

BARN, UNGA OCH MEDIERAT VÅLD

EN SAMMANFATTNING AV
FORSKNINGENS RESULTAT

CECILIA VON FEILITZEN

**The International Clearinghouse
on Children, Youth and Media**

NORDICOM

Göteborgs universitet

NORDICOM är ett nordiskt kunskapscenter för medie- och kommunikationsområdet. Med utgångspunkt i den akademiska forskningen insamlar, bearbetar och förmedlar Nordicom kunskap till olika brukargrupper i Norden, Europa och övriga världen. Arbetet syftar till att utveckla mediekunskapen och bidra till att forskningens resultat synliggörs i behandlingen av mediefrågor på olika nivåer i både offentlig och privat verksamhet. Nordicom är en institution inom Nordiska Ministerrådet. Verksamheten utmärks av tre huvudsakliga områden.

- ***Medieforskningen och dess resultat i de nordiska länderna***

Nordicom utger en nordisk tidskrift, *Nordicom Information*, och en engelskspråkig, tidskrift, *Nordicom Review* (refereed), samt antologier och rapporter på flera språk. Olika forskningsdatabaser, bl a gällande litteratur och pågående forskning, uppdateras löpande och är tillgängliga via Internet. Nordicom kan sägas utgöra navet i det nordiska samarbetet vad gäller medieforskningen. Ett viktigt inslag i Nordicoms arbete är att göra nordisk medie- och kommunikationsforskning känd i andra länder samt förmedla kontakter mellan nordiska och internationella forskningsmiljöer. Verksamheten är uppbyggd kring nationella dokumentationscentraler.

- ***Medieutvecklingen och medietrender i de nordiska länderna***

Nordicom utarbetar samnordisk mediestatistik och redovisar kvalificerade analyser i skriftserien *Nordic Media Trends*. Även medieägande och medielagstiftning i de nordiska länderna dokumenteras. Nordicom ger de nordiska länderna en samlad röst i flera europeiska och internationella nätverk och organisationer som utarbetar underlag i medie- och kulturpolitiska frågor. Samtidigt insamlar Nordicom relevant omvärldskunskap för vidareförmedling till olika brukargrupper. Det gäller mediepolitiska frågor inom EU, Europarådet och internationella organisationer.

- ***The International Clearinghouse on Children, Youth and Media***

Nordicom startade 1997 på uppdrag av UNESCO The International Clearinghouse on Children, Youth and Media. Arbetet syftar till att öka kunskapen om barn, ungdomar och medier och därmed ge underlag för relevant beslutsfattande, bidra till en konstruktiv samhällsdebatt samt främja barns och ungdomars mediekunighet och mediekompetens (media literacy). Det är också en förhoppning att Clearinghusets arbete ska stimulera vidare forskning om barn, ungdomar och medier. Verksamheten är uppbyggd kring ett globalt nätverk med 1000-talet deltagare som representerar inte bara forskarsamhället utan även t ex mediebranschen, politiken och frivilliga organisationer. Olika publikationer utges, t ex en årsbok och nyhetsbrev.

BARN, UNGA OCH MEDIERAT VÅLD

EN SAMMANFATTNING AV
FORSKNINGENS RESULTAT

CECILIA VON FEILITZEN

**The International Clearinghouse
on Children, Youth and Media**

NORDICOM
Göteborgs universitet

Barn, unga och medierat våld
En sammanfattning av forskningens resultat

Cecilia von Feilitzen

© Författaren och Nordicom 2010

ISBN 978-91-89471-91-7

The International Clearinghouse on Children, Youth and Media

Nordicom
Göteborgs universitet
Box 713
SE 405 30 Göteborg

Omslag: Karin Persson
Tryck: Litorapid Media AB, Göteborg, 2010
ISO 14001

Barn, unga och medierat våld

En sammanfattning av forskningens resultat

Cecilia von Feilitzen

Barns och ungas förhållande till medierna har stått på dagordningen lika länge som medierna – böcker, press, inspelad musik, film, radio, tv, datorspel, internet osv – har existerat. Varje nytt medium har åtföljts av förhoppningar och farhågor. I den allmänna debatten har förhoppningarna inriktats på bättre möjligheter till information/utbildning, kultur/underhållning och sociala relationer – ja, t o m fred – mellan personer, grupper, kulturer och länder. Farhågorna, å andra sidan, har gällt möjliga skadliga inflytanden av olika medieinnehåll och av medieanvändningen i sig.

