människors beteende.

Det finns en, precis som Cohen (2002) skriver, lång historia av moralpaniker om populärkulturens skadliga effekter på samhället och då i synnerhet på ungdomen. Det gäller teknad film, biofilmer, videovåld, rockmusik, TV/datorspel, Internetporr och så vidare. Enligt de konservativa krafterna i samhället förskönar dessa medieformer brott, förstärker sin publiks osäkerhet och försvagar moralens auktoriteter. Särskilt hård var kritiken mot videovåldet på 80-talet som fick sin start i och med Studio S program från 2 december 1980. Alla kriterierna för att skapa en moralpanik uppfylls under den en timma och fyra minuter som programmet pågår. Alla i studion (politiker, föräldrar och journalister) upprörs och oroas över den utvecklingen man står inför. Videovåldet måste bort! Det är den åsikten man för fram om och om igen. Några alternativ finns inte. Föräldrarna gör sig ansvarsfria genom att skylla på politikerna och hävdar att det är deras uppgift att hjälpa dem att skydda sina barn. När Studio S sändes fanns det bara två TV-kanaler, TV1 och TV2, vilket gjorde att programmet nådde en större publik och var mer agendasättande än ett program (exempelvis Debatt) skulle vara idag. Det var inte bara i studion som oron stegrades utan även ute i folkhemmen. Dagen efter det att programmet sänts tillsattes det en särskild utredning som fick i uppdrag att inom en månad lägga fram ett lagförslag om åtgärder mot utbudet av det som ansågs vara våldsfilm. Redan den 1 juli 1981 trädde en lag som förbjöd spridning av våldsfilm till minderåriga i kraft. Följande år, den 1 augusti, blev det även förbjudet med spridning till personer över 15 år. 1986 lade man till skildringar av sexuellt våld och tvång och 1989 infogades lagen i brottsbalken (Bolin, 1998, s. 90). Här visas tydligt den makt som medierna spelar i samhället. Studio S skapade en enad opinion mot videovåldet och satte hård press på makthavarna som i princip var tvungna att komma med en lösning. Lösningen blev vad vi idag nog skulle kalla en grov kränkning av yttrandefriheten. I programmet Debatt som

sändes den 17 mars 2009 där man pratar om TV/datorspelsvåldets effekter finns tendenser till en moralpanik. Precis som i Studio S som sändes nästan 30 år tidigare försöker man frammana någon form av skuld känsla hos föräldrar som tittar på programmet. Det är barn och ungdomar som är i farozonen när man pratar om TV/datorspelens negativa påverkan. Skillnaden mot Studio S är att i Debatt finns ingen enig opinion. Även om programledaren/journalisten Josefsson försöker styra debatten åt det håll där TV/datorspelsvåldet framstår som något ondskefullt lyckas han inte med det. Dels för att det finns kompetenta försvarare från datorspelindustrin och dels för att folk reagerar mot de eventuella överdrifter som Josefsson försöker hävda som sanningar. I Debatt från 2009 är det Bergsten som driver en något hopplös kamp när han vill förbjuda de, enligt honom, värsta våldsspelen. Detta kan ställas i stark kontrast till Studio S från 1980 då videobranschen helt saknade någon egentlig försvarare. Även om en sådan hade funnits hade det förmodligen inte funnits någon chans för honom/henne att föra fram några vettiga argument då klimatet var så fientligt. I och med mediernas decentralisering har det blivit allt svårare att skapa en samhällsomvälvande moralpanik (Goode & Ben-Yehuda, 2009, s. 98). Det var lättare 1980 för Studio S att skapa konsensus i frågan om videovåldet då det bara fanns två TV-kanaler, vilket gjorde att de nådde ut till en större publik. Dessutom fanns det inte lika många radiokanaler, Internet eller tidningar 1980 som det fanns 2009.

Även om det inte är lika lätt för ett TV-program idag att skapa den opinion som Studio S gjorde ska man inte glömma att även idag har medierna ett oerhört stort inflytande på sin publik. Som Olsson (2006) skriver så utövas makt i samhällen likt det svenska i allt högre grad via nyhets- och samhällsjournalistiken.

Utifrån ett moralpanikperspektiv har vi sett att medierna spelar en stor roll i att underbygga och hålla en moralpanik vid liv. Cohen (2002) beskriver tre roller som medierna spelar under perioder av moralpanik. Dessa har vi kunnat styrka i vår analys. De tre rollerna är:

- Det är medierna som sätter agendan. Det är de som väljer vilka avvikelser eller hot mot samhället som har nyhetsvärde. Saker som kan vara skadligt för barn, som exempelvis videovåld och TV/datorspelsvåld, har alltid ett nyhetsvärde.
- Det är genom medierna som moralpredikanterna (föräldraorganisationer, politiker och så vidare) får komma till tals och nå en större publik.

- Inte sällan är det medierna själva som moralpredikar om företeelser i samhället  
Exempelvis; Så våldsamt blir ditt barn av att spela TV/datorspel! Allt om de senaste forskningsrönen!

