



# Fair Play och moralpaniken–

Eudoxas Rapportserie nummer 6

## Eudoxas Rapportserie nummer 6: Fair play och moralpaniken

*Skriven av Rasmus Fleischer*

*Eudoxas Rapportserie är en serie av rapporter utgivna av tankesmedjan Eudoxa. De behandlar frågor vi ser som aktuella i vår samtid eller i en nära framtid. I dessa rapporter vill vi utveckla många av våra tankar om hur naturvetenskapliga framsteg och tekniska innovationer påverkar samhället. Vi vill finna nya infallsvinklar och ta upp viktiga frågor vi inte finner får tillräckligt med utrymme i dagens debatt.*

*Eudoxa AB  
Sveavägen 133  
113 46 Stockholm  
Sweden  
08 83 87 73  
[www.eudoxa.se](http://www.eudoxa.se)*

*Copyright © 2005 av Tankesmedjan Eudoxa AB*

*ISSN 1652-0777*

## Innehåll

<i>Innehåll</i> .....	1
<i>Om tankesmedjan Eudoxa</i> .....	2
<i>Förord</i> .....	2
<i>Moralpanik och datorberoende</i> .....	3
<i>Konstkritik förklädd till objektiv vetenskap</i> .....	5
<i>Myndighetifiering</i> .....	6
<i>Carnegie-sfären</i> .....	8
<i>Bejerotism</i> .....	9
<i>Två uppfattningar om konst</i> .....	10
<i>"Den verkliga världen"</i> .....	11
<i>Fair Play i riksdagen och bloggossfären</i> .....	12
<i>Källor</i> .....	13

## Om tankesmedjan Eudoxa

Eudoxa är en partipolitiskt oberoende tankesmedja med säte i Stockholm. Dess huvudsakliga syfte är att förklara den hur nya teknologier påverkar samhället genom att integrera liberala idéer med de dynamistiska tankarna om experiment, innovation och decentralisering.

Vi arbetar för ett mångfaldigt samhälle grundat på en stark moralisk bas av individens rättigheter, där individen har rätt att använda modern teknik och medicin efter urval av sina egna värderingar. Vi anser att dessa grundvalar främjar tolerans och acceptans även vilket gagnar samhället som helhet. Inspirationen för vår vision är en övertygelse i individuell frihet, fri företagsamhet, en demokratisk begränsad statsmakt och att idéer har en djup påverkan på samhället.

Eudoxa har för närvarande personal som arbetar i Stockholm och i Kansas City, USA vilket ger tillfälle att följa både den europeiska och amerikanska debatten för att förena de bästa delarna av dem.

## Förord

För första gången publicerar tankesmedjan Eudoxa en rapport skriven helt och hållet av en person som inte är en del av vår personal. Anledningen är att vi anser att Rasmus Fleischer har uppmärksammat viktiga ämnen, dels om dataspelens och Internetkulturens ställning i vårt samhälle, dels om hur organisationer vinner in i statsapparaten i en gråzon mellan myndighet och NGO där de får mycket makt utan vederbörlig insyn från allmänheten.

Vi som var den första generationen som växte upp med dataspel och Internet, 70-talisterna, har hört denna kritik mot dataspelen tidigare. Vi börjar nu själva bilda familj och det borde väl göra att vi avdramatiserar barnens förhållande till datorerna?

Så är det inte nödvändigtvis. IT är en viktig näring i dagens Sverige, men dess kulturella betydelse måste försvaras från mer än bara ett tillväxtperspektiv. En alternativ syn på frågan måste ges för att kunna föra fram en slagkraftig kritik.

Waldemar Ingdahl

VD

Rasmus Fleischer är frilansskribent knuten till tidningen Arbetaren. Hans alster har ofta rört ämnen som migration, nationalism, intellektuell egendom och informationsfrihet, och till de mer omdiskuterade texterna hör artikeln om "nationalvänstern" i Arena. För närvarande arbetar han på en magisteruppsats i samtidshistoria vid Södertörns högskola. Fleischer är också en av initiativtagarna till den upphovsrättskritiska organisationen Piratbyrån, samt bloggar på Copyriot.