När det gäller anstötliga och skadliga inflytanden av *film* och *tv* har många sorters risker diskuterats. Det är dock ingen överdrift att säga att det ämne som uppmärksammats mest både i den allmänna debatten och i forskningen, särskilt när det gäller barn och ungdomar, är följderna av att se på medievåld.

Också när det gäller digitala *tv- och datorspel* har våldsamt innehåll väckt stor oro i både debatt och forskning.

Men förhoppningarna och farhågorna – och forskningens inriktning – har inte varit helt och hållet desamma för alla medier utan beror på medieinnehållet och typen av medium – liksom på medieanvändarens roll. Därför är oron för *internet* och *tillgång till internet via mobiltelefoner* delvis annorlunda.

Den här artikeln¹ tar upp forskning om medievåld och säger inte särskilt mycket om andra möjliga anstötliga eller skadliga inflytanden och inte heller om den myckna forskningen om mediernas positiva och önskade inflytanden. Artikeln begränsar sig också till 'skärmmedier' – film, tv, datorspel och alldeles särskilt internet, eftersom risker med dessa medier för närvarande är mest under luppen när det gäller barn och unga.

Film och tv

De representationer av medievåld i film och tv som man oftast hänvisar till i den allmänna debatten, liksom i forskningen, är bilder av synligt, manifest, fysiskt våld, och hotet om sådant våld, som avser att döda, skada eller tillfoga fysiskt lidande hos offret/n, dvs slagsmål, skjutande, mord osv. Vi vet med andra ord lite om psykiskt eller strukturellt förtryck, och maktrelationer, som ju också är representerade i medieutbudet. Dessutom har forskningen i stort sett fokuserat medievåld i underhållning, fiktion och drama i motsats till våldsrepresentationer i nyheter och faktainnehåll. Orsaken har varit att vi måste veta om verkligheten men ifall fiktivt våld är skadligt, bör det reduceras.

Forskningen om film och tv-våld har genomförts sedan 1920-talet och tre-fyra tusen studier om inflytanden av våldsamt innehåll i dessa medier sägs finnas bara i USA. Därtill kommer ett flertal studier i Europa och andra världsdelar. Vi kan därför basera våra slutsatser om inflytanden av film och tv-våld på många studier med utgångspunkt i olika teorier och metoder – men vars resultat pekar åt samma håll.

- Denna film- och tv-forskning visar att våldsamma handlingar i filmerna och programmen kan leda till *imitation*, särskilt hos yngre barn. Imitation behöver dock inte innebära en *avsiktligt* aggressiv handling.
- Det som flest studier tagit upp är i stället *aggression* som en följd av att se på film- och tv-våld. Denna forskning visar att medievåldet inte är den ensamma eller *avgörande* orsaken till våld i samhället men att medievåldet ändå spelar roll.

Medierna har sällan ett direkt eller ensamt inflytande på våra handlingar. Vi får definitivt föreställningar, känslor osv från medierna. Men dessa blandas sedan med alla andra idéer, normer, värderingar, känslor och erfarenheter som vi redan fått från egen praktik och från familj, skola, kamrater m m. Våra egna erfarenheter, liksom intrycken från andra personer, är i allmänhet av större vikt än intryck från medierna. Det är denna blandning av sammansatta intryck som ökar eller minskar vår benägenhet att handla på ett visst sätt.

