

Faltin Karlsen og Kristine Jørgensen

Mediepanikk eller medieskepsis?

En analyse av dataspilldebatten etter 22. juli

Abstract

This is an analysis of the public debate around Anders Behring Breivik's use of computer games before his terrorist attack in Norway on 22 July 2011. The claim that computer games have been formative for the terrorist has led to criticism of these games, some of it with strong emotional power but with short-term consequences only.

With this debate as vantage point, the article critically discusses the concept «media panic». The analysis shows that the debate about computer games after 22 July includes aspects not covered by the traditional understanding of media panic and that many of the criteria generally associated with this concept are absent.

Keywords:

- Mediepanikk
- World of Warcraft
- Call of Duty
- Dataspill

I denne artikkelen gjennomfører forfatterne en analyse av et utvalg avissaker som omhandlet Anders Behring Breiviks bruk av dataspill forut for terroraksjonen 22. juli 2011. Debatten rundt dataspillenes rolle i formingen av terroristen medførte en rekke utfall mot dataspill med til dels stor emosjonell kraft, men med konsekvenser av kortvarig karakter. Analysen danner utgangspunkt for en kritisk drøfting av begrepet mediepanikk. Analysen viser at debatten etter 22. juli har en rekke momenter som ikke faller inn under den tradisjonelle forståelsen av mediepanikk, og at flere kriterier som vanligvis assosieres med dette, ikke er til stede.

Terroraksjonen 22. juli 2011 har blitt gjenstand for en nyhetsdekning som mangler sidestykke i norsk mediehistorie. I ukene etter angrepet var mediesituasjonen i store deler av Skandinavia i en unntakstilstand, med kontinuerlig dekning av saken på TV, på radio og nettaviser. Flere av de kommersielle norske TV-kanalene la til side egne programskjema og videreformidlet isteden NRKs nyhetssendinger¹. SVT1 gjorde det samme. Det er anslått at det ved inngangen av 2012 var skrevet 150 000 saker om angrepet (Johansen 2012).

Denne massive dekningen har gitt et bredt bilde av de fleste forhold som har relevans for hendelsen. Regjeringens sikkerhetsarbeid og politiets innsats har blitt nøye gjennomgått. Ofrene og de pårørende har naturlig nok fått mye oppmerksomhet. Mye plass er også blitt brukt på å belyse Anders Behring Breiviks oppvekst og fortid. Hans politiske og ideologiske liv på Internett har blitt belyst.

Ett av mange spor i debatten var gjerningsmannens bruk av dataspill. I tiden etter 22. juli ble dataspill gjentatte ganger trukket frem som en mulig forklaringsramme for terrorhandlingene. Dette ble ikke minst legitimert ved at gjerningsmannen selv i det såkalte manifestet beskriver bruk av dataspill som en del av forberedelsene til terrorhandlingene. Mest eksplisitt blir *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward 2009) trukket frem, blant annet som et alternativ til skytetrening². Han beskriver også spillet som del av sin taktiske trening fordi man kan «more or less completely simulate actual operations» gjennom flerspillerscenarier³. Videre trekker han frem *World of Warcraft* (Blizzard 2004) som et godt skalkeskjul i situasjoner som krever at man trekker seg unna det sosiale livet for en periode⁴. Han beskriver også *World of Warcraft* som en motivasjonsfaktor og som en kilde til avkobling i fasen da han forberedte bomben som til slutt ble benyttet i Regjeringskvartalet⁵.

Striden om hva slags betydning dataspill hadde for terrorhandlingen startet umiddelbart etter aksjonen. Allerede 23. juli 2011 rapporterte nettstedet Kotaku.com at dataspill var omtalt i manifestet og gjenga en lang rekke sitater hvor disse var nevnt (Good og McWhertor 2011). Den 25. juli presenterte og kommentert nyhetsnettstedet abc.net.au alle referanser til dataspill i manifestet (Ross 2011). De påfølgende ukene ble det skrevet store mengder artikler med fokus på dataspill, både nasjonalt og internasjonalt. Mye av den aller tidligste dekningen av saken var emosjonelt ladet og flere av utfallene mot dataspill relativt krasse. Flere artikler uttrykte frykt for at mediet kan ha bidratt til å gjøre Breivik til terrorist og massedrapsmann. Dette utløste raskt en reaksjon fra andre som mente at dataspill var et feilspor i debatten, og tilsvar ble skrevet av både forskere, spillere og journalister.

Debatten rundt bruken av dataspill medførte en rekke utfall mot dataspill med til dels stor emosjonell kraft, men med konsekvenser av kortvarig karakter. Blant de mer håndfaste resultatene av debatten var at Coop fjernet dataspill fra sortimentet sitt. Platekompaniet fjernet for sin del reklame for utvalgte dataspill fra hjemmesidene sine i ukene etter hendelsen. Den 31. oktober 2011 meddeler Fædrelandsvennen at Svein Olaf Olsen (tidligere kjent som «Video-Olsen» på grunn av sin motstand mot videovold) hadde anmeldt *Call of Duty: Modern Warfare 2* til politiet for samfunnsskadelig innhold. Saken ble henlagt 14 dager senere.

Fokuset for denne artikkelen er debatten som ble ført i perioden umiddelbart etter 22. juli omkring dataspillenes rolle i terrorangrepet. Artikkelens sentrale forskningsspørsmål er hvorvidt denne debatten kan forstås som en mediepanikk. Analysen er todelt. Vi gjennomfører først en kartlegging og innholdsanalyse av debatten i etterkant av terroraksjonen 22. juli. Innholdsanalysen omfatter artikler publisert i avis og på nett i perioden 22. juli – 31. august. Denne analysen danner så utgangspunkt for en kritisk drøfting av begrepet mediepanikk. Det er tidligere gjennomført flere empiriske analyser hvor mediepanikk er brukt som rammeverk, men det er uenighet om hvordan begrepet (og også det beslektede begrepet moralsk panikk) skal operasjonaliseres (Cricher 2006; Staksrud og Kirksæther 2010).

Mediepanikker er blant annet tidligere blitt karakterisert som emosjonelt ladede og preget av ensidig kritiske utspill (Drotner 1999). Vi vil lese vårt materiale opp mot slike kriterier og også kriterier knyttet opp til begrepet moralsk panikk (Goode og Ben-Yehuda [1994] 2006). Analysen vil vise at debatten etter 22. juli har en rekke momenter som ikke faller inn under den tradisjonelle forståelsen av mediepanikk og at flere kriterier som vanligvis assosieres med dette ikke er til stede.

Materiale og metode

Som bakgrunn for denne artikkelen har vi sett på dataspilldebatten i avis og på nett i den umiddelbare perioden etter terrorangrepet 22. juli 2011. Vi fulgte debatten nøye i det aktuelle tidsrommet⁶, men som grunnlag for den foreliggende analysen har vi benyttet oss av nyhetsdatabasen *Retriever*. Å bruke *Retriever* som kilde har tidligere blitt utsatt for kritikk. Urszula Srebrowska har pekt på at nyhetsdatabasen ikke er representativt for papiravisene, ettersom mange av sakene som publiseres på papir ikke kan spores i *Retriever*, blant annet på grunn av opphavsrettslige spørsmål. I tillegg korresponderer ikke alltid versjonen av en artikkel som er tilgjengelig i databasen, med den som ble publisert i papirutgaven, og i noen tilfeller finnes ikke artikkelen i sin helhet i *Retriever* (Srebrowska 2005, 40–41). For vårt formål – å gi et tidsbestemt tidsbilde av forestillinger om dataspill – er imidlertid *Retriever* et godt redskap ettersom vi ikke har behov for et eksakt antall artikler, men for forskjellige synspunkter på dataspill som kan sies å være representative for den aktuelle tidsperioden.

Samtidig skal det også nevnes at det å skulle tegne et tidsbilde gjennom en analyse av et datamateriale på denne måten har sine begrensninger. Det er vanskelig å få et presist bilde av dynamikken i debatten uten at man selv var til stede i tidsperioden og leste artiklene i sin helhet. Vår analyse representerer også et tematisk utsnitt av en mye større sak som medfører en risiko for at noe av konteksten materialet ble skrevet i, går tapt. Vår oppfatning er likevel at terroraksjonen har blitt viet så mye oppmerksomhet at hovedtrekkene i saken er godt kjent. Vårt tematiske fokus på dataspill gir et medieperspektiv som ikke er drøftet utførlig i sammenheng med terroraksjonen tidligere.