## Moralpanik och datorberoende

"TV-spel gör barn beroende", lydde rubriken på en artikel som upptog större delen av DN:s förstasida den 5 december 2004. Där refererades en larmrapport: uppskattningsvis 40.000 barn mellan 11 och 16 år spelar tv- och datorspel mer än 35 timmar i veckan.

*Det här är den nya tidens "spelberoende". Ungarna får abstinens om de inte spelar. De blir rastlösa och aggressiva, säger Elisabeth Junntila, som är förbundsordförande i Hem och skola och nu försöker hjälpa föräldrar att sätta gränser.*

Barnen "tappar tidsperspektivet", hette det. "De kan till sist inte skilja på natt och dag." Uttalade sig gjorde en hjärnforskare tillika företrädare för *Fair Play*, den förening som låg bakom larmrapporten. Visserligen finns det inga bevis för att datorspel är beroendeframkallande, berättar Per Hamid Ghatan (i kontrast till rubrikens påstående), men han har ändå en instinktiv känsla för att vad ungdomarna håller på med är något otäckt.

*Jag undrar hur framtidens människor skulle bedöma vår civilisation om de hittade alla dessa spel där det inte finns några gränser för mänsklig ondska, säger han till DN.*

Detta var andra gången föreningen Fair Play figurerade i pressen. Först dök de upp i mars samma år, i samband med att TV4 sände dokumentären "Dödligt spel" – producerad av Annika Dopping, som av en händelse också råkade sitta i styrelsen för Fair Play.

Den gången var det våldsskildringar i teve- och datorspelen som stod i fokus. Andra gången man planterade en nyhet hette det att unga människors spelande, oavsett spelens innehåll, var beroendeframkallande.

Små doser spelande accepteras visserligen av Fair Play. Men den som spelar spel i flera timmar åt gången, eller offerar sportaktiviteter till förmån för datoraktiviteter, den ligger i riskzonen för missbruk. Ett tredje kriterium på missbruk, berättar Fair Play på sin hemsida, är att man "spelar för att uppleva spänning och upphetsning". Frågan som inställer sig är om det egentligen är tillåtet att ha roligt alls framför datorn.

Men det stannar inte vid spel. Flitigt datoranvändande är överlag suspekt enligt föreningen, och dess huspsykolog, Owe Sandberg. Man tappar nämligen kontrollen över tiden. Internet kan för många vara så fängslande att de tror att de bara suttit uppkopplade ett par timmar när de i själva verket suttit vid skärmen i fem timmar.

"Tiden går fort när man har roligt" är en närliggande förklaring. Men för Owe Sandberg är tidsförlusten betydligt mer oroande:

*Det blir en flykt, en sorts medicinering för saker man inte klarar i vanliga livet. Man går in i en bubbla, i ett rus. Det är därför som tidsaspekten försvinner.*

"Skärmmissbruk" är termen han myntar. Kriterierna för vilka som är missbrukare är minst sagt breda. De återges på Fair Plays hemsidan under rubriken "Är du beroende? Testa!":

1. Du är ständigt försjunken i tankar om Internet, så du tänker på nätet även när du inte är uppkopplad.
2. Du känner ett behov av att vara uppkopplad allt oftare och allt längre.
3. Du misslyckas gång på gång med att minska ditt datoranvändande.
4. Du känner dig rastlös och irriterad när du inte kan vara uppkopplad.
5. Du använder Internet som ett sätt att fly från problem eller som en lindring när du mår dåligt, är deprimerad eller har ångest.
6. Du ljuger för anhöriga och vänner för att dölja hur mycket du är uppkopplad.
7. Du riskerar att förlora viktiga relationer, anställning, studier eller annan karriär på grund av ditt Internetanvändande.
8. Du begår illegala handlingar för att finansiera ditt datoranvändande.