Majoriteten studier om medievåld och aggression visar då att medievåld, på ett indirekt och oftast förstärkande sätt – i samspel med andra mer avgörande intryck, på både kort och lång sikt – *bidrar* till ökad aggression för vissa

individer under vissa omständigheter. De longitudinella studier som genomförts under de senaste decennierna och i vilka samma individer har följts under flera år, visar sammantaget att tittande på medieviolens statistiskt sett förklarar 5-10 procent av barns och ungas ökade aggression över tid, medan 90-95 procent av den ökade aggressionen beror av andra faktorer. Dessa är bl a barnets personlighet och tidigare aggression; osäkra, trassliga och förtryckande omständigheter i familj, skola, kamratgrupper; ogynnsamma samhällsvillkor m m. I de sistnämnda ingår faktorer som t ex ungdomsarbetslöshet, alkohol och droger, tillgång till vapen, etnisk segregation, vuxnas minskade kontroll, och ett konsumtionsinriktat samhälle som stimulerar stöld och andra ekonomiska brott för vilka våld kan bli ett medel.

Samtidigt ger forskningen belägg för att barn som har bra relationer med föräldrar, kamrater osv, som inte lever i en våldsamt miljö (i familjen eller i samhället), som har trygga sociala villkor, som tycker om skolan och som inte är frustrerade eller aggressiva av någon annan anledning, med stor sannolikhet inte blir aggressiva p g a medieviolens.

Även om medieviolens följaktligen för de flesta barn, ungdomar och vuxna inte leder till aggressivitet, finns andra viktiga inflytanden av medieviolens som man bör vara medveten om.

- Ett sådant inflytande är *rädsla* (eller oro, obehag, upprördhet). Många barn och unga tycker om att bli lite rädda på ett spännande sätt när de ser fiktiva filmer och program. Och vissa ungdomar söker sig medvetet till skräckfilmer för att känna skräcken. Men ett flertal studier har visat att underhållningsviolens också kan ge upphov till rädsla som är starkare än vad man sökte. Mord, skjutande, slagsmål, knivar, mystiska miljöer, monster, masker, mörker, otäcka ljud m m kan ha en oväntat skrämmande effekt. Barn upplever också ofta djupt obehag när barn eller djur på skärmen skadas. De flesta ungdomar vittnar om att de någon gång, eller flera gånger, har blivit skrämda eller skräckslagna av underhållningsviolens, inte sällan under en lång tid.
- Det finns också indikationer på att medieviolens ger upphov till *felaktiga föreställningar om verkligt våld*. Exempelvis kan medierna genom överdrivna och sensationella våldsskildringar förmedla eller förstärka idéer om att det finns flera våldsamma personer och mer våld ute i samhället än vad som verkligen är fallet – något som i sin tur kan leda till rädsla för att själv råka ut för våld och till högre rop på lag och ordning.

- Ytterligare en sorts inflytande av medievåldet är emotionell och kognitiv *tillvänjning*, dvs minskad spänning, minskad rädsla och minskade hämningar gentemot medievåld, så att toleransnivån för våldsrepresentationer ökar. Vissa söker då starkare eller andra sorters spänning och våld från medierna. Och eftersom medierna tävlar om publiken, kryddar de filmerna och programmen med mer våld.
- Samtidigt bör man se problematiken ur individens synpunkt. *Varför tittar man på medievåld?* För somliga – men alls inte alla – är det en fråga om *spänning*. För andra kan tittande på medievåld vara en del av *leken*, *identitetsarbetet*, *känslan av grupptillhörighet* och protester gentemot vad man upplever som en förtryckande eller fyrkantig vuxenvärld.
- För somliga barn och unga kan tittande på medievåld också vara ett mer eller mindre medvetet sätt att försöka *bearbeta och förstå sin egen situation* – t ex om man redan är aggressiv, om man lever i en våldsam familjesituation eller om man växer upp i krig eller annat konfliktområde. Kanske bidrar tittandet på medievåld till en temporär lättnad – men det är inte säkert att detta leder till en konfliktlösning i det långa loppet. Det är lika sannolikt att tittande på medievåld i stället underblåser den redan existerande aggressionen.
- Motiven för att titta på medievåld kan också vara mer medvetna och avsiktliga. Två skandinaviska studier med ungdomsbrottslingar² visar att dessa, beroende på grupptillhörighet och livsstil, *söker ut särskilda våldsamma genrer* och ser dem om och om igen. Det är, som nämnts, inte så att det huvudsakligen är filmerna eller programmen som är avgörande för aggression och brott utan dessa ungdomars livssituationer medför en önskan om att lära sig specifika handlingar för att kunna hantera en möjlig våldsam situation i framtiden, t ex om man är hotad av ett annat gäng.