Et søk i nyhetsdatabasen *Retriever* viser at det i perioden 22. juli–31. august 2011 var 132 artikler i papiravis og på nett som inkluderte stikkordene «dataspill» og «22. juli», og 189 artikler med stikkordene «dataspill» og «Breivik». Hvis vi utvider perioden til å inkludere september 2011, ser vi at antallet kun øker til henholdsvis 145 og 273, noe vi tolker som at den mest aktive debatten omkring dataspill i forbindelse med terrorangrepet hadde stilnet når vi kommer til september. På denne bakgrunnen har vi valgt å konsentrere oss om tidsrommet 22. juli–31. august 2011. Til sammenligning kan vi henvise til tallene for perioden for rettssaken mot gjerningsmannen. I de ni ukene rettssaken varte, i perioden 16. april–22. juni 2012, finner vi 614 treff i papiraviser og på nett på stikkordene «dataspill» og «22. juli», og

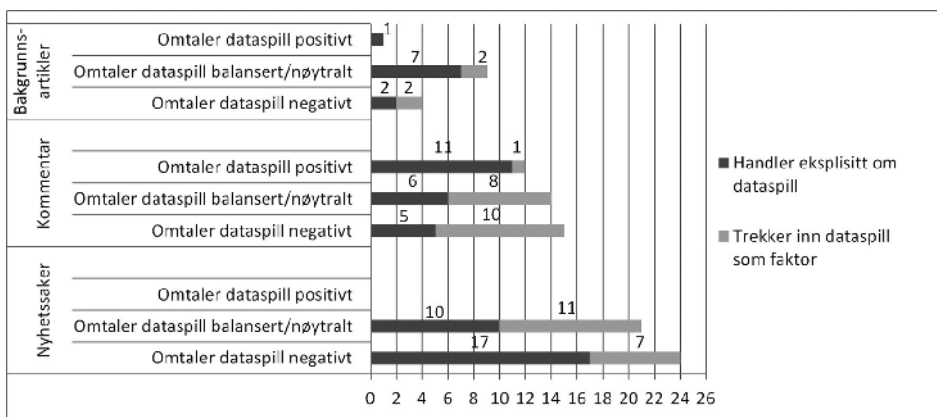
703 treff på søket «dataspill» og «Breivik». Mange av disse artiklene er imidlertid overlappende og består av referater fra rettssaken uten videre journalistisk bearbeidelse. Til tross for at dataspill ble tematisert under rettssaken og også nevnes i selve dommen, er vår vurdering at de fleste momentene som ble diskutert da, allerede er omtalt i tiden umiddelbart etter terroraksjonen. Denne første perioden omfatter også mer umiddelbare reaksjoner, og vi har derfor valgt å konsentrere oss om denne perioden og ser bort fra saker som ble publisert senere.

Ved nærmere gjennomgang av de til sammen 321 artiklene som kom opp i søket i den aktuelle perioden, var det 81 artikler som ble listet som unike i søket «dataspill» og «22. juli», og 134 artikler som ble listet som unike i søket «dataspill» og «Breivik». Vi gikk gjennom disse artiklene manuelt og sammenlignet søkene. I tilfeller hvor det fantes like eller tilnærmedesvis like versjoner av en artikkel slettet vi duplikatene⁷. I tillegg utelot vi artikler som ikke handlet om dataspill i sammenheng med terrorangrepene. Vi stod da igjen med totalt 100 artikler som utgangspunkt for vår studie. Av disse artiklene var totalt fem artikler publisert i nisjemagasiner. Disse ble funnet i spillmagasinet *Gamereactor*, teknologimagasinet *Teknofil* i samarbeid med sitt spillnettsted *Gamer*, teknologimagasinet *Digi* og opplysningsnettstedet *Barnevakten*⁸.

På bakgrunn av Thore Roksvolds inndeling i de tre avisjargrene nyhetsjournalistikk, kommentarjournalistikk og pregjournalistikk (1997, 10), har vi delt disse artiklene inn i tre kategorier: (1) *Nyhetsartikler*, som er dagsaktuelle saker som presenterer ny og gjerne eksklusiv informasjon (Østlyngen og Øvrebø 1998, 40), i vår sammenheng i forbindelse med terrorsaken. Disse sakene inkluderer gjerne ekspertuttalelser. Nyhetsartiklene følger nyhetskriterienes krav om aktualitet og relevans (Østlyngen og Øvrebø 1998, 39), og er hendelsesfikserte (Eide 1991, 67) på den måten at de forsøker å tilføre informasjon som setter terroraksjonen i et nytt eller bredere lys. (2) *Kommentarer*, som er personlige ytringer fra redaksjonsmedlemmer eller publikum som rommer et meningsbærende argument, og der eventuelle eksperter refereres til for å støtte dette argumentet. I vårt utvalg favner kommentarer både kronikker sendt inn av publikum og kommentarartikler skrevet av spesialister i redaksjonen. Kommentarer kan i noen tilfeller være essayistisk orienterte ved å åpne for subjektivitet og fortolkning (Roksvold 1997, 16; Wold 2013, 3). (3) *Bakgrunnsartikler*, som går ut over det dagsaktuelle og presenterer en dyperegående refleksjon omkring stoffet (Bech-Karlsen 2000, 13, 15). I vårt utvalg skiller denne kategorien seg fra reportasjen som vanligvis forstås som en journalistisk sjanger der både journalistens observasjoner og egne synspunkter kommer frem i teksten (Bech-Karlsen 2000, 22). Blant sakene som i vårt utvalg faller inn under kategorien bakgrunnsartikler, er kun et fåtall tradisjonelle observasjoner. Det som observeres er snarere debatten om dataspillenes rolle i tilknytning til terrorhandlingene, en debatt som journalisten ønsker å gå dypere inn i. I de fleste av disse sakene er journalistens nærvær meget tydelig. I denne studiens sammenheng inneholder bakgrunnsartikler typisk en diskusjon av ulike fagpersoners synspunkt, men kan også inkludere intervjuer av andre personer med tilknytning til saken. Disse artiklene søker ikke å presentere ny faktainformasjon vedrørende ter-

roraksjonen så mye som de prøver å kontekstualisere den (Pettersen og Øyen 1997, 184) og skape en dypere forståelse for hva slags relevans dataspill eventuelt har hatt for terroraksjonen. Målet er å skape ny innsikt, og journalistene har gjennomgående gjort grundig research og benytter et større antall kilder i artiklene. De fleste av bakgrunnsartiklene har dessuten en vitenskapelig tilnærming hvor ulike forskningsstandpunkter blir drøftet. Denne faglige og drøftende tilnærmingen gjør at denne gruppen av artikler i liten grad kan klassifiseres i featuresjangeren og dens mer litterære kvaliteter (Bech-Karlsen 1988, 24).

For å plassere artiklene i de ulike kategoriene analyserte vi innholdet med vekt på struktur, kildebruk og argumentasjon. Av de totalt 100 sakene kan 45 defineres som nyhetssaker, 41 som kommentarer, og 14 som bakgrunnsartikler (se figur 1). Utover sjanger sorterte vi artiklene i tre hovedkategorier hvor dataspill ble omtalt i henholdsvis positive, nøytrale/balanserte eller negative vendinger. Disse kategoriene går på tvers av sjanger. Kategorien nøytrale/balanserte omfatter både artikler hvor dataspill omtales uten videre karakteristikk og artikler som gir en balansert vektning av positive og negative argumenter knyttet til dataspill. Artikler i kategoriene positive og negative gir i høy grad en ensidig fremstilling av dataspill, selv om motargumenter også nevnes i disse. En typisk negativ artikkel har stort fokus på argumenter som støtter en kobling mellom dataspill og terrorhandlingen, den uttrykker bekymring eller moralsk forargelse for dataspill som fenomen og/eller inneholder språklige markører av typen «drapsspill». I kodingen av artiklene skilte vi videre mellom artikler hvor dataspill er hovedtema og artikler hvor dataspill nevnes mer sporadisk. Dette fremgår i tabellen under (figur 1). I vår gjennomgang og analyse av datamaterialet har ikke denne distinksjonen vært sentral, men den er fremhevet der det er relevant. I den påfølgende gjennomgangen av materialet har vi valgt artikler som best illustrerer de mest dominerende kategoriene, og har gitt disse en grundigere analytisk gjennomgang.



Figur 1. Oversikt over saker i avis og på nett som omhandler dataspill i forbindelse med terrorangrepet i perioden 22. juli – 31. august 2011.