9. Du tycker att den vanliga tillvaron IRL är begränsad och tråkig.
10. Du förlitar dig på att andra ska hjälpa dig med dina räkningar, praktiska saker eller annat som uppstått till följd av ditt Internetanvändande.

Den som svarar ja på minst sex frågor är missbrukare. Redan fyra ja betyder att man är i farozonen. Naturligtvis gäller detta en mycket stor del av alla oss som engagerat tar del i internetkommunikation. Den svenska "bloggosfären" reagerade också samfällt mycket kritiskt mot Fair Play-propagandan. Många konstaterade kaxigt att de själva stämplades som missbrukare och ifrågasatte med rätta varför det ska anses vara förkastligt att tänka på internet när man inte är uppkopplad.

Men Fair Play bygger sin verksamhet just på denna bondfångarpsykologi. Från Owe Sandberg hämtar de rådet till föräldrar att skriva kontrakt med sina barn om "datorfria dagar", begränsa deras datoranvändande till några få timmar övriga dagar så att de inte hamnar i "missbruk". Och här någonstans börjar det löjeväckande te sig allt mer olustigt. Desto mer inflytande dessa idéer får, desto fler barn kommer dagligen att förvägras kontakt med sina onlinevänner. Barnen kommer förvägras det intensiva umgänge med datorn som är enda vägen att bli något annat än en datoranalfabet.

Konsekvensen av att föräldrar lystrar till Fair Play, är att potentiella programmerare, webbdesigners och musiker inte får möjlighet att utforska datorernas möjligheter till skapande. Än mer beklämmande blir antidatahetsen, om man ägnar en tanke åt alla de (kvinnliga) ungdomar vars föräldrar (av patriarkal-religiösa skäl) knappt låter dem gå hemifrån alls, för vilka internetkommunikation betyder nära nog *allt*. Fair Play uppmanar alltså deras föräldrar att *dessutom* tvinga dem till "datorfria dagar"!

## Konstkritik förklädd till objektiv vetenskap

Varningar för "datorberoende" eller "tevespelsberoende" måste granskas kritiskt. Inte bara genom att hänvisa till den forskning som visar att datorspel faktiskt *stärker* barns intellektuella förmågor. Inte bara genom att undersöka *om* datorer verkligen kan ge beroende och abstinens.

Man måste också ställa frågan: *Varför inte?* Är det nödvändigtvis *fel* med beroenden? Alla människor är beroende av saker – det må vara läkemedel, medier, ätvanor, sexuella beteenden, romaner, tevespel, bloggande, musicerande...

Frågan om "datorberoende" handlar alltså primärt om etik, inte om medicin. Om spelbeteenden, när de väl är inlärd, kan "förbigå pannloben" och gå direkt till "reptilhjärnan", som Fair Play skriver – vad är felet? Är de anhängare av den säregna trossatsen att medvetet fattade beslut per automatik skulle vara godare än de som fattas instinktivt eller omedvetet?

Om nu ungdomar ibland kan "tappa tidsperspektivet" när de försjunker i spel eller internet – är det nödvändigtvis dåligt? För det första är det väl knappast någon nyhet att tonåringar ofta under några månader i taget fascinerat ägnar sig åt en enda aktivitet – må det vara att åka skateboard eller skriva kärleksdikter.

För det andra är faktiskt datorspel en konststart – även om det för en föräldrageneration kan kännas svårbegripligt att konst kan vara så fascinerande att någon försjunker i den i timmar och dagar, i stället för att hålla sig till ett förnöjt men intresselöst (vilket var Immanuel Kants definition av "det sköna"). Å andra sidan har en rad filosofer, bland de samtida exempelvis Giorgio Agamben, beskrivit det temporära upphävandet av gängse tidsuppfattning som en del av musikens och dansens väsen (vilket många nog har lätt att känna igen sig i).