Sammanfattningsvis tar vi alla intryck av och är influerade av film- och tv-våld men på olika sätt beroende på våra olika motiv, avsikter, önskningar och livssituationer. Från de ovannämnda exemplen om oönskade inflytanden – imitation, aggression, rädsla, felaktiga uppfattningar och tillvänjning – är det också klart att vi alla på det ena eller andra sättet – är negativt påverkade av medievåld.

Tv- och datorspel

Tv- och datorspel utgör ett mer interaktivt medium än film och tv, då spelaren i flera avseenden kan styra förloppet och utgången av spelet. Och vissa spel, som rollspel online, tillåter i allmänhet ännu större deltagande i och med att spelaren mer eller mindre skapar sin avatars personlighet och handlingar och bidrar till spelets narrativ.

Forskningen om digitala spel startade, naturligt nog, mycket senare än forskningen om film och tv, vilket innebär att medan film- och tv-studier räknas i tusental, räknas studier om tv- och datorspel i hundratal, ja, färre om vi skiljer ut dem som frågar om aggression skulle kunna vara en följd av att spela våldsamma spel. Forskarna betonar också att man inte enkelt kan generalisera resultaten om inflytanden av film- och tv-våld, eftersom spelen som medium avviker i sitt berättande från film och tv, eftersom spelaren är mer aktiv, eftersom spelandet kan ha inslag av lek och kanske innebär en annan form av identifikation, inte minst när man spelar från ett 'first person perspective'.

- När det gäller forskningsresultaten om just våld i digitala spel visar studier att yngre barn har en tendens att *imitera* våldsamma handlingar från sådana spel i sin efterföljande lek. Forskningen om *aggression* i detta sammanhang har emellertid hittills fått olika och delvis motsägande resultat. Vissa studier i USA och Japan³ tyder på att digitalt spelvåld bidrar till aggressiva tankar, känslor, attityder och beteenden inte minst över tid. Andra studier har inte funnit ökad aggression efter spelandet. Å tredje sidan finns studier som visar ökade aggressiva tankar, känslor och beteenden under själva spelet men dessa fenomen dröjer sig inte kvar och överförs inte till personer och saker utanför själva spelet.⁴
- Även om det inte är direkt relaterat till våldsamma representationer i spelen, är det värt att nämna att det finns en ganska stor enighet bland forskarna när det gäller en annan typ av negativt inflytande – nämligen konsekvenserna av '*överdrivet*' eller '*problemiskt*' spelande. Med andra ord, en minoritet av dem som spelar mycket rapporterar att de i skiftande grad negligerar sömn, att äta, familjen, hygien, sina studier, arbetet och andra fritidsaktiviteter.

En hypotes är att våldsrepresentationer i digitala spel kan vara problematiskt för vissa barn och ungdomar (och vuxna) under vissa omständigheter, att

spelvåld inte har skadliga inflytanden på alla eller på majoriteten spelare – och att det säkerligen inte är den enda orsaken till aggression. Det framstår som rimligt att anta att spelande med våldsinslag inte är skadligt om spelandet är måttligt och om man lever i en miljö med goda relationer till familj, kamrater, skola osv. Högst sannolikt är också vuxnas insikt i spelandet och deras 'medlande' roll (att använda spel tillsammans, att tala om spelen, att sätta upp vissa regler och att allmänt vara en modell för barnet) faktorer som minskar risken för skadliga inflytanden.