Gjennomgang av datamateriale

1. Nyhetsartikler

I kategorien nyhetsartikler, som totalt består av 45 artikler, er det totalt 24 artikler som omtaler dataspill negativt. Blant disse er det 17 artikler som fokuserer eksplisitt på dataspill, mens det er syv som trekker frem dataspill sporadisk eller som eksempel på et av flere negative aspekter knyttet til gjerningsmannens bakgrunn. I tillegg er det totalt 21 artikler som omtaler dataspill i mer nøytrale ordelag, der 10 artikler omhandler dataspill eksplisitt, mens 11 artikler trekker inn dataspill som ett av flere elementer i saken. Det er ingen nyhetssaker som omtaler dataspill positivt i dette utvalget.

De 24 artiklene som omtaler dataspill negativt, utgjør ikke bare den største gruppen av nyhetsartikler om dataspill i forbindelse med terrorangrepene, men også den største gruppen av artikler som omtaler dataspill i vår undersøkelsesperiode. Trenden for disse 24 nyhetsartiklene er at de tar utgangspunkt i bekymring og usikkerhet, gjerne med urovekkende overskrifter av typen: «Butikker fjerner drapspill» (Søndeland i Rogalands Avis, 28. juli 2011) og «Brukte dataspill til terror-trening» (Kalajdzic i Adresseavisen, 15. august 2011). En del av nyhetssakene som formidler et negativt syn på dataspill, inneholder ekspertuttalelser fra kvantitativt orienterte forskere med en psykologisk forskerprofil. I saken fra Rogalands Avis nevnt over, argumenteres det for at fjerning av spill i butikkhyllene var en riktig avgjørelse. Som støtte siteres voldsforsker Ragnhild Bjørnebekk ved Politihøgskolen som sier at påvirkningstrusselen fra dataspill gir «grunn til uro».

Andre nyhetssaker tar enkeltelementer fra dataspill ut av sin kontekst og bygger opp resonnementer om dataspillenes påvirkningspotensial basert på dette. Flere artikler kan også sies å bygge på en enfaktor-forklaring, hvor kun dataspill blir trukket fram som relevant selv når andre faktorer fremstår som like relevante. En eksempel på dette er *Dagbladets* artikkel «Slik var massedrapsmannens liv på nett» den 29. august 2011. Artikkelen innleder med et intervju med politiadvokat Pål Fredrik Hjort-Kraby som går langt i å antyde at organisasjonen Breivik hevder å ha grunnlagt, Knights Templar, kan være et «påfunn fra dataspill» (Hjort-Kraby i Brustad et al. 2011). Den åpenbare koblingen til tempelridderordenen, som beskrives er lang rekke ganger i Breiviks manifest, nevnes ikke her⁹. Forsvarer Geir Lippestad blir sitert til inntekt for et lignende syn: «Jeg ser også nå nærmere på om hans ord og uttrykk kan være hentet fra for eksempel dataspill. Dette gjelder blant annet hans prosentvurdering» (Lippestad i Brustad et al. 2011) Til tross for det omfangsrike utvalget av bøker, TV-serier og annen fiksjon som omtales i Breiviks manifest, er det kun dataspill som i dette tilfelles beskrives som inspirasjonskilde.

For å gi ytterligere tyngde til nyhetssakens hypotese benytter artikkelen et skjerm bilde av *World of Warcraft* fra Breiviks datamaskin. I dette bildet har journalisten rammet inn Breiviks avatar *Andersnordic* og skriver at: «Her skyter Anders Behring Breivik i spillet World of Warcraft, akkurat som på Utøya.» Artikkelen vakte mye reaksjoner i sosiale medier og den siste leddsetningen med den direkte

koblingen til Utøya ble slettet etter en drøy halvtime (Stuestøl 2011). Hovedargumentet i artikkelen er at Breivik brukte *World of Warcraft* og andre dataspill som treningssimulator for terrorhandlingen. Dette argumentet gjenspeiles også i undertittelen til artikkelen: «Her går Anders Behring Breivik til angrep i dataspill.»

Til tross for at det er en overvekt av nyhetsartikler som setter dataspill i et negativt lys, er det også en stor andel artikler som beskriver dataspill mer nøytralt, til sammen 21 artikler. Disse artiklene skaper i hovedsak et balansert bilde gjennom bruk av flere kilder og ved å belyse ulike standpunkter om effekter av dataspillbruk. Flere av nyhetsartikler har også et rent rapporterende preg, blant annet en rekke artikler som omtaler saken om dataspill som ble midlertidig fjernet fra hyller hos Coop og Platekompaniet. Mens *Rogalands Avis* brukte denne hendelsen til å peke på dataspills potensielle negative effekter, var det andre aviser som rapporterte forholdet uten å kommentere saken ytterligere. Siden selve innholdet i saken handler om at dataspill ansees for å være skadelig eller uønsket, kan det argumenteres for at også nøytrale fremstillinger av akkurat denne saken gir et negativt bilde av dataspill. Dette bør også sees i lys av den totale nyhetsdekningen av terroraksjonen hvor dataspill kun ble fremstilt negativt eller nøytralt. Selv om dekningen av at Coop fjernet dataspill fra hyllene sine isolert sett oppfyller journalistikkens krav til objektivitet og etterrettelighet, er den del av et større narrativ hvor dataspill fremstilles som voldsfremmende og skadelige.

Anders Behring Breivik (32)

Pågrepet og siktet for massakren på Utøya og bombeeksplosjonen i Oslo.

Født: 13. februar 1979 i Oslo.

Oppvokst i Oslo, gikk på Smestad barneskole, Ris ungdomsskole og Oslo handelsgymnasium.

Oppgir at han har studert/lest økonomi, historie og religion.

Fikk utsatt vernepliktjenesten, gjennomførte aldri.

Har spilt mye dataspill av typen *World of Warcraft*.

Aktiv på sosiale medier med høyreekstrem holdning.



Aftenposten fakta

Figur 2: Faktaboks tilknyttet flere av A-pressens nyhetssaker

Blant artiklene med negativ vinkling har vi elleve nyhetsartikler som ikke omhandler dataspill eksplisitt, men hvor dataspill trekkes frem som rene saksopplysninger knyttet til gjerningsmannens bakgrunn. Eksempelvis bruker A-pressens aviser den samme faktaboksen i 13 av sine nyhetssaker tilknyttet terrorangrepet (se figur 2). Ved å trekke inn dataspill i en faktaboks sammen med andre aspekter ved hans bakgrunn, som eksempelvis aktivitet på høyreekstreme fora, blir dataspill opphøyd til et av de vesentlige elementene som har formet ham. Som kontrast nevnes ikke noe om hans familiebakgrunn eller politiske partiaktivitet.

Når det gjelder nyhetsartiklene som omhandler dataspill etter 22. juli, er mangelen på positiv omtale av dataspill kanskje det mest påfallende trekket. Denne kategorien rommer også flest negative artikler om dataspill, ofte gjennom ensidig bruk av kilder. Som vi har vist har kilder med kunnskap om saken, som advokater og etterforskere, kommet til orde

for at dataspill kan kobles til terroraksjonen, uten at disse påstandene problematiseres. Det samme gjelder til dels også forskere som er kritiske til voldsinnholdet i dataspill, og som støtter mer sensur og kontroll av dataspill. Vær varsom-plakatens punkt 3.2 sier at «Det er god presseskikk å tilstrebe bredde og relevans i valg av kilder». Disse anbefalingene kan ikke alltid sies å være fulgt i vårt utvalg; heller ikke det journalistiske kravet til objektivitet. Et tredje moment som går igjen i de negative nyhetsartiklene, handler om selve fremstillingen av dataspill. Elementer ved dataspillene som omtales, blir ofte tatt ut av sin sammenheng slik at de fremstår som langt mer voldelige enn de er. Dette underbygges også av bruk av begrep som «drapsspill» og «krigsspill», som begge har blitt brukt for å beskrive *World of Warcraft*, i stedet for mer korrekte og nøytrale genrebetegnelser som online-rollespill eller MMORPGer.

2. Kommentarer

Innenfor kategorien kommentarer, som totalt består av 41 artikler, fant vi totalt 12 artikler som omtaler dataspill positivt. Av disse er det en kommentar som ikke utelukkende handler om dataspill, men som trekker inn dataspill i positive vendinger. I tillegg er det 11 artikler som fungerer som et direkte forsvar for dataspill. Til sammenligning er det 15 artikler som omtaler spill negativt, der 10 kommentarer bruker dataspill som en av flere faktorer i tilknytning til terroraksjonen og fem kommentarer er direkte angrep på dataspill. Blant de 14 kommentarene hvor dataspill omtales nøytralt, er det seks som forsøker å gi et balansert bilde av dataspill i lys av terrorhandlingene, og åtte som trekker dem inn som en av flere faktorer i en større debatt.