Konst får och bör kritiseras. Även av organiserade lobbygrupper, det är helt i sin ordning. Konstkritiken kan också mycket väl förkasta ett visst livsideal på till förmån ett annat. Kritikern kan till och med säga rakt ut att den helst inte skulle vilja att vissa sorters konst funnes. Men konstkritik ska ske öppet – inte gömmas under en täckmantel av objektiv läkarvetenskap. Tycker man att dagligt entusiastiskt datorvändande nätterna i ända är förkastligt, bör man kunna redovisa egna argument för detta. Att utgå från att allt som kan klassas som "beroende" måste bekämpas och stigmatiseras duger inte. Fram med orden, Fair Play – tala klartext om ert människoideal!

## Myndighetifiering

Vilka är då organisationen Fair Play? Särskilt mycket information om sig själva ger de inte. Medlemskap erbjuds inte och finansieringen är hemlig. Men de har ett kansli på Östermalm i Stockholm, styrelse och en referensgrupp av "representanter

från olika expertområden" såsom tidigare nämnde psykologen Owe Sandberg, vilka utnyttjas som spjutspetsar för mediearbetet.

Strategin är alltså inte att bygga en folkrörelse. Snarare kan man tala om PR-trimmad "myndighetifiering". På den vägen har Fair Play redan kommit långt. I höstas turnerade de på regeringens bekostnad på landets skolor som en del i det kontroversiella projektet "Flicka" (det var i anslutning till denna kampanj som Fair Play själva genomförde den undersökning som kom fram till att 40.000 barn är beroende och på vilken nästa mediala utspel sedan baserade sig). Via AV-centralerna erbjuder de skolorna gratis visning av dokumentärfilmen "Dödligt spel" ihop med ett undervisningspaket. Redan första verksamhetsåret står organisationen med ena foten inne i statsapparaten. Sådana snabba framgångar nås knappast med demokratiskt uppbyggda medlemsorganisationer av traditionellt slag.

Företagsartade, expertbaserade och mediedrillade organisationer med ambition att myndighetifiera sig är en tidstypisk företeelse. Typiskt består de av en handfull personer som tycks ofta drivna av lika delar personlig karriärism och genuint moraliskt engagemang.

Medan det bland statsvetare och sociologer är högsta mode att forska kring "sociala rörelser" och NGO's (non-governmental organizations), märker vi här hur andra redan har sprungit förbi sådana distinktioner, och verkar för nå sina mål just genom att röra sig i gråzonen mellan staten, föreningslivet, företagsvärlden och expertsamfundet.

Ett exempel är *Friends*, en stiftelse med 90-konto men utan medlemmar, som vill motverka mobbing i skolorna. Grundaren Sara Damber har sedermera avancerat in i departementen och är nu projektledare för regeringens kampanj Flicka, som alltså låtit bjuda med Fair Play på en skolturné (för övrigt är Sara Damber även formellt knuten till Fair Play genom deras expertgrupp).

En annan likartad organisation är *Ecpat* som verkar mot barnsexhandel. De kan sägas ha en dubbel lobbytaktik som även kan anas hos Fair Play: å ena sidan myndighetifiering, å andra sidan mediabomber som kan vändas mot myndigheternas "passivitet". Hösten 2001 satt Ecpat med i regeringens handlingsgrupp som skulle ta fram en handlingsplan mot sexuellt utnyttjande av barn. Av någon anledning var de dock inte helt nöjda med arbetets framskridande, så de tog tillfället att släppa en av dessa mediabomber, en sensationalistisk rapport om omfattningen av trafficking i Sverige.