Det finns dock forskning som visar att personer som tittar mycket på tv-våld också har en benägenhet att vara storspelare av våldsamma tv- och datorspel. Viktigt är att forskningen inte bara tar upp ett medium i taget utan försöker ta reda på personers användning av olika kombinationer av medier – personers medieprofiler – i olika livssituationer.

Viktigt är också att försöka förstå *varför man spelar tv- och datorspel?* Här måste betonas att det finns en mycket stor variation i typen av spel – och innehållsanalyser visar att många spelgenrer inte innehåller våld eller bara lite våld. Å andra sidan är det flera av de bland pojkarna populära digitala spelen som återfinns inom genrerna 'action/combat' (inklusive 'first person games/shooters' och 'fighting games'), 'sports/racing', 'strategy and 'adventure' och som oftare innehåller våldsrepresentationer.

- Studier som försökt förstå de motiv som spelare har, har inte skiljt särskilt på olika genrer. Vad man funnit för spelen generellt är att det som barn och unga finner mest motiverande är själva *utmaningen*, dvs att lära sig bemästra och avancera i spelets nivåer, att övervinna svåra situationer, lösa problem och tävla.⁵ Viktigt är också '*uppgåendet*' i spelen (att det är roligt, spännande, 'en kick', en fantasifull lek, en befrielse från vardagens rutiner och krav m m). När man spelar med andra är också *sociala motiv* väsentliga. Att spela vissa spel på vissa sätt kan också vara en markering av ens sociokulturella *gruppstillhörighet och livsstil*. Emellertid har *de våldsamma inslagen* i spelen också visat sig vara en relativt motiverande faktor, särskilt för pojkar.

På ett mer spekulativt plan har framkastats hypotesen att spelandet skulle kunna tjäna som en ventil för inre aggression eller åtminstone bidra till att tillfredsställa önskan om handlingar som inte är tillåtna i vardagslivet. En möjlig tolkning av unga mäns intresse för digitala spel är exempelvis att de unga

lever i en underordnad och maktlös social situation. Att spela våldsamma elektroniska spel skulle då kunna betyda att utöva motstånd, ge uttryck åt ens maskulinitet, skapa makt och få kontroll – på ett symboliskt plan.

Internet

Beträffande forskningen om internet bör först och främst framhållas att det finns mycket få studier om inflytanden av våldsrepresentationer på internet. Den forskning som hittills är relevant i sammanhanget har tenderat att ta ett större helhetsgrepp genom att studera möjligheter till positiv behållning av internet versus *risker* för anstötliga och skadliga inflytanden och internetanvändarnas egna *upplevelser* av dessa – men inte skadliga inflytanden *i sig*. I dessa studier har då våld som det framstår på internet setts som en av en mångfald risker.

Internet är ju inte ett medium i samma bemärkelse som tv, film och datorspel, eftersom internet samtidigt är en plattform eller en virtuell rymd med en nästan gränslös variation av olika (mass)medier och (inter)personliga eller sociala medier, liksom av en mängd mellanformer. Dessa olika mass- och sociala medier m m tillåter användaren att inta många fler roller än vad användaren av film, tv och datorspel kan. På internet kan han/hon vara mottagare – eller tvärtom producent och sändare – av medierad kommunikation. Och inom dessa båda extremer kan användaren interagera och delta i olika hög grad på sociala nätverkssidor, i chatt, i spel m m. Dessutom kan kommunikation via internet övergå i direkt personlig kommunikation ansikte mot ansikte med någon som man först mött på internet. Därmed är internet förknippat med alla huvudsakliga former av kommunikation.

Vid sidan av mängden informativa, underhållande, sociala och praktiska fördelar med internet innebär detta i sin tur ett större spektrum av möjliga anstötliga, kränkande och skadliga inflytanden på internet än vid användning av mer traditionella medier. För barn och unga kan dessa risker förvärras p g a att många föräldrar vet ytterst lite om vad deras barn, särskilt deras tonåringar, gör på internet.

Beträffande *traditionella medier* på internet är det rimligt att tro att mer eller mindre *likartade* önskvärda eller oönskade *upplevelser och inflytanden* gäller dessa medier som när man använder dem på deras 'gamla' plattformar

(tv-apparaten, dvd-spelaren osv) (se det tidigare avsnittet om inflytanden av film- och tv-våld).

Men för vissa webbsidor, sociala nätverkssidor, chattrum, nyhetsgrupper osv avslöjar inte alla upphovsmän sin identitet eller anpassar de sig inte till de traditionella mediernas och samhällets etik. Det är särskilt på sådana sidor och grupper som internetanvändaren avsiktligt söker upp eller oavsiktligt råkar ut för grova våldsskildringar, våldspornografi, barnpornografi, rasism, hat osv. Dessa våldsuttryck kan innebära *andra sorters inflytanden* än av de traditionella medierna. Med internets anonymitet och särskilt i den (inter)personella och socialt medierade kommunikationen där, blir det också möjligt att *mobba och på olika sätt trakassera* andra.

- Exakt hur många som ofrivilligt råkar ut för grova våldsrepresentationer eller trakasserier är svårt att säga, då sättet att fråga och andra metodaspekter varit olika i olika länders undersökningar. Man måste också komma ihåg att många typer av risker på internet inte heller har studerats. I en europeisk studie som sammanfattade vad forskningen kommit fram till i 21 EU-länder t o m 2008⁶ blev 'rangordningen' av risker för tonåringar på internet de följande:
 - Att *lägga ut personlig information* var den vanligaste risken – omkring hälften av tonåringarna som använde internet gjorde det (med stor variation i olika länder).
 - Att *se pornografi* var den näst vanligaste risken (omkring 40% av tonåringarna, återigen med stora kulturella variationer).
 - Att *se våldsamt eller hatiskt innehåll* var den tredje vanligaste risken (omkring en tredjedel av tonåringarna).
 - Att *bli mobbad/trakasserad/förföljd* gällde ungefär 20 procent.
 - Att *få oönskade sexuella kommentarer* varierade mellan 10 och 50 procent i de olika länderna.
 - Att *möta en online-kontakt i verkligheten* var den minst vanliga risken som dock många menar kan vara farligast (8% av de tonåriga internetanvändarna men med stor variation mellan länderna). Viss forskning tyder dock på att en hel del av dessa kontakter är med jämnåriga och slutar som positiva upplevelser.

Det fanns också könsskillnader i den europeiska sammanfattningen: Pojkar tycks oftare söka upp anstötligt, våldsamt och pornografiskt innehåll på internet. De möter också oftare någon offline som de först har mött online och ger oftare ut personlig information. Flickor tycks i stället oftare bli upprörda över anstötligt, våldsamt och pornografiskt material, chattar oftare med främlingar, får oftare oönskade sexuella kommentarer och blir oftare tillfrågade om personlig information. Trakasserier och mobbning på nätet gäller både pojkar och flickor.