Den store andelen saker som fungerer som forsvar for dataspill kan til dels leses som en reaksjon på den nærmest gjennomgående negative vinklingen i nyhetsdekningen, hvor dataspill trekkes inn som en potensielt medvirkende årsak til terrorhandlingene. Kommentarene er i hovedsak kritiske til denne vinklingen og betegner den som stigmatiserende og panikkpreget. Mange av disse artiklene har et defensivt utgangspunkt. Dette ser vi allerede i overskriftene: «Hvorfor er det alltid dataspillene som får skylda?» (Bryne i *Pressfire*, 4. august 2011), «Game over for spillfrykt» (Lund i *Aftenposten*, 25. august 2011) og «Slutt å peke på spillene» (Stuestøl i *Gamer.no*, 31. august 2011). Kommentatorene ser svakheter ved vinklingen av tidligere nyhetssaker, og antyder at disse bygger på manglende logikk eller irrasjonelle følelser.

I en kommentar i *Aftenposten* 25. august 2011 skriver Joachim Lund innledningsvis at å legge skylden på dataspill er en «ubehjelpelig lettvin» forklaring. Han følger opp med å si at:

Det er lett å bli opprørt over all denne volden, og det må da finnes måter å begrense den på? Men hvordan? Skal vi forby Det gamle testamente? Koranen? Stieg Larsson-bøkene? Bør Quentin Tarantinos filmer brennes på bålet? Harry Potter? Tom & Jerry? De gamle Black Sabbath-skivene mine? World of Warcraft? Selvsagt ikke. Kultursensur hører

hjemme i totalitære regimer, og er ikke veien å gå hvis man ønsker et mindre voldelig samfunn (Lund i Aftenposten, 25. august 2011).

Kjersti Stuestøl innleder sin kommentar i *Gamer.no* 31. august med å hevde at det er lett å trekke forhastede slutninger om skyld og dermed rette «den harmdirrende pekefingeren mot spillenes verden». I *Dagbladets* spillnettsted *Pressfire* 5. august skriver journalist Snorre Bryne at nyhetsdekningen er en «moralpanisk runddans» som ikke er av ny dato. Til tross for emosjonelle innslag er artiklene i hovedsak argumenterende og henviser til forskningsresultater som ikke påviser noen sammenheng mellom eksponering for dataspill og voldelige handlinger. Brynes artikkel har et granskende preg og stiller spørsmål ved hvorfor det er slik at dataspill ofte trekkes frem som årsaken til uforståelige voldshandlinger og ikke TV-serier, musikk og litteratur, som blant annet i Breiviks tilfellet var uttalte inspirasjonskilder. Han benytter spillforsker Espen Aarseth som ekspertkilde som sier at: «Jeg vil tro litt av grunnen er at spill har et element av handling, at man utfører noe. Det å leke eller simulere voldelige handlinger vil for noen være mer problematisk enn voldelige filmer, hvor man kun er tilskuer.» Også Stuestøl trekker inn forskning som viser at årsakssammenhengene er mer kompliserte enn en ren stimulus-respons-modell kan forklare.

I tillegg til de 11 kommentarene som kan sees på som rene reaksjoner mot et ubalansert nyhetsbilde, omfatter denne kategorien også seks kommentarer som fremstiller dataspill mer nøytralt og balansert. Et eksempel på dette er Alf Kjetil Walgermos kommentar i *Vårt Land* 30. august 2011. Kommentaren innleder med en rekke dataspillkritiske synspunkter, men stiller etter hvert også spørsmål ved disse. Den balanserte vinklingen kommer best til uttrykk gjennom følgende sitat:

Ikkje forbod. [Eg] synest spørsmålet er vanskeleg. På den eine sida er det naivt å tru at våpenleikar og skytespel ikkje kan påverke oss som menneske. På den andre sida er dataspel eit kulturuttrykk vi skal ta på alvor, og ikkje imøtegå med sensur og forbod som førsteimpuls. (Walgermo i *Vårt Land*, 30. august 2011)

Forfatterens resonnerende gjennomgang av de ulike synspunktene vitner om vilje til å se på begge sider av saken. Han avviser ikke muligheten for at enkelte kan la seg påvirke av dataspill, men konkluderer med at en opplysende spillkritikk som kan «vurdere nye spel på eit etisk og estetisk plan» og økt kunnskap hos foreldregenerasjonen er de viktigste og beste grepene man kan ta. På denne måten klarer forfatteren å gi et svar som fungerer som et kompromiss mellom sensur og forbud og total frihet.

I utvalget finner vi også fem kommentarer som fungerer som en direkte kritikk av dataspill i lys av terroraksjonen. Felles for disse er søken etter et svar på en handling som forekommer som uforståelig og grusom, og kommentarene er preget av sterke følelser, sjokk og sorg. Spørsmålet som går igjen er hvorvidt man kan forsvare dataspillenes rolle som kulturform når en terrorist selv vedkjenner å ha brukt dataspill på ulike måter i forberedelsesprosessen. Artiklene som særlig retter

seg mot dataspill for å prøve å forstå terroraksjonen, viser til dataspill som sentral i en kultur som ser ut til å bli stadig mer voldsfiksert. En av disse er forfatter Kjetil Bjørnstads kommentar «Behovet for ondskap» i Aftenposten 27. juli 2011. Her skisserer han et nærmest bibelsk bilde av det ondes kamp mot det gode. Det onde finner man ikke bare i spill, men i andre medier som krimserier og litteratur. Detektiven og Harry Potter trekkes blant annet inn som eksempler på dette.

Som en oppsummering av kommentarene i perioden 22. juli–31. august 2011 kan vi si at mange av dem kan tolkes som defensive reaksjoner på et unyansert nyhetsbilde. Overordnet sett er det to budskap som går igjen. For det første at fokuset på dataspill er en feilslutning som bygger på dårlig kjennskap til dataspill som medium. Det henvises til forskning som avviser sammenhengen mellom aggressivitet og spilling. Den kritiske dekningen ses i sammenheng med tidligere kritikk av andre medier som film og andre deler av ungdomskulturen som har vært gjenstand for moralsk panikk. Det andre budskapet handler om selve terrorhendelsen, hvor argumentet er at alvorlighetsgraden av hendelsen krever en mer seriøs behandling enn at man peker på enkeltfaktorer som dataspill. Sett i lys av Breiviks uttalte ideologisk prosjekt argumenteres det for at fokuset på et underholdningsmedium som dataspill er en banalisering av selve handlingen.

I tillegg er det en ganske stor gruppe av kommentarer som omhandler terroraksjonen som sådan, men som ikke diskuterer spill eksplisitt annet enn å trekke dem inn som en del av et større bilde, gjerne som et eksempel på noe som var med på å forme terroristen. Her er det imidlertid en liten overvekt av de som omtaler spill negativt fremfor nøytralt og er med på å holde liv i tanken om dataspill som en skadelig faktor.

3. Bakgrunnsartikler

Bakgrunnsartiklene, som består av 14 artikler, står i en posisjon mellom nyhetsartikler og kommentarer. Mens fire av disse artiklene er negative og én er positiv til dataspill, presenterer totalt ni av disse artiklene et balansert perspektiv. Bakgrunnsartiklene i dette utvalget, og særlig de balanserte, benytter seg av intervjuer med flere eksperter med ulik bakgrunn for å forstå det faktagrunnlaget man har om gjerningsmannens bruk av dataspill. Gjennom bruk av flere ulike kilder får artiklene et reflekterende preg der leseren gis en sammenfatning som enkeltperspektivene i artiklene ellers ikke illustrerer.

I lys av dette er det ikke overraskende at de fleste av bakgrunnsartiklene som omhandler dataspill, nettopp omtaler dem balansert eller nøytralt. I bakgrunnsartiklene som omhandler andre aspekter ved terroraksjonen, men kun nevner dataspill eller henviser til at gjerningsmannen oppgir dataspill som del av hans interesse, er imidlertid spill også i to tilfeller brukt for å henvise til noe som har hatt en negativ betydning i forkant av terroraksjonen.

En av de syv bakgrunnsartiklene som behandler dataspill på en balansert måte er artikkelen «Fører dette til vold?» i *Klassekampen* 27. august 2011. Denne artikkelen går granskende til verks og bruker spørsmålet i overskriften ikke som et reto-

risk spørsmål, men som et reelt spørsmål som artikkelen ønsker svar på. Artikkelen trekker inn intervjuer med forskere og andre eksperter som henviser til ulike synspunkt på forholdet mellom spillvold og faktisk vold. Ved å la ekspertene komme med fyldige refleksjoner rundt temaet unngår artikkelen forenklinger og spissformuleringer. Artikkelen fremstår som en troverdig og grundig gjennomgang av bakgrunnsstoffet, og som leser sitter vi igjen med en forståelse av at ideen om at dataspill har en mekanisk påvirkningskraft er en reduktiv måte å forstå menneskesinnet på.