Trots att redaktionen för SVT:s Agenda vände sig mot att ta upp siffrorna som fakta, då rapporten var uppenbart dåligt underbyggd, tvingade programledaren Lars Adaktusson igenom inslaget och Ecpat vann en dundrande PR-seger när socialminister Ingela Thalén i direktsändning vek sig och lovade att "tänka om". Till saken hör att det var Adaktussons egen brorsdotter som skrivit rapporten åt Ecpat. Historien berättas av Petter Ljunggren i Arena 2/03. Påminner inte det hela om Annika Doppings dubbelspel som TV4-producent och Fair Play-aktivist?

## Carnegie-sfären

Mobbning och barnsexhandel är självklara saker att fördöma. Friends och Ecpat har därför lätt att sluta sponsringsavtal med företag, som kan erbjudas värdefull goodwill i utbyte. Att de lösningar de etablerar kan vara mer betänksamma – Ecpat kräver exempelvis att tull och polis ska göra det *ännu* svårare för invandrare att ta sig in i Sverige – är sekundärt, när ingen egentligen kan ifrågasätta det goda målet.

Fallet Fair Play är lite annorlunda. Något samhälleligt konsensus om att det skulle vara fel att ägna mycket tid åt datorer råder ju knappast. Därmed är det inte heller intressant för företag att kunna presentera sig som sponsorer av Fair Play. Som finansiärer uppger de i stället "några ideella stiftelser", icke namngivna. Vilka kan dessa vara, som har intresse av att piska upp nymoralism mot datorspel och misstänkliggöra ungas datoranvändande i allmänhet?

Styrelsens sammansättning ger dock några ledtrådar, som alla löper mot samma adress i centrala Stockholm där investmentbanken Carnegie Kapitalförvaltning AB huserar tillsammans med Carnegie-Institutet. Anne Folke, vice ordförande för Fair Play, är även vice ordförande i Carnegie-Institutet. Ordförande Elisabeth Tamm presenteras som företrädare för den närstående Alba Langenskiölds Stiftelse. Tillsammans har de två startat Bokförlaget Langenskiöld, som även de delar lokal med Carnegie på Västra Trädgårdsgatan 15 i Stockholm.

Carnegie-Institutet är en slags finansiell paraplyorganisation för anhängarna av pseudoreligionen "det narkotikafria samhället". Sedan det grundades genom en donation 1982 har verksamhetens utgångspunkt varit "Nils Bejerots forskning på narkotikaområdet och om sociala missförhållanden i övrigt". Donatören Carl Langenskiöld fungerade som under 1980-talet även som mecenat för denne "den svenska narkotikapolitikens fader".

## Bejerotism

Socialläkaren och debattören Nils Bejerot bokdebuterade 1954 med *Barn-Serier-Samhälle*, som gick till storms mot "asocial litteraturspridning". Serietidningar som *Stålmannen* är "ett väsentligt mentalhygieniskt och kulturellt problem som angår oss alla", skrev Bejerot då. "En civiliserad framtid kommer att förfäras över seriemagasinet epok."

Visst känns det igen? Jämför med citatet precis i början av denna rapport, där Fair Play spekulerar i över hur framtiden kommer att döma vår civilisation. *Serier* 1954, *datorspel* 2004 – parallellen kan verkligen inte bli tydligare. På moralistfronten intet nytt under de 50 år som gått. Under tiden har video, senare rollspel avlöst "serieeländet" som dödligt hot mot barnen. Att det idag är *datorspel*, och internet i allmänhet, förvånar egentligen inte.

1986 gav *Carnegie dokumentationsserie* – vilka annars? – ut en hyllningsskrift, där anhängare från Ulf Adelsohn till Jan Myrdal yttrade sig om Nils Bejerots förtjänster. I en intervju gav där Bejerot själv uttryck för sin kultur- och framtidssyn, som ter sig närmast spenglersk: "*det västerländska samhället sjunker ner i missbruk, brott, föroreningar, förgiftningar, kaos och elände...*". Magnus Linton visar i sin omdiskuterade artikel i tidningen *Arena*, hur ord som "parasiter" och "cancersvulster" var frekventa beskrivningar av narkotikabrukare i de krönikor som Nils Bejerot skrev i *FiB/Kulturfront*.