- En norsk studie med 40 barn i 12-13- och 14-15-årsåldern ger en idé om *varför vissa pojkar söker upp extremvåld, hårdpornografi o dyl* på internet.⁷ Pojkarna i studien sände vidare till varandra länkar till kontroversiellt och chockartat innehåll: våldspornografi, djurpornografi, sadism, morbitt våld, stympningar, död, skadade personer, deformerade personer eller foster osv. En anledning som pojkarna framhöll var att de ville se de 'värsta' sakerna. Forskarna drog slutsatsen att för många pojkar fungerar tittandet på sådana webbsidor osv som ett manlighetstest och som en entrébiljett till maskulturen, något som stöddes av att pojkarna ofta besökte sådana sidor tillsammans med andra pojkar.
- Under de allra senaste åren har en rad studier visat att de som är i riskzonen eller ger sig in i riskfyllda handlingar på nätet ofta *lever ett riskfyllt liv utanför nätet*. Det är barn och unga som har psykosociala svårigheter, skolproblem, dålig kontakt med föräldrarna, konflikter med jämnåriga, har antastats sexuellt, har misshandlats, har utövat våld mot andra, kanske använder alkohol och droger, har tillgång till vapen m m. De mår ofta sämre än andra. Och dessa barn och unga söker också oftare upp våld på internet.

Sådana resultat tycks inte motsäga tidigare forskning om de traditionella medievåldet, att film och tv-våld bidrar till aggression för de barn som redan är aggressiva, har trassliga hemförhållanden, dåliga skol- och kamratförhållanden m m (se Film- och tv-avsnittet ovan).

Som tidigare nämnts, bör fortsatt forskning inrikta sig på personers hela medieprofil i kombination med deras livssituation. Vi bör också vidga synen på medievåld och inkludera alla de medierade våldsformer som finns på internet, inte minst det medierade (inter)personliga våldet.

Noter

1. Artikeln utgörs av mindre och reviderade utdrag från Cecilia von Feilitzen (2009) *Influences of Mediated Violence. A Brief Research Summary*. The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, University of Gothenburg, Nordicom (63 s.) I detta häfte finns ett flertal explicita referenser till undersökningar.
2. Ragnhild T. Bjørnebekk (1998) "Violence Against the Eye"; *News on Children and Violence on the Screen*, No. 2-3, 1998, s. 5
Gudrun Uddén (1998) "You Want to Be a Hero" – *Young Criminals' Thoughts about Real Violence and Film Violence*. Stockholm, The Council on Media Violence/The National Council for Crime Prevention
3. Craig A. Anderson, Akira Sakamoto, Douglas A. Gentile, Nobuko Ichori, Akiko Shibuya, Shintaro Yukawa, Mayumi Naito & Kumiko Kobayashi (2008) "Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and in the United States"; *Pediatrics*, Vol. 122, No. 5, November, s. e1067-e1072, <http://pediatrics.aappublications.org/cgi/content/full/122/5/e1067#F1> (december 2008)
4. T ex Alexander Ask, Martha Augoustinos & Anthony H. Winefeld (2000) "To Kill or Not to Kill"; in Cecilia von Feilitzen & Ulla Carlsson (eds.) *Children in the New Media Landscape. Games, Pornography, Perceptions*. Yearbook from the UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen. Göteborg University, Nordicom, s. 83-92
5. Se t ex Peter Nikken (2000) "Boys, Girls and Violent Video Games. The Views of Dutch Children"; in Cecilia von Feilitzen & Ulla Carlsson (eds.) *Children in the New Media Landscape. Games, Pornography, Perceptions*. Yearbook from The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen. Göteborg University, Nordicom, s. 93-102
6. Uwe Hasebrink, Sonia Livingstone & Leslie Haddon (eds.) *Comparing Children's Online Opportunities and Risks across Europe: Cross-national Comparisons for EU Kids Online*, a report for the EC Safer Internet Plus Programme, 2008, <http://www.eukidsonline.net> (december 2008)
7. Taran L. Bjørnstad & Tom Ellingsen (2002) *Nettsvermere. En rapport om ungdom och internett*. Oslo, Statens Filmtilsyn, <http://www.medietilsynet.no/Documents/Selvbetjening/Bestilling/Nettsvermere.pdf> (december 2008)

Årsböcker från

The International Clearinghouse on Children, Youth and Media

Thomas Tufté & Florencia Enghel (Eds): *Youth Engaging With the World. Media, Communication and Social Change. Yearbook 2009.*