En lignende tilnærming finner vi i *Morgenbladets* artikkel «Tabubelagt forbindelse» 29. juli 2011. Her gjør journalisten dybdeintervjuer med to forskere med ulik innfallsvinkel til temaet spillvold. Intervjuene blir utgangspunkt for en diskusjon der hun selv reflekterer omkring saken. I denne diskusjonen trekker hun også inn tidligere publiserte debattinnlegg samt det gjerningsmannen selv skriver i sitt såkalte manifest om bruk av dataspill. Vi får et innblikk i at debatten om dataspillets påvirkningskraft er en gammel debatt i akademien, og at man må se på hver enkelt persons psyke for å forstå hvordan spillinnhold kan virke på det enkelte menneske. Selv om bakgrunnsartikkelen i seg selv er balansert i sin beskrivelse av de ulike synspunktene, har journalisten en tydelig stemme i artikkelen.

Artiklene oppsummert

Hvis man ser på debatten som helhet kan man si at ytterpunktene er representert av personer som hevder at dataspill er trojanske hester som smugler voldsimpulser inn i letpåvirkelige sinn, og andre som mener dataspill er uten påvirkningskraft og at panikkreaksjoner kan føre til overdreven sensur. Selv om det er relativt få debattanter helt på ytterfløyene, får ofte slike standpunkter mye oppmerksomhet. Det er derfor viktig å påpeke at det også er en del bidrag som befinner seg et sted i feltet mellom disse polene hvor mer nyanserte synspunkter kommer til uttrykk; artikler som er mer resonnerende og i mindre grad emosjonelt ladet. Totalt sett er det 43 artikler som omtaler dataspill negativt i alle kategorier, mens det er 44 som omtaler spill i nøytrale ordelag. Til sammenligning er det totalt 13 artikler som omtaler dem positivt. Det skal imidlertid spesifiseres at det også totalt sett er 41 artikler som ikke har dataspill som hovedtema, men som trekker dem inn som et relevant moment i en større debatt. Blant disse er det 24 artikler som inntar en negativ posisjon til dataspill, mens 23 har et nøytralt perspektiv. Det er kun 12 artikler som omhandler dataspill eksplisitt som omtaler disse positivt, og av disse er altså 11 kommentarer. Selv om dataspill i liten grad omtales positivt, får altså det moderate og balanserte perspektivet stor plass i debatten umiddelbart etter 22. juli 2011.

De mest emosjonelle utfallene mot dataspill kom også rett etter terroraksjonen, som til dels forklares av den generelle sjokktilstanden folk befant seg i. Den store bruken av forskere med et moderat syn på forbindelsen mellom medie vold og faktisk vold (ofte medievitere, deriblant forfatterne av denne artikkelen) kan tolkes i

retning av at nyhetsredaksjonene etter hvert har vært opptatt av etterrettelighet og av å ikke hausse opp stemningen ytterligere.

Mediepanikk

Med utgangspunkt i denne debatten vil vi gi en drøfting av begrepet *mediepanikk*. Mediepanikk er en avart av det bredere fenomenet moralsk panikk som første gang ble allment kjent gjennom Stanley Cohens bok *Folk Devils and Moral Panics* ([1972] 2002). Sentralt for utbredelsen av en moralsk panikk er opplevelsen av at et fenomen eller undergruppe i samfunnet truer samfunnets vel, og at man må sette inn tiltak for å forhindre eller rette opp skaden. Ifølge Kirsten Drotner er mediepanikk et fenomen som vokser frem sammen med den industrielle revolusjon, i kjølvannet av teknologiske og mediemessige nyvinninger som telegrafene og jernbanen. Mediepanikk er moralske panikkreaksjoner knyttet til nye mediefenomenene, mens selve debatten gjerne finner sted i litt eldre medier.

Tematisk sett dreier det seg ofte om medieinnhold som man antar vil påvirke mottageren negativt i moralsk eller psykologisk forstand. Voldselementer er blant gjengangerne i disse debattene og man finner likhetstrekk – og gjerne krav om sensur og regulering – ved etableringen av nye medier. De samme debattene er beskrevet ved introduksjonen av blant annet serieromaner, tegneserier, film, video, dataspill og Internett (Drotner 1999).

Nye sjangrer i etablerte medier kan også gi gamle debatter ny vind i seilene. Opprettelsen av Filmtilsynet i 1913 kom som resultat av en langvarig debatt i offentligheten (Nymo 2003). Spagettiwesternfilmer på 1960-tallet utløste en ny runde debatt om kinofilmvold og var medvirkende til innføringen av 18-årsgrense på kinofilmer i Norge (Gjelsvik 2004, 22). Også for dataspill har opphetede debatter vært utgangspunktet for regulering. Den første internasjonale debatten om dataspill kom i 1976 i etterkant av lanseringen av spillet *Death Race* (Exidy 1976), et svart-hvitt kjørespill med svært enkel grafikk, hvor man får poeng for å kjøre over fotgjengere. Spillet utløste debatt i mange land og førte til ulike typer reguleringer, deriblant et totalforbud mot arkade-maskiner på Filippinene i 1981 (Egenfeldt-Nielsen og Smith 2000). Lanseringen av førstepersonskyterspill som *Doom* (id Software 1993) og slåsspill som *Mortal Kombat* (Midway Games 1992) utløste en debatt som blant annet var utslagsgivende for opprettelsen av reguleringsorganisasjonen *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) i USA og *Pan European Game Information* (PEGI) i Europa noen år senere.

I de dataspillkritiske artiklene vi har analysert, får spillmediet en sentral rolle som bakgrunn for Breiviks voldelige handlinger. De bærer preg av en form for overreaksjon og forenkling som man ofte forbinder med mediepanikk. Noen av aktørene i disse debattene målbærer en deterministisk tankegang hvor man antar at mediene har en sterk påvirkningskraft både på mediebrukerne og på samfun-

net. I hvilken grad kan dette sies å være utslag av en mediepanikk? Ifølge Drotner inneholder en mediepanikk følgende trekk:

the discussion is highly emotionally charged and morally polarised (the medium is either «good» or «bad») with the negative pole being the most visible in most cases; the discussion is an adult discussion that primarily focuses on children and young people; the proponents often have professional stakes in the subject under discussion as teachers, librarians, cultural critics or academic scholars (Drotner 1999, 596).

Debatten i etterkant av terroraksjonen mangler en del av særtrekkene Drotner beskriver her. Barn og unge var ikke hovedfokuset, og polariseringen har heller ikke vært så markant. De innledende nyhetssakene som var mest kritiske, ble imøtegått av kommentarer og til dels av bakgrunnsartiklene, hvor mange forhold blir berørt. I Dagbladet/Pressfires kommentar «Hvorfor er det alltid dataspillene som får skylda?», inntar journalist Snorre Bryne et resonnerende perspektiv og påpeker skjevheten i at Platekompaniet rensket hyllene for dataspill, mens TV-serier som Breivik hadde uttrykt stor begeistring for, som *Dexter* og *True Blood*, sto urørt i butikkene. Ifølge Bryne angir en ansatt i Platekompaniet dette som forklaring:

Vi ønsket å vise handlekraft. Vi rensket ikke hyllene som Coop, men vi valgte å fjerne voldelige spill i enkelte avdelinger etter oppfordring fra berørte kunder for en liten periode. Ettersom det bare var spillene som ble gjort til syndebutikk i mediene, og ikke tv-serier eller filmer, var det naturlig å begynne i den enden (Bryne 2011).

Bak denne tilsynelatende paniske reaksjonen kan man altså ane en mer pragmatisk holdning knyttet opp til hensynet om ikke å støte de berørte. I en mer utdypende kommentar sier Coop Norges direktør Geir Inge Stokke følgende:

– Andre er mer kompetente enn oss til å peke på ringvirkninger slike spill har. Akkurat nå er det naturlig for oss å fjerne disse. Jeg blir ikke overrasket om andre følger etter, sier direktør Geir Inge Stokke i Coop Norge til Rogalands Avis.(...)

