



# Undanlætssemi við notkun barna á ofbeldisefni

Árni Rúnar Inaba Kjartansson  
Steinar Sigurjónsson

Lokaverkefni til BS-gráðu  
Háskóli Íslands  
Heilbrigðisvísindasvið



HÁSKÓLI ÍSLANDS

# Undanlátsssemi við notkun barna á ofbeldisefni

Árni Rúnar Inaba Kjartansson  
Steinar Sigurjónsson

Lokaverkefni til BS-gráðu í sálfræði  
Leiðbeinandi: Sigurður J. Grétarsson

Sálfræðideild  
Heilbrigðisvísindasvið Háskóla Íslands  
Júní 2010

Ritgerð þessi er lokaverkefni til BS gráðu í sálfræði og er óheimilt að afrita ritgerðina á nokkurn hátt nema með leyfi rétthafa.

© Árni Rúnar Inaba Kjartansson og Steinar Sigurjónsson 2010

Prentun: Bóksala kennaranema  
Staður, Ísland 2010

Athuguð var undanlátssemi fólks við áhorfi barna á ofbeldisefni. Með undanlátssemi er átt við tilhneigingu til að leyfa börnum að gera það sem þau vilja. Athugað var hvort barnlausir væru undanlátssamari en foreldrar, hvort kynjamunur væri á undanlátssemi og hvort aldur og kyn barns og tegund ofbeldisefnis hefði áhrif á undanlátssemi. Spurningalisti með ímynduðum aðstæðum var lagður fyrir 170 manns sem valin voru með hentugleikaúrtaki og beðin um að leggja mat á aðstæðurnar. Svarað var á fjögurra punkta Likert kvarða. Í ljós kom að barnlausir eru undanlátssamari en foreldrar, kynjamunur er ekki til staðar, meiri undanlátssemi kemur fram við eldri börn en yngri og við drengi en stúlkur. Meiri undanlátssemi kemur fram við kvikmynd en tölvuleik. Foreldrar eru á varðbergi við notkun ofbeldisefnis barna og gildir það jafnt um feður og mæður.

<b>ÚTDRÁTTUR .....</b>	<b>4</b>
<b>INNGANGUR .....</b>	<b>7</b>
Aðgengi barna og unglunga að afþreyingarmiðlum .....	8
Aðgengi barna og unglunga að sjónvarpsefni og kvikmyndum .....	9
Aðgengi barna og unglunga að tölvum og tölvuleikjum .....	11
Áhrif ofbeldisefnis á ýgi .....	15
Áhrif ofbeldis í sjónvarpi og kvikmyndum .....	16
Áhrif ofbeldis í tölvuleikjum .....	19
Áhrif ofbeldisefnis í ólíkum samfélögum .....	23
Kenningar um áhrif ofbeldisefnis á ýgi .....	24
Tengsl ofbeldisefnis og glæpa .....	26
Áhrif ýgi á notkun ofbeldisefnis .....	29
Afnæming .....	30
Aldurstakmörk, eftirlit foreldra og viðhorf .....	31
<b>AÐFERÐ .....</b>	<b>35</b>
Þátttakendur .....	35
Mælitæki .....	36
Rannsóknarsnið .....	37
Framkvæmd .....	38
Tölfræðileg úrvinnsla .....	38
<b>NIÐURSTÖÐUR.....</b>	<b>39</b>
Er munur á undanlátssemi eftir barneign og kyni? .....	40
Er munur á undanlátssemi eftir því um hvort dreng eða stúlku er að ræða? .....	41
Er munur á undanlátssemi eftir aldri barnanna? .....	42
Er munur á undanlátssemi eftir því hvort um kvikmynd eða tölvuleik er að ræða? .....	42

Samvirgni.....	43
<b>UMRÆÐA .....</b>	<b>48</b>
<b>HEIMILDASKRÁ.....</b>	<b>53</b>
<b>VIÐAUKI A.....</b>	<b>65</b>
<b>VIÐAUKI B.....</b>	<b>70</b>

Ofbeldi í kvikmyndum og tölvuleikjum hefur valdið miklum áhyggjum á undanförunum árum. Fólk hefur meðal annars haft áhyggjur af því að slíkt afþreyingarefni geti aukið ýgi (aggression) hjá börnum og unglingum, einkum vegna aukins aðgengis þeirra að slíku efni. Með ýgi er átt við hegðun sem hefur það markmið að valda öðrum skaða. Ofbeldi er hömlulaus ýgi. Ofbeldisefni er afþreyingarefni sem sýnir ofbeldi (Anderson og Bushman, 2001). Erlendum rannsóknum ber flestum saman um að börn og unglingar eigi auðvelt með að nálgast ofbeldisefni, til dæmis í gegnum Netið, þar sem hægt er að nálgast bæði kvikmyndir og tölvuleiki án eftirlits. (Sargent o.fl, 2002; Olsen o.fl, 2007; Worth, Chambers, Nassau, Rakhra og Sargent, 2008).

Efnistöð og innihald ofbeldismynda hefur breyst með tímanum og til gamans má skoða tölfræði úr hinum vinsælu Rambó-kvikmyndum sem fjalla um uppgjafahermann með áfallastreituröskun, en þær eru orðnar fjórar talsins. Á vef Los Angeles Times má finna ahugaverða umfjöllun um þessar myndir og í þeirri fyrstu sem kom út árið 1982 er einn maður drepinn. Næsta mynd kom út 1985 og í henni lágu 69 í valnum. Árið 1988 voru 132 drepnir í Rambo III og loks kom fjórða myndin út 2008 og þar falla 236 manns, eða að meðaltali 2,59 á mínútu (Mueller, 2008). Þó að þessi úttekt sé hvorki mjög vísindaleg né víðