

- Moralpanik -

Från Brightons stränder till datorspelandets ”killingstreaks”.

Bakgrund.

Moralpanik är en benämning på en reaktion på ofta nya kulturfenomen som anses hota befintliga värderingar eller kunna skada samhället. Det är även vanligt att kritik av kulturfenomen avvisas som moralpanik, även då kritiken kan vara motiverad. Benämningen moralpanik härstammar ursprungligen från sociologen Stanley Cohen när han beskrev reaktionerna i England under 60-talet på ungdomsfenomenen mods och rockers. Ibland kännetecknas moralpaniken av att fenomenet som reaktionen riktas mot inte är skadligt i sig själv, utan det är mer eller mindre troliga sidoeffekter som kritikerna vänder sig emot. Exempelvis drevs den kraftiga debatten kring videons intåg på 1980-talet framför allt av en rädsla för att ungdomar skulle se våldsamma filmer och därav själva bli våldsbenägna. Speltitlar som har varit under luppen av moralpaniken är bland andra ”Grand Theft Auto” och ”Manhunt”. I ”Manhunt” spelar man en fånge som ska avrättas med en giftinjektion, som dock visar sig vara endast sövande. När rollkaraktären vaknar upp igen så är denne ute i en gränd med en hörsnäckas i örat. Rösten i hörsnäckan säger åt karaktären att utföra uppdrag och för att på så sätt få friheten åter dagen därpå. Uppdragen går ut på att slå ihjäl gängmedlemmar i det ghetto rollkaraktären vaknat upp i. Det är extremt våldsamma scener i detta spel där man tar hjälp av plastpåsar, basebollträ, kofot, kniv och diverse skjutvapen i sin jakt på att avrätta oskyldiga människor. ”Manhunt” blev till och med stoppat hos flera återförsäljare i Storbritannien då ett mord utfördes av en 17-åring som misstänkte vara en hängiven av spelet. Ett annat och mer aktuellt exempel är spelet ”Call of Duty – Modern Warfare 2”. I en av scenerna i spelet är man en som har infiltrerat en terroristorganisation som ska utföra en terroristattacker på en flygplats. Man blir tvungen att genomföra attacken för att inte avslöjas, i attacken dödas oskyldiga civila människor. Denna scen har orsakat stor upprördhet kring spelet och flera har valt att bojkotta titeln bara på grund av detta. Med de nya spelkonsolerna kan man nu också spela spel med våldsamt innehåll online med andra människor på andra sidan jordklotet, vilket har gett datorspelandet en helt ny dimension.

KSM ÅK 2

P4 HT09

Anderz Lindell

Kristian Johansson

Debatten består huvudsakligen av två läger, i det ena tycker man att det är negativt med tv-spel och att spelandet genererar i en våldsammare ungdomskultur medan i det andra tycker man att det inte finns någon koppling mellan tv-spelsvåld och ökad aggressivitet. Det finns även de som påstår att tv-spelsvåld kan ge raka motsatsen till det kritikerna säger. I Michael R Wards forskningsrapport "Video games, crime and violence" menar han på att datorspelsvåldet hjälpa till att minska det fysiska våldet, eftersom allt annat datoranvändande ersätter motsvarande funktion i den icke-digitala världen borde det vara samma sak för dator och tv-spel.(1) Debatten kring datorspelsvåld dras upp och förs ofta i tidningsartiklar samt debattprogram och därmed är det ofta en vuxenpublik som styr debatten och på så sett får sin röst hörd. Den yngre publiken, målgruppen för den rådande moralpaniken, får oftare sin talan genom olika forum på internet där de diskuterar huruvida debatten är rättfärdigad eller överdriven.

Moralpaniken är ett väldigt brett område men vi har valt att fokusera på skillnader mellan moralpaniker genom åren, vad den har tagit sig för uttryck.

Vad är då moralpanik? I Simon Lindgrens text hänvisar han till Marshall McLuhans bok "Understanding media" där moralpanik beskrivs som något som uppstår när någon betraktar "nya medier". McLuhan menar på att en person som studerar nya medier kommer att upptäcka olika sätt att kommunicera och interagera utgör avvikelser i kontrast till vad som tidigare varit känt. Den nya ses som problematiskt. Som exempel tas det upp att om en person har vuxit upp med radio ser denne med skepsis mot teven då detta är ett nytt och okänt medium. Med andra ord så har förståelsen för nya medier och göra med vad vi har vant oss vid (2). Detta kan vara ett sätt att förklara vad moralpanik är för något.

Två debatter som man kan finna likheter mellan är dels videovålddebatten i början på 80-talet och den mer aktuella dataspelsdebatten. I och med dessa debatter stärks Marshall McLuhans tes om vad moralpanik är. Videobandspelaren gjorde sitt intåg i de svenska hemmen i början på 80-talet. Den utveckling som videobandspelaren stod för fick ta mycket kritik på grund av att det öppnade upp möjligheten att titta på våldsfilmerna hemma på ett okontrollerbart sätt där barn kunde se vilka filmer de ville. Datorspelen lanserades under 70 och 80-talet mitt under

KSM ÅK 2

P4 HT09

Anderz Lindell

Kristian Johansson

den brinnande videovåldsdebatten men då var detta fenomen så pass okänt och utvecklingen befann sig fortfarande i sin vagga, därför lades fokus istället på den nya tekniken med videobandspelaren. Under hösten 1980 kritiserades framförallt den amerikanska lågbudgetskräckfilmen ”Motorsågsmassakern” i debattprogrammet Studio S i Kanal 1. Den ansågs vara för hemsk för att få hyras ut i videoaffärerna och efter att programmet sänts togs beslutet att förbjuda filmen i Sverige. Det kom sedan att dröja över 10 år, till 1994, innan filmen tillslut blev tillåten i vårt land men då i en nedklippt version. Först 2001 släpptes ”Motorsågsmassakern” i oklippt originalversion i Sverige. Nu ses denna ”hemska” film som tämligen harmlös och 2003 kom en betydligt våldsammare nyinspelning som inte lett till några kritiska röster

Under 90-talet höjdes toleransnivån på videovåldet men parallellt med detta började datorspelen utvecklas och uttrycka sig i alltmer våldsammare former med spel såsom ”Doom” och ”Wolfenstein 3D”. I och med dessa spel flyttades moralpanikens fokus gradvis från videovåldet till datorspelsvåldet. Är detta bara moralpanik och en rädsla för att släppa in de nya spelens mer och mer verklighetstroga teknik och har denna debatt fortsatt in i vår tid med den nyaste tekniken som data/tv-spelsutvecklingen medför? Nu har filmtittandet blivit en del av vardagen men istället har dator/tv-spelen fortsatt att utvecklas allt mer och ses som det nya, revolutionerande och farliga mot våra unga i samhället.

I trettio år har dataspel funnits och samhället har ändå inte hunnit ikapp. Detta med konsekvensen att datorspel ofta betraktas som ett nytt och oroväckande samhällsfenomen(3).

Denna rädsla för den nya tekniken kan dock ses längre tillbaka en Studio S dagar under det tidiga 80-talet. Under mitten av 50-talet resulterade televisionens utveckling till att Elvis Presley censurerades från midjan och ner på grund av att hans obscena höftörelser kunde fördärva ungdomarna.(4) Är det en liknande moralpanik i dagens debatt? Många gånger kritiserar datorspelandet som en fritidssysselsättning samtidigt som många journalister och kritiker är omedvetna om att spelandet har blivit mycket mer än att skjuta och döda i en digitalvärld.(5)

Syfte och mål.

Denna uppsatts syfte är att undersöka hur moralpaniken har behandlats i media. Med sin början under 50-talet när Elvis Presley chockade världen med sina svingande höfter vidare till 60-talets modskultur och 80-talets debatter om videovåldet och den rådande censurdebatten i Sverige för att avslutas i dagens medieflöde där moralpaniken inriktat sig på en annan kultur – datorspelsvåldet. Debatterna kring detta ämne har växt mer och mer i takt med att spelen har blivit alltmer verklighetstroga och våldsamma. Debatten om tv-spelsvåldet har pågått under en längre tid. Olika grupper i samhället tycker att tv-spelsvåldet är ett växande problem medans ungdomarna som utövar spelandet finner debatten överdriven och att det rör sig om en utveckling som inte går att hejda. Kan man finna några likheter/skillnader mellan dagens tv-spelsdebatt och den moralpanik som pågick under 60- talet i USA och England och inte minst videovåldet i vårt land under 80-talet? Målet med uppsatsen är att få en klarare bild av hur medieflödet idag påverkar debatten kring datorspelsvåld samt hur den skildras och tas upp. Den ska också kunna se om det finns likheter med de äldre debatterna rörande videovåld.

Frågeställningar.

Uppsatsens frågeställningar kommer att vara över brett spektra på intresseområdet för att få en klar och tydlig bild över ämnet. Men kommer ha tyngdpunkten på hur media har vridit frågan och fått debatten att blåsa upp.

- Finns det olika sorters moralpaniker?
- Finns det några likheter mellan moralpanik och ett annat uttryck som förkommer, mediepanik?
- Vilka typer av spel är det som är i luppen på kritikerna?

Metod och material.

Frågeställningarna ska besvara genom litteratur, böcker och artiklar. Artiklarna är delvis hämtade ifrån internet. Vi ska här försöka analysera materialet kritiskt för att få en bra bild av intresseområdet. Vi skall titta på, analysera och gemföra Tv-programmen Studio S och Debatt. Där debatterna om Videovåld respektive Tv-spelsvåld behandlas. Förutom tv-programmen skall vi även läsa och analysera ungdomsstyrelsens tidskrift Unga och nätverksskulturer – mellan moralpanik och teknikromantik, ”Det vedervärdiga videovåldet” av Erik Höjestand (Uppsala universitet), ”Folk devils and moral panics – the creation of mods and rockers” av Stanley Cohen, ”De unge, medier og modernitet” av Kirtsen Drotner. Det kommer göras tre nedslag i kronologisk ordning. Det första är moralpaniken som uppstod i England under 60-talet när mods och rockers kulturen kritiserades. Sedan tar vi upp videovåldsdebatten som pågick under 80- talet för att till slut landa i huvudämnet om dagens datorspelsvåld. Uppsatsen kommer också upplysa om vad mediepanik är. Syftet med detta är för att ge en bra förståelse för om och hur moralpanik och mediepanik uppstod och hur dessa fenomen kopplas samman.

Del 1: Modsen, rockarna och moralpanikens födelse.

Uttrycket ”moral panic”- moralpanik skapades först av kriminologen Stanley Cohen när han i sin uppmärksammade bok ”Folk devils & moral panics – The creation of the mods and rockers” beskrev uppmärksamheten och den samhälliga reaktionen kring gängbråken i England under mitten av 1960-talet. Han menade på att de vanligaste fallen av moralpanik i England under 1950–60talet berörde de olika ungdomskulturerna/grupperna i landet. Från början var det arbetarklassens ungdomar som hamnade i fokus för paniken men under tidens gång riktades dess fokus alltmer även mot medelklassens ungdomar samt studenter. Samhället - ”the right-thinking people”(biskopar, politiker, mediearbetare, redigerare mm) förknippade dessa ungdomsgrupper allt mer med våldsdåd. Grupper såsom ”The Teddy boys”, modsen, rockarna, ”The Hells Angels”(som sedan dess

KSM ÅK 2

P4 HT09

Anderz Lindell

Kristian Johansson

utvecklats till något mer än bara ett strulligt ungdomsgäng) och ”The Skinheads” hamnade i blickfånget för kritiken.

Det uppkom även parallella reaktioner som berörde drog problem, politiska demonstrationer, huliganism, vandalism av olika slag och i huvudsak våldsdåd. Men grupperna ”The Teddy Boys” och modsen och rockarna kopplades inte bara till få händelser utan till allt som skedde på grund av att de sågs som tydligare sociala grupper.

En moralisk panik följer ett visst mönster under sitt pågående.

Det första som sker är varningarna. Ungdomarnas frigörelse var något nytt och av vissa ett skrämmande fenomen. Därför höjde många ett varningens finger mot detta nya fenomen som uppstått.

Andra steget i paniken är utbrottet, när samhället började uppmärksamma dessa grupper och deras beteenden.

Steg tre, inventeringen, en första genomgången och tolkningen av vad som hänt och vad som måste göras för att förhindra dess pågående.

Och sista steget reaktionen, polisen satte in extraresurser för att kväsa de ungdomsgrupper som bråkade med varandra. Runt de största högtiderna 1965 i Brighton uppgick polisens övertidskostnader till 17000 pund.

Del 2: Moralpanikens system - Mediepanik.

Mediepanik är något som är en variant av moralpanik. Det som är fokuseringspunkten för paniken är oftast medierelaterade fenomen så som filmer, musikkulturer och datorspel (Cohen 2002:xvii). Det typiska för just mediepanik är att det oftast bryter ut mot nya mediefenomen som skulle kunna ses som populärkulturella. Paniken utbryts oftast av nyhetsmedierna där de anklagar ett annat medium för, som i debatten om våldsamma datorspel, att göra ungdomarna avtrubbade inför våldskildringar. I mediepaniken är det medierna som oftast startar paniken. Paniken behandlar medierna och förmedlas också av medierna för att sedan belysa det kulturella och sociala sammanhang som medierna själva befinner sig i. När ny medier dyker

KSM ÅK 2

P4 HT09

Anderz Lindell

Kristian Johansson

upp så blir den hierarki medierna står i mer tydlig än tidigare. Konsten och finkulturen anses vara bättre än populärkulturen och de nya medieformerna som den medför. Nya kulturformer anses ofta när de är nya, vara skadliga och leda ungdomar till ett moraliskt förfall. Exempel på sådana medieformer är film och datorspel. I en av de första kända mediapaniker som uppstod riktades paniken mot tryckta medier. Paniken grundades på att det gick att trycka moraliska och religiösa texter på egenhand. (Kirsten Drotner, *De unge, medier og modernitet, utgivningsplats*, 1999)

I media tillskrivs ofta människors rädsla och upplevelser om hot. Detta gör att media tar fram responsen från dess publik genom att exempelvis ställa frågor på ett visst sätt till ”experter”, lyssnare eller TV-tittare. Man ger bara utrymme till ett svar som är anpassat till den beskrivning av problemet som frågorna har beskrivit. Antaganden görs att människor grips av panik av särslida fenomen. Sedan i samspel med aktörer som inte är inom media kommer mediernas påstådda föreställning att bekräftas. Detta är ett sätt för medierna att skapa den verklighet de rapporterar om (Ester Pollack, *En studie i Medier och Brott*, Stockholm 2001)

I mediepanikerna är ofta frågan om folkbildning och moral återkommande teman. När de amerikanska seriehäftena översattes och gavs ut runt om i Europa startades en mediepanik. Den argumenterade för att förhindra att ungdomarna läste seriehäftena och annan litteratur som ansågs var dålig och förkastlig. Den skulle leda till ungdomars smakförsämring och en brutalisering rent känslomässigt. När sedan filmen slog igenom som konstform blev det en liknande debatt som den om seriehäftena. Nu ansågs det vara en fara att den amerikanska filmen gav för mycket utrymme att den skulle leda till skador på den kulturella identiteten och ideologin i landet. Vidare har debatten eller mediepaniken gått vidare från TV-tittandet och det skulle göra familjelivet mer passivt. Därpå var det videobandspelaren som hotade kontrollen av vad folk kunde titta på. (Kirsten Drotner, *De unge, medier og modernitet, utgivningsplats*, 1999)

KSM ÅK 2

P4 HT09

Anderz Lindell

Kristian Johansson

- (1) https://editorialexpress.com/cgi-bin/conference/download.cgi?db_name=IIOC2008&paper_id=100
- (2) Simon
- (3) Jana
- (4) <http://krona.nu/images/journalistiskt/thehistoryofrock/del03.pdf>
- (5) Jana