– Bakgrunnen er fredagens grufulle hendelser. Dette er et midlertidig grep vi gjør av hensyn og i respekt til de berørte. (Stokke i intervju med Tollersrud, Aftenposten, 31.juli 2011)

Som en foreløpig oppsummering kan vi dermed si at debatten har hatt enkeltstående bidrag, som Bjørnstads kronikk, som dekker Drotners kriterier til en mediepanikk, men at debatten som helhet ikke gjør det, fordi den har vært mindre emosjonelt ladet og i mindre grad polarisert. Hele 44 av vårt utvalg på 100 artikler er som nevnt kategorisert som nøytrale eller balanserte fremstillinger av dataspill. Barn og unge har heller ikke hatt en fremtredende plass i diskusjonen, sannsynligvis fordi gjerningsmannens alder gjør en slik kobling mindre aktuell. Hvis vi følger Drotners definisjon bør begrepet i realiteten reserveres til de helt store kontroversene knyttet til medier. Dette er i tråd med Goode og Ben-Yehudas ([1994] 2006) forståelse av begrepet *moralsk* panikk. De fremsetter fem kriterier: Når en debatt vekker bekymring for hvilke konsekvenser en samfunnsgruppe eller en bestemt type mediebruk har for samfunnet; det oppstår fiendtlighet mot en gruppe men-

nesker eller en type aktivitet; det er enighet om at dette er et alvorlig problem; det foreslås tiltak for å hankses med problemet som er helt ute av proporsjoner med størrelsen på problemet; debatten oppstår plutselig og forsvinner som regel relativt raskt. Av disse kriteriene vektlegger de manglende proporsjoner som den mest vesentlige (Goode og Ben-Yehuda [1994] 2006: 55).

Legger vi disse kriteriene til grunn ser vi at debatten etter 22. juli oppfyller to av kriteriene, at det har vært en offentlig *bekymring* om dataspills negative effekter, og at debatten har vært av *midlertidig* karakter. Derimot har debatten i liten grad vært preget av *konsensus*, og det har vært få utslag av *fiendtlighet*. Det er også kun unntaksvis blitt foreslått tiltak som synes helt *ut av proporsjoner* slik som Video-Olsens forslag om å forby bestemte dataspill. Spørsmålet er hvilke debatter som kan sies å fylle disse kriteriene. I norsk sammenheng må man sannsynligvis tilbake til 1980-tallet for å finne en som er dekkende. Vi sikter her til debatten rundt innføringen av videomaskinen på begynnelsen av 1980-tallet. Det som utløste debatten i Skandinavia, var den gangen dokumentaren *Studio S*, sendt i svensk TV1. Programmet viste groteske klipp fra voldsvideoer og reportasjer der skolebarn hevdet at de hadde sett slike videofilmer og blitt skremt. Ifølge Smith-Isaksen og Higræff (2004) utløste *Studio S* voldsomme reaksjoner i Sverige. Dagen etter sendingen kommenterte hele 31 svenske dagsaviser dokumentaren på lederplass. En lignende debatt ble utløst av et tilsvarende program i Norge, ni dager etter at debatten hadde startet i Sverige. Temperaturen i denne debatten og kontrasten til debatten etter terroraksjonen kan illustreres med dette sitatet:

Det kan hevdes at det er upresist å kalle oppstyret omkring videovold i Norge i begynnelsen av 1980-årene for en «debatt», ettersom det i presseoppslag, kommentarer, kronikker og leserbrev ble gitt uttrykk for en samstemt fordømmelse; av videoen som sådan, av innholdet i filmene, og av institusjonene og enkeltpersonene som på ulikt vis var med på å spre dem. Sikkert er det også at den massive medieoppmerksomheten mer enn noe annet fikk mange til å bli nysgjerrige på det nye mediet, og på voldsfilmene ikke minst. Andre var derimot skråsikre i sin sak; tiltak mot den skadelige videovolden måtte iverksettes (Smith-Isaksen og Higræff 2004, 15).

Som vi skrev innledningsvis har dataspill hatt en underordnet rolle i debatten etter 22. juli. Og i den grad panikk har vært rådende er det nærliggende å peke på andre temaer, deriblant anonyme kommentarfelter og såkalte ekkokammer på Internett hvor ekstremister søker sammen og angivelig driver hverandre i enda mer radikal retning. Det er utenfor rammene av denne artikkelen å gå inn i andre deler av debatten, men vi ser klare paralleller i diskusjonene om Internett og dataspill i denne saken. Hvis faktiske etterspill skal brukes som målestokk på debatten, har den fått større konsekvenser for norske Internett-brukere enn dataspillere (Ihlebak, Løvlie og Mainsah 2013). Det har blant annet vært innstramninger i mange nettaviser med tettere moderering av innhold og en kraftig økning i overvåking og oppmerksomhet rundt tidligere marginale nettsteder som *Document.no* og *Gatesofvienna.blogspot.com* og bloggere som Fjordman (Peder Are Nøstvold Jensen).

Mediepanikk som retorisk virkemiddel

Et annet fremtredende element i debatten etter 22. juli er at begrepet mediepanikk også er en del av den offentlige diskursen. At medievitere benytter seg av det er ikke så overraskende, blant annet i *Klassekampen* 27. august 2011 (Meyer 2011) og *Morgenbladet* 7. juni 2012 (Skjeldal 2012), men også journalister bruker dette som retorisk virkemiddel. Selve innsikten i at slike debatter oppstår ved jevne mellomrom brukes også som argument for at de i realiteten er grunnløse. Som Lund formulerer det:

Det er ikke noe nytt i slike utsagn. De kommer hver gang noen går amok med et skytevåpen, sikkert som amen i kjerka. Men det er interessant å se hvem som roper varsko. Som oftest er det folk som ikke kjenner spillkulturen, og frykten deres minner ikke så rent lite om den som oppsto på midten av 1950-tallet, da rocken var det skumleste i verden. (Lund 2011)

En av årsakene til at mediepanikk oppstår er, ifølge Drotner, et visst «historisk hukommelsestap» hvor offentligheten er opptatt av de siste medietrendene og har svak hukommelse for lignende fenomener bakover i tid. Dette gjør at aktører kan hevde at medievold fører til vold, som om argumentet aldri tidligere er blitt lansert (Drotner 1999: 610). I flere av kommentarene ser vi det motsatte, nemlig en historisk bevissthet om frykt-debatters sirkulære natur. Det kan både være tilfeldige og mer systematiske årsaker til dette. En av grunnene til at dataspill får støtte i debatten er fordi det for mange, også journalister, er et velkjent og ikke nytt medium, slik videomaskinen var på 1980-tallet. Det er vanskeligere å akseptere et skremmebilde av noe man har erfaring med selv.

En annen årsak kan være at medievitenskapelige argumenter og historisk bevissthet er mer til stede i offentligheten enn tidligere. Sammenligner man med videodebatten i 1980 var ikke medievitenskap etablert som fag i Norge, og det var gjennomført langt færre studier både av mediepåvirkning og av mediedebatter enn det er nå. Debatten den gangen var også i større grad preget av en strammere grense mellom høy og lav kultur, hvor populærkultur ble sett på som fordummende. Cultural studies og den såkalte kvalitative vendingen i medievitenskapen på 1970- og 1980-tallet har også bidratt til et mer nyansert syn på mediebrukere hvor man legger større vekt på deres fortolkningskompetanse (Hall 1973, Morley 1980) også når det gjelder ungdomsgrupper med mer avvikende mediepreferanser (Bolin 1998).

Sorgreaksjon og medieskepsis

En måte å forstå debatten etter terrorhandlingene den 22. juli 2011 er som en sorg- og sjokkreaksjon knyttet til det nasjonale traumet dette var. Hvis vi ser på mediesituasjonen i et litt videre perspektiv, var offentligheten preget av en merkbar overfølsomhet for voldsskildringer. Som vi så i Brynes intervju med representanten fra

Platekompaniet, ryddet de hyllene av hensyn til berørte kunder. På norske fjernsynsskjermer ble enkelte actionfilmer fjernet fra sendeskjemaet og erstattet med naturfilmer. Selv om slike reaksjoner kan virke lite rasjonelle, er de nok i stor grad uttrykk for et ønske om å være skånsom for publikum. Som NRK uttrykker i sin årsrapport for 2011:

Tirsdag 26. juli ble det tatt nye skritt i retning av å normalisere sendeskjemaene. Blant annet ble «Sommeråpent» satt inn igjen, men det ble en oppgave for programmet å tilpasse innholdet etter den sorgsituasjon et helt folk befant seg i. (NRK 2012)

Dette er heller ikke en unik situasjon knyttet til 22. juli, men skjedde blant annet også etter 11. september 2001. Da besluttet Petre å utsette hørespillet *Niveanatt* fordi det omhandlet en bombing av den amerikanske ambassaden i Oslo (Berg 2001). Elkjøp inndro også alle dataspill av typen *Flight Simulator 2000* (Loftås 2001).