Under 1970-talet började delar av den överblommande maoistiska rörelsen – som Bejerot stod nära, men inte var en del av – lägga sin kraft på att bygga upp den nya, aggressiva antiknarkrörelsen med Riksförbundet *Narkotikafritt Samhälle* i spetsen. Många har sedan dess varit personligen sammanslingrade med den postmaoistiska nationalvänsterns hårda kärna i *FiB/Kulturfront*, samtidigt med *Carnegie-Institutet*. Institutet för Bejerots korståg vidare, dels genom att finansiera forskare vars lön ligger i linje med ideologin, men också genom att i otaliga upprop fördöma projekt som räddar liv, såsom sprutbytesprojekt, med argumentet "Det ska inte vara lätt att knarka".

Att bejerotismen handlar om mer än narkotikapolitik visas av *Carnegie-sfärens* engagemang i *Fair Play*, vilket kan ses som en direkt fortsättning på Nils Bejerots kamp mot "serieeländet".

Även en annan av Carnegie-Institutets styrelseledamöter, läkaren Edgar Borgenhammar, låter ytterst bekymrad i en intervju: "*Istället för att odla samvaro idkar vi ensamliv. Framför datorn*". Att använda dator likställer han med att "dra sig undan, eller skärma av". Edgar Borgenhammar påstår till och med att "*Mediakonsumtion är ingen sällskaplig verksamhet*" (och lyckas alltså klumpa samman teve, böcker och IRC till kategorin "medier").

Lösningen, menar han, är att damma av "*folkbildningen*" (offline-studiecirklar varifrån medier är bannlysta?) och "*den klassiska folkhemstanken*". Nåväl – äntligen någon av dessa datormissbruksbekämpare som tar bladet från munnen i frågan om vilket deras *alternativa* ideal är, om än bara i förbifarten.

## Två uppfattningar om konst

Mönstret som framträder är hur läkare använder sitt yrkes auktoritet för att piska upp moralpanik riktad mot kring tidens nya kulturyttringar – må de vara datorspel eller serietidningar. Men att Fair Play skickar fram neurologer och psykologer för att misskreditera konstformen datorspel, betyder inte att de är kulturfientliga. Nog intresserar sig Carnegie-sfären för konst alltid. Fast bara för "nordic painting". För detta har de sitt eget konstpris som faktiskt är ett av världens största, Carnegie Art Award. Och vem är dess ledare om inte Anne Folke! Ordföranden i Fair Play, Elisabeth Tamm, sitter å sin sida i styrelsen för Millesgården.

Konst är tavlor målade på duk. Eller klassicistiska statyer gjutna i metall. Sådant som man kan kontempera en stund inför, men som inte retar, inte engagerar alltför djupt och *för guds skull* inte är så fängslande att folk håller sig vakna över det (på dansgolv eller framför skärmar). Alltså exakt *det sköna* i kantiansk bemärkelse.

Den tysk-judiske kulturteoretikern Walter Benjamin analyserade den kontemplativa konstuppfattningen såsom en (tidig)borgerlig föreställning av teologisk härkomst och begränsad historiskt livslängd. Lösningarna på konstens utmaningar står över huvud taget inte att finna i konstvärldens välkända ritualer för *optisk reception*. I stället vände han intresset mot det andra sättet att ta till sig konst, vilket han identifierade bland annat i arkitekturen, *taktil reception*. Den senare bygger på vana och repetition, snarare än uppmärksamhet och tolkning.

Att taktil reception är det sätt på vilket man tar till sig konstformen datorspel behöver väl knappast påpekas. Inte heller att datorspelens kritiker huvudsakligen utgår från rakt *motsatt* form av perception, den rent optiska. Moralväktarna ser bilderna och fäller en dom. Vad de inte förstår är att ett spel som Grand Theft Auto är något *annat* för den som spelar det med sina fingrar, undersöker spelets kryphål och alternativa vägar, än vad det är för den som registrerar bilderna på skärmen och ljuden i högtalarna.

## "Den verkliga världen"

I praktiken handlar dock kampanjerna mot "dataspelsmissbruk" om är mycket mer än bara spel. Fair Play och Owe Sandberg verkar, inte minst genom kampanjer i skolan, för att alla föräldrar ska förbjuda sina barn att använda datorer mer än ett väldigt begränsat antal timmar.

Då är det inte bara spelandet som hamnar i moralisternas skottlinje. Utan även kommunikationen med omvärlden, inläringen av engelska, fildelandet som sätt att upptäcka ny kultur och möjligheten att lära sig använda datorer till annat än Microsoft Office. Om man har ambitioner att programmera egen mjukvara, bygga hemsidor, manipulera bilder i Photoshop eller klippa ihop loopar till musik, är "datorberoende" snarast en *dygd*.

Moralkämparna sysslar i praktiken med att upprätthålla en normativ gräns mellan passiva konsumenter och professionaliserade kulturproducenter.

Vilka som skulle bli framtidens producenter av mjukvara i Fair Plays värld är oklart. Merparten av dagens programmerare har nämligen förvärvat sin kompetens just genom idogt "skärmmisbruk", ofta från unga år. Inte sällan började deras datorintresse med en period av intensivt spelande.

Föreställningen om att datorn ska vara blott ett "verktyg" som man uträttar nyttiga, avgränsade uppgifter med är hopplöst ignorant. Den hade nämligen inte stått där från början om utvecklingen hade varit ett resultat av rent nyttotänkande. Utan glädje och fascination över det nya som drivkrafter, är såväl internets explosiva utbredning som hemdatormarknaden omöjliga att tänka sig.

Fair Play och Owe Sandberg uppmanar föräldrar att skriva kontrakt med sina barn, och belöna dem med pengar eller annat när de avstår från att använda datorn. På så vis ska de spöras att prioritera "den verkliga världen", ett uttryck som ständigt används men aldrig riktigt definierats. Att datorkommunikation till skillnad från fotboll inte räknas som "verklig" verkar stå klart. Mer osäkert är på vilken sida av linjen böcker, telefoni och tevetittande hamnar. Oavsett vilket – skapar inte en psykolog som gång på gång vill inskräpa denna konstlade dualism i våra medvetanden fler neurotiker än han botar?

I de skolor som använder undervisningsmaterial från Fair Play ska eleverna tänka sig in i ett scenario där de en morgon vaknar och finner att alla elektroniska kommunikationsmedel – dator och mobil, däremot inte – är borta. Därefter skrivs listor över "fördelar och nackdelar" med ett sådant liv. Av någon anledning anses det vara viktigt att barn har en förmåga att tänka bort just datorer, och se dem som ett blott bihang till "det verkliga livet". Liknande tankeövningar kring andra uppfinningar, medier och nöjen görs knappast.

## Fair Play i riksdagen och bloggofären

Några dagar innan Fair Play planterade sin larmrapport i pressen, levererade riksdagsmannen Lars-Ivar Ericson (c) en interpellation baserad på samma uppgifter. Folkhälsominister Morgan Johansson avkrävdes svar på vad han avser "göra för att minimera de negativa följderna av barns och ungdomars dataspelsvanor". I riksdagsdebatten, som hölls 25 januari 2005, ansattes ministern av ledamöter från c, fp och kd som upprepade argumenten från Fair Play om beroende, ohälsa, våld och avskärmning från "den verkliga världen".

Morgan Johansson invände visserligen att farhågorna nog ofta var överdrivna, rapporten inte vetenskaplig och att han faktiskt ville behålla en liberal inställning från statens sida. Men samtidigt sa han sig "dela Lars-Ivar Ericsons oro för att barn och ungdomar spenderar alltför mycket tid framför datorspel".

Regeringens lösning stavas Medierådet (tidigare Våldsskildringsrådet), som ska verka för ett "tryggare medielandskap", men "Det handlar inte om att utfärda förbud eller restriktioner utan att åstadkomma förändringar med ett flertal 'mjuka' redskap." I vilken mån Fair Play kommer få en kanal för sin ideologi även där, som de fått genom projektet Flicka, återstår att se.

Såväl Medierådet som Flicka kan ses som en intressant motsvarighet till de myndighetifierande lobbyorganisationerna: här handlar det omvänt om myndigheter som iklär sig rollen av NGO's.

Fair Play strävar uppenbarligen efter att få staten att driva deras morallinje. Om inte genom lagstiftning så genom propagandakampanjer, riktade bidrag och genom att anlita personer kring Fair Play som experter. Inte alls olikt hur Nils Bejerot klädde sin ideologiska samhällssyn i den objektiva läkekonstens dräkt och för lång tid framåt lyckades skapa hegemoni för sin dogmatiska narkotikapolitik i Sverige. Vi har också redan sett att nyhetsmedierna villigt tar åt sig av vad nymoralisterna kan erbjuda – en larmrapport, en expert, en bekymrad förälder.

Glädjande är därför att se hur den stora responsen från bloggar på Fair Play-propagandan har varit mycket kritisk, mångfacetterad och förmått lyfta diskussionen ur de trånga ramar som de självutnämnda experterna satt. Inte minst beror det förstås på att de flesta bloggare i praktiken blir personligen angripna av Fair Play och Owe Sandberg. Mer än 35 timmar framför skärmen per vecka (förutsatt att det sker på fritiden, får man anta, annars har de ju lyckats klassa vanligt kontorsarbete som en sjukdom), eller entusiastiskt datoranvändande överlag, innebär ett patologiskt tillstånd. När allt kommer omkring är de grumliga idéerna som ställer "skärmberoende" mot "den verkliga världen" en barnlek att genomskåda. Vi får hoppas att även nyhetsmedier och myndigheter framöver är kapabla att skärskåda nymoralisternas argument innan de sväljer dem.

## Källor

### Artiklar:

DN 041205: Tv-spel gör barn beroende

<http://www.dn.se/DNet/jsp/polopoly.jsp?d=147&a=351612>

Petter Ljunggren: Adaktus Agenda. *Arena* 2/03.

<http://www.arenaek.se/ag4/default.asp?ID=1231&type=3&cat=arena>

Magnus Linton: Den nationella baksmällan. *Arena* 6/02.

<http://www.arenaek.se/ag4/default.asp?ID=1122&type=3&cat=arena>

Stark ensamvarg eller själslig uteliggare *Fönstret*, 3/02.  
(Inklusive intervju med Edgar Borgenhammar)

**Webbsidor:**

Medierådet  
[www.medieradet.se](http://www.medieradet.se)

Fair Play  
[www.fair-play.se](http://www.fair-play.se)

Friends  
[www.friends.se](http://www.friends.se)

Ecpat  
[www.ecpat.se](http://www.ecpat.se)

Svenska Carnegie Institutet  
[www.carnegieinst.se](http://www.carnegieinst.se)

Nils Bejerots Minnesfond  
[www.nilsbejerot.se](http://www.nilsbejerot.se) (inklusive *Barn - Serier - Samhälle* och andra böcker)

**Övrigt:**

Utbildningsradion: Människorna och maskinerna, del 4

TV-debatt med bl.a. Owe Sandberg  
Online på: <http://www.ur.se/vetenskap/225>

Riksdagen 25 januari 2005:  
Svar på interpellation 2004/05:222 om dataspelsvanor hos barn och ungdomar  
<http://www.riksdagen.se/debatt/200405/prot/63/63S00093.ASP>

Walter Benjamin: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*  
(Suhrkamp 2003)