## **Kapitel 8 Förslag till framtida forskning**

För framtida forskning kan det vara intressant att gå vidare och undersöka fler utbrott av moralpanik längre tillbaks i tiden, som till exempel den om dansbaneeländet, för ytterligare jämförelse med hur det ser ut idag. Det skulle även kunna göras en kvalitativ studie av exempelvis Expressen eller Aftonbladet där man analyserar deras artiklar genom att utgå ifrån de fem kriterierna för moralpanik. Vi tror att det finns en tendens för kvällspressen att ropa varg med sina braskande löpsedlar. En mer tvärvetenskaplig uppsats skulle kunna handla om hur samhällsklimatet sett ut under perioder av moralpanik och jämföra dessa, för att få en djupare kunskap om vad som ligger till grund för att moralpanik ska få fäste. Detta då vi har märkt att utbrott av moralpanik ofta beror på att det i samhället pågår en omfattande förändring.

Den här uppsatsen kan vara intressant för journalister att reflektera över för att få en djupare insikt i vilken makt de själva har. Vi anser att våra resultat kan visa tendenser på hur makt bibehålls och moralpanik skapas, vilka går att applicera på de flesta medier, även om vi inriktat oss mot debattgenren. Studien är även relevant för andra medieforskare som ett underlag för vidare forskning om hur maktstrukturer och moralpanik ter sig inom medierna.

## Referenslista

### Visuella källor

Debatt, *Debatt om TV-spelsvåld*, 2009-03-17, Sveriges Television, Göteborg, Programledare: Janne Josefsson. Programtid: 28 min 15 sek varav 20 min 48 sek om TV/datorspelsvåld.

Studio S, *Debatt om Videovåldet*, 1980-12-02, Sveriges Television, Stockholm, Programledare: Göran Elwin. Programtid: 1 tim 05 min.

### Tryckta källor

BOLIN G. (2008) *Filmbytare – Videovåld, kulturell produktion & unga män*. Umeå; Boréa Bokförlag.

COHEN S. (2002) *Folk devils and moral panics: the creation of the Mods and Rockers*. London; Routledge & Kegan Paul.

EKSTRÖM M & LARSSON L. (2000) *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund; Studentlitteratur.

FAIRCLOUGH N. (1995) *Media Discourse*. London; Arnold.

FALKHEIMER J. (2001) *Medier och kommunikation - en introduktion*. Lund; Studentlitteratur.

GOODE E & BEN-YEHUDA N. (2009) *Moral Panics – The Social Construction of Deviance*. West Sussex; Wiley & Blackwell.

GRIPSRUD J. (2002) *Mediekultur, mediesamhälle*. Göteborg; Daidalos.

HADENIUS S & WEIBULL L. (2003) *Massmedier – En bok om press, radio & TV*. Falun; Albert Bonniers Förlag.

FERGUSON C J. (2008) *The School Shooting/Violent Video Game ink: Causal Relationship or Moral Panic?*. Department of Behavioral, Applied Sciences and Criminal Justice, Texas A&M International University, Laredo, TX.

OLSSON A R. (2006) *Lögn, förbannad lögn och journalistik*. Stockholm; Natur och Kultur

- ROE K. (1987) *The Swedish moral panic over video 1980-84*. Avdelningen för masskommunikation, Göteborgs universitet.
- RÖNNBERG M. (1998) *Moralbilder: om medieetik, våld och debattporr*. Uppsala; Filmförlaget
- SJÖGREN P. (1998) *Bra Böckers Lexikon*. Höganäs; Bra Böcker AB.
- SJÖGREN P. (1996) *Nationalencyklopedin*. Höganäs; Bra Böcker AB.
- STRÖMBÄCK J. (2000) *Makt och Medier – En bok om samspelet mellan medborgarna, medier och de politiska makthavarna*. Lund; Studentlitteratur.
- THOMPSON J B. (2001) *Medierna och Moderniteten*. Göteborg; Daidalos.
- VON FEILITZEN C. FORSMAN M & ROE K. (1993) *Våld från alla håll*. Stockholm; B. Östlings bokförlag Symposion.
- WINTHER JØRGENSEN & PHILLIPS. (2000) *Diskursanalys som Teori och Metod*. Lund; Studentlitteratur.
- ÖRNEBRING H. (2001) *TV-parlamentet – Debattprogram i svensk TV 1956-1996*. Göteborg; Grafikerna Livréna.
- ØSTBYE H. KNAPSKOG K. HELLAND K & LARSEN L-O. (2003) *Metodbok för medievetenskap*. Malmö; Liber AB.

### **Internetkällor**

Nationalencyklopedin, nätupplagan [www.ne.se](http://www.ne.se) (2009-11-19)  
Sökord: *underhållningsvåld, videovåld, moralisk panik*.

Sveriges Televisions Debatt  
[www.svt.se/debatt](http://www.svt.se/debatt) (2009-11-19)

Svenska Akademiens ledamotsregister  
[www.svenskaakademien.se/web/Ledamotsregister.aspx](http://www.svenskaakademien.se/web/Ledamotsregister.aspx) (2009-12-18)

### **Intervjupersoner**

Manne Fridell, Redaktör, Sveriges Television, Debatt (2009-11-19).