Mye av nyhetsstoffet som ble produsert rett i etterkant av terroraksjonen, bar også preg av sorg og sjokk. Som vaktbikkje for hele det norske folk ville mediene finne svar på hvordan dette kunne skje. Da det ble klart at terroristen oppga dataspill, ikke bare som en hobby, men også som treningsform, ble dette en konkret årsaksfaktor å gripe tak i. Koblet opp mot det faktum at dataspill globalt sett har vært mediebekymringenes kanskje fremste objekt i senere tid, ble dataspill et naturlig fokus. Dataspill fikk rollen som syndebukk og fungerte som en håndgriplig forklaring på en ekstremt voldelig terroraksjon som virket uforståelig på de fleste.

Til tross for enkeltstående utfall av svært ladet karakter, har vi sett at debatten i etterkant av terroraksjonen likevel ikke fyller kravene til en mediepanikk. Begrepet er også brukt upresist i debatten, noen ganger nærmest som et retorisk virkemiddel. Ved å betegne kritiske utspill for panikk gir man inntrykk av at motdebattanten ikke holder hodet kaldt og ikke er i stand til å argumentere rasjonelt. Hvis mediepanikk brukes om alle utspill hvor noen kritiserer medier, står begrepet i fare for å bli tømt for innhold og miste sin relevans.

Konklusjon

Siden debatten vi har analysert, har elementer av en mediepanikk, men er mer dempet og mindre drevet av emosjoner, kan den snarere betegnes som *medieskepsis*. Denne typen medieskepsis, i motsetning til mediepanikk, er relativt vanlig. Den kan ha samme episodiske preg, men setter ikke så dype spor etter seg. Selv om slike debatter ikke er like gjennomgripende og opprivende, kan de likevel ha uheldige konsekvenser, litt avhengig av debattens styrke og omfang. Slike debatter har mange konsekvenser, både positive og negative. Vi vil trekke fram to: At de skaper uro rundt medieregulering, og at de påvirker bransjen.

Påvirkning på bransjen

De mest alvorlige konsekvenser av negative mediedebatter av mindre omfang er ofte at enkeltstående utgivere eller produsenter av dataspill blir rammet. Dette så vi et eksempel på da en italiensk journalist anklaget spillet *Rule of Rose* (Punchline 2006) for å forherlige drap av barn (Staksrud og Kirksæther 2010). Spillet er et adventure/horror-spill som hadde fått 16 års anbefalt aldersgrense gjennom PEGI. Spillet inneholder ikke barnedrap og eksplisitt erotikk, slik journalisten hevdet. I artikkelen intervjues italienske toppolitikere, som, uten å ha sett spillet, anklager det for å være nedbrytende på samfunnets moral. Debatten spredte seg til flere europeiske land og endte til slutt på EU-nivå hvor EUs justisminister Franco Frattini, som beskrev innholdet i spillet (som han ikke hadde spilt) som «obscene cruelty and brutality», ba om en omlegging av PEGI-systemet (Jenkins 2006). Debatten døde etter hvert uten å få konsekvenser for PEGI-ordningen, men den europeiske distributøren lot likevel være å distribuere spillet i Europa på grunn av den negative oppmerksomheten.

Uro rundt medieregulering

Som vi har vist tidligere har mediepanikker ved flere tilfeller vært årsaken til etablering av nye regler eller reguleringsorganer. Debatten i etterkant av terroraksjonen 22. juli har ikke hatt konsekvenser for mediereguleringen direkte, men den har skapt debatt om reguleringen vi har, fungerer slik den skal. «Video-Olsens» anmeldelse av *Call of Duty: Modern Warfare 2* er det mest eksplisitte uttrykket for synet på at dataspill bør sensureres. Slike utspill kan skape uro om de reguleringsordningene vi har, men har normalt liten effekt på etablerte reguleringer.

Selv om dataspill har økt sin status i samfunnet de senere årene, og mediet er gjenstand for etablerte reguleringer, ser vi at debatter i offentligheten fortsatt kan gi dataspill mye negativ oppmerksomhet. Artikler som er kritiske til dataspill, kan bidra til at deler av opinionen får mer negative holdninger til mediet. Bruken av eksperter gjør at utspillene fremstår som troverdige og resulterer i at barn og ungdom fremstår som utsatt for å utvikle alvorlige asosiale trekk på grunn av dataspill. Siden majoriteten av barn og unge, og særlig mange gutter, spiller dataspill, er dette en mistenkeligjøring av en sentral del av den moderne barne- og ungdomskulturen. Slike utspill bidrar til å øke avstanden mellom folk som spiller dataspill, og folk som ikke spiller dataspill. Særlig i konstellasjonen barn og foreldre er dette uheldig. Slike utspill bidrar også på et mer generelt nivå til å holde i live forenkledde forestillinger om mediens effekt på brukerne.

Medievitere og spillforskere har en viktig oppgave når det gjelder å formidle nyanser i debattene som til stadighet dukker opp, og mye er gjort ved at man får formidlet relevant forskning som faktisk foreligger. Medievitere har imidlertid en tendens til å avfeie kritikk av medier, eller å la være å engasjere seg i debatter. Dette har mange årsaker, men kan blant annet tilskrives liten interesse for medieforskning som fokuserer på negative følger av mediebruk, forskning som blant annet gjennomføres innen psykologi. Siden det går relativt lenge mellom de store

mediedebattene, er det også naturlig at beredskapen blant medievitere svekkes. Sett i lys av dette er det viktig å påpeke at også relativt balanserte mediedebatter kan ha negative konsekvenser og skape unødvendig uro blant mediebrukere.

Faltin Karlsen, professor
NITH
E-post: fk@nith.no

Kristine Jørgensen, førsteamanuensis
Universitetet i Bergen
E-post: kristine.jorgensen@infomedia.uib.no

Referanser

- Bech-Karlsen, Jo (2000). *Reportasjen*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Bech-Karlsen, Jo (1988). *Feature-reportasjen*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Bolin, Göran (1998). *Filmbytare: videovåld, kulturell produktion & unga män*. Umeå: Boréa Bokförlag.
- Cohen, Stanley ([1972] 2002). *Folk Devils and Moral Panics: Creation of Mods and Rockers*. New York: Routledge.
- Critcher, Chas (red.) (2006): *Critical readings: Moral Panics and the Media*. London: Open University Press.
- Drotner, Kirsten (1999). «Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity». I *Paedagogica Historica* 35, 3.
- Egenfeldt-Nilsen, Simon, & Smith, Jonas Heide (2000). *Den digitale leg – om børn og computerspil*. København: Hans Reitzels forlag.
- Eide, Martin (1991). *Nyhetsens interesse. Nyhetsjournalistikk mellom tekst og kontekst*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Gjelsvik, Anne (2004). *Fiksjonsvoldens etiske betydninger: En studie av forholdet mellom vold i fiksjonsfilm, følelser og vurdering*. Doktoravhandling, Institutt for kunst- og medievitenskap, NTNU.
- Goode, Erich & Ben-Yehuda, Nachman ([1994] 2006). «Moral Panics: An Introduction». I Critcher, Chas (red.): *Critical readings: Moral Panics and the Media*. London: Open University Press.
- Hall, Stuart (1973). *Encoding and decoding in the television discourse*. Birmingham: Centre for Contemporary Cultural Studies University of Birmingham.
- Ihlebak, Karoline Andrea, Løvlie, Anders Sundnes og Mainsah, Henry (2013). Mer åpenhet, mer kontroll? Håndteringen av nettdebatten etter 22. juli. *Norsk Medietidsskrift* 20, 3.
- Johansen, Per Anders (2012). *GRAVING I TERRORENS SKYGGE*, Metoderapport fra Aftenpostens 22. juli-gruppe, for SKUP-prisen 2012.
- Morley, David (1980). *The 'Nationwide' Audience: Structure and Decoding*. London: BFI
- Nymo, Tanya Pedersen (2003). *Slibrige scener – listige knep: Statens filmkontroll og den moralske orden 1913–1940*. Oslo: Scandinavian Academic Press.

- Pettersen, Vibeke A., & Øyen, Kristin (1997). «Innhold og presentasjon i Dagbladet 1935, 1965, 1995». I Roksvold, Thore (red.). *Avisjangerer over tid*. Fredrikstad: Institutt for journalistikk.
- Roksvold, Thore (1997). «Riss av norske avisers sjangerhistorie». I Roksvold, Thore (red.). *Avisjangerer over tid*. Fredrikstad: Institutt for journalistikk.
- Smith-Isaksen, Marte, & Higrav, Vegard (2004). *Videovold: regulering av videomediet 1980–2004*. Oslo: Statens filmtilsyn.
- Srebrowska, Urszula (2005). «ATEKST kan lede på villspor». *Norsk Medietidsskrift* 13, 1.
- Staksrud, Elisabeth, & Kirksæther, Jørgen (2010). «He who buries the little girl wins». Paper presentert ved *Moral Panics Conference*.
- Wold, Pia Martine (2013). «Vaktbikkjer i flokk». I *Sakprosa* 5, 1. Tilgjengelig: [h ttps://www.journals.uio.no/index.php/sakprosa/article/view/198](https://www.journals.uio.no/index.php/sakprosa/article/view/198) (08.11.13)
- Østlyngen, Trine, & Øvrebø, Turid (1998). *Journalistikk. Metode og fag*. Oslo: Gyldendal Akademisk.