Norma Pecora, Enyonam Osei-Hwero & Ulla Carlsson (Eds): *African Media, African Children. Yearbook 2008.*

Karin M. Ekström & Birgitte Tufté (Eds): *Children, Media and Consumption. On the Front Edge. Yearbook 2007.*

Ulla Carlsson & Cecilia von Feilitzen (Eds): *In the Service of Young People? Studies and Reflections on Media in the Digital Age. Yearbook 2005/2006.*

Cecilia von Feilitzen (Ed.): *Young People, Soap Operas and Reality TV. Yearbook 2004.*

Cecilia von Feilitzen & Ulla Carlsson (Eds): *Promote or Protect? Perspectives on Media Literacy and Media Regulations. Yearbook 2003.*

Cecilia von Feilitzen & Ulla Carlsson (Eds): *Children, Young People and Media Globalisation. Yearbook 2002.*

Cecilia von Feilitzen & Catharina Bucht: *Outlooks on Children and Media. Child Rights, Media Trends, Media Research, Media Literacy, Child Participation, Declarations. Yearbook 2001.*

Cecilia von Feilitzen & Ulla Carlsson (Eds): *Children in the New Media Landscape. Games, Pornography, Perceptions. Yearbook 2000.*

Cecilia von Feilitzen & Ulla Carlsson (Eds): *Children and Media. Image, Education, Participation. Yearbook 1999.*

Ulla Carlsson & Cecilia von Feilitzen (Eds): *Children and Media Violence. Yearbook 1998.*

Andra publikationer om barn, unga och medier

María Dolores Souza & Patricio Cabello (Eds): *The Emerging Media Toddlers.* 2010.

Ulla Carlsson (Red.): *Barn och unga i den digitala mediekulturen.* 2010.

Young People in the European Digital Media Landscape. A Statistical Overview with an Introduction by Sonia Livingstone and Leslie Haddon. 2009.

Cecilia von Feilitzen: *Influences of Mediated Violence. A Brief Research Summary.*

International Clearinghouse on Children, Youth and Media in co-operation with UNESCO, 2009.

Den kompetenta gamern. En konferens om ny mediekompetens. Rapport från Nordiskt kulturforum 23 november 2007. *Nordicom Information 2*, 2008.

Ingegerd Rydin & Ulrika Sjöberg (Eds): *Mediated Crossroads. Identity, Youth Culture and Ethnicity. Theoretical and Methodological Challenges.* Nordicom, University of Gothenburg, 2008.

Ulla Carlsson, Samy Tayie, Geneviève Jacquinot-Delaunay and José Manuel Pérez Tornero (Eds): *Empowerment Through Media Education. An Intercultural Dialogue.* The International Clearinghouse on Children, Youth and Media in co-operation with UNESCO, Dar Graphit and the Mentor Association, 2008.

Ulla Carlsson (Ed.): *Regulation, Awareness, Empowerment. Young People and Harmful Media Content in the Digital Age.* International Clearinghouse on Children, Youth and Media in co-operation with UNESCO, 2006.

Maria Jacobson: *Young People and Gendered Media Messages.* International Clearinghouse on Children, Youth and Media, 2005.

Simon Egenfeldt-Nielsen & Jonas Heide Smith: *Playing with Fire. How do Computer Games Influence the Player?* International Clearinghouse on Children, Youth and Media, 2004.

Ingegerd Rydin (Ed.): *Media Fascinations. Perspectives on Young People's Meaning Making.* Nordicom, Göteborg University, 2003.

The International Clearinghouse on Children, Youth and Media

NORDICOM

**Nordiskt Informationscenter för
Medie- och Kommunikationsforskning**

Göteborgs universitet

Box 713, SE 405 30 Göteborg

Telefon: +46 31 786 00 00

Fax: +46 31 786 46 55

www.nordicom.gu.se

ISBN 978-91-89471-91-7



GÖTEBORGS UNIVERSITET