Analysemateriale

- Berg, Herman (2001). «NRK frykter War of the Worlds-syndrom». *Digi.no*, 2. okt. Tilgjengelig: [<h ttp://www.digi.no/54582/nrk-frykter-war-of-the-worlds-syndrom >](http://www.digi.no/54582/nrk-frykter-war-of-the-worlds-syndrom) (25.06.13)
- Bjørnstad, Kjetil (2011). «Behovet for ondskap». Kronikk, *Aftenposten.no*, 27. juli (oppdatert 18. okt). Tilgjengelig: [<http://www.aftenposten.no/meninger/kronikker/article4184986.ece >](http://www.aftenposten.no/meninger/kronikker/article4184986.ece) (12.09.12)
- Brustad, Line, Astrid Meland, Torgeir P. Krokfjord, Frode Hansen, Anders Holth Johansen og Jørgen M. Gilbrant (2011). «Slik var massedrapsmannens liv på nett». *Dagbladet.no*, 29. aug. Tilgjengelig: [<http://www.dagbladet.no/2011/08/29/nyheter/anders_behring_breivik_innenriks/terrorangrepet/world_of_warcraft/17848758/>](http://www.dagbladet.no/2011/08/29/nyheter/anders_behring_breivik_innenriks/terrorangrepet/world_of_warcraft/17848758/) (11.11.13)
- Bryne, Snorre (2011) «Hvorfor er det alltid dataspillene som får skylda?». *Pressfire.no*, 4. aug. 2011. Tilgjengelig: [<http://www.pressfire.no/nyheter/PC/3776/hvorfor-er-det-alltid-dataspillene-som-fr-skylda >](http://www.pressfire.no/nyheter/PC/3776/hvorfor-er-det-alltid-dataspillene-som-fr-skylda) (12.09.12)
- Good, Owen og McWerthor, Michael (2011). «Oslo Terrorist Used Modern Warfare 2 as « Training-Simulation», *World of Warcraft* as Cover». *Kotaku*, 23. juli 2011. Tilgjengelig: [<h ttp://kotaku.com/5824147/oslo-terrorist-anders-behring-breivik-used-modern-warfare-2-as-training+simulation-world-of-warcraft-as-cover >](http://kotaku.com/5824147/oslo-terrorist-anders-behring-breivik-used-modern-warfare-2-as-training+simulation-world-of-warcraft-as-cover) (25.06.13)
- Jenkins, David (2006). «Rule of Rose's UK Release Cancelled». *Gamasutra*, 24. nov. Tilgjengelig: [<h ttp://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=11838#.UE8AEI5O1Lo >](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=11838#.UE8AEI5O1Lo) (25.06.13)
- Kalajdzic, Pedja (2011). «Brukte dataspill til terror-trening». *Adresseavisen*, 15. august.
- Kielland, Marianne Røise (2011). «Tabubelagt forbindelse». *Morgenbladet*, 29. juli 2011. Tilgjengelig: [<h ttp://morgenbladet.no/kultur/2011/tabubelagt_forbindelse#.UnE6hRB_tsl >](http://morgenbladet.no/kultur/2011/tabubelagt_forbindelse#.UnE6hRB_tsl) (30.10.13)

- Loftås, Bjørn Eirik (2001). «Butikkene tar ingen sjanser: MS Flight Simulator for realistisk?» *Dinside.no*, 15. sept. Tilgjengelig: <[h ttp://www.dinside.no/26623/ms-flight-simulator-for-realistisk](http://www.dinside.no/26623/ms-flight-simulator-for-realistisk)> (25.06.2013)
- Lund, Joachim (2011). «Game over for spillfrykt», *Aftenposten.no*, 25. aug. 2011. Tilgjengelig: <[h ttp://www.aftenposten.no/meninger/kommentatorer/lund/article4208193.ece](http://www.aftenposten.no/meninger/kommentatorer/lund/article4208193.ece)> (12.09.12)
- Meyer, Astrid Hygen (2011). «Fører dette til vold?» *Klassekampen*, 27. aug. Tilgjengelig: <[h ttp://klassekampen.no/59219/article/item/null/foerer-dette-til-vold](http://klassekampen.no/59219/article/item/null/foerer-dette-til-vold)> (25.06.13)
- NRK (2012). «Terrorangrepene». *NRK samler folket. Årsrapport 2011*. Tilgjengelig: <[h ttp://www.nrk.no/aarsrapport/2011/22-juli](http://www.nrk.no/aarsrapport/2011/22-juli)> (25.06.13)
- Ross, Nick (2011). «The Oslo massacre and violent videogames: The Facts». *ABC Technology and Games*, 26. juli. Tilgjengelig <[h ttp://www.abc.net.au/technology/articles/2011/07/25/3277688.htm](http://www.abc.net.au/technology/articles/2011/07/25/3277688.htm)> (25.06.13).
- Skjeldal, Gudmund (2012). «Spill som i lek. Spill som i galskap». *Morgenbladet*, 7. juni. Tilgjengelig: <[h ttp://morgenbladet.no/samfunn/2012/spill_som_i_lek_spill_som_i_galskap#.UcsH8nea8Ql](http://morgenbladet.no/samfunn/2012/spill_som_i_lek_spill_som_i_galskap#.UcsH8nea8Ql)> (25.06.13)
- Stuestøl, Kjersti (2011). «Slutt å peke på spillene». *Gamer.no*, 31. august 2011. Tilgjengelig: <[h ttp://www.gamer.no/artikler/93312/kommentar-slutt-a-peke-pa-spillene/](http://www.gamer.no/artikler/93312/kommentar-slutt-a-peke-pa-spillene/)> (25.06.13)
- Søndeland, Geir (2011). «Butikker fjerner drapsspill». *Rogalandsavis.no*, 28. juli (oppdatert 2.aug). Tilgjengelig: <<http://www.rogalandsavis.no/nyheter/articles5684654.ece>> (12.09.12)
- Tollersrud, Emma (2011). «Coop fjerner voldsspill». *Aftenposten*, 31.august. Tilgjengelig: <[h ttp://www.aftenposten.no/nyheter/iriks/Coop-fjerner-voldsspill-5015292.html](http://www.aftenposten.no/nyheter/iriks/Coop-fjerner-voldsspill-5015292.html)> (08.11.13)
- Walgermo, Alf Kjetil (2011). «Spelkultur under press.» *Vårt Land*, 30. august.

Noter

- 1 Ifølge NRKs årsrapport 2011 hadde NRK produsert 77 timer ekstrasending, i tillegg til vanlige nyhetssendinger, og 900 artikler i forbindelse med terrorsaken innen 1. september 2011: [h ttp://www.nrk.no/aarsrapport/2011/22-juli](http://www.nrk.no/aarsrapport/2011/22-juli), sist sjekket 21. juni 2013.
- 2 Breivik, Anders Behring (2011). *2083: A European Declaration of Independence*. Upublisert manuskript, s. 900.
- 3 Ibid., 1418.
- 4 Ibid., 841.
- 5 Ibid., 1425.
- 6 Jørgensen bidro ikke aktivt i den offentlige debatten i tiden umiddelbart etter terrorangrepet. Karlsen deltok i ekstrasendinger på radio og TV (NRK) i perioden 25. – 28. juli 2011 og i flere avisintervjuer i perioden etter. Han skrev også kommentaren «Å forstå det ukjente» i *Aftenposten* 29. juli 2011. Det samlede budskapet i disse mediebidragene er å påpeke at forskning ikke støtter hypotesen om at dataspill alene gjør folk mer voldelige.

- 7 I noen tilfeller var artiklene like, med unntak av forskjellige titler.
- 8 I tillegg var tre saker publisert i *Dagbladets* spillnettsted *Pressfire* og i *Nettavisens* spillnettsted *Spill.no*. Ettersom nettstedene er leverandører av spillsaker for disse avisene anser vi ikke disse for å være nisjemagasiner.
- 9 Breivik, Anders Behring (2011). *2083: A European Declaration of Independence*. Upublisert manuskript. Tempelridderne og andre ridderordene blir beskrevet relativt inngående i manuskriptet, blant annet på sidene 98, 278 og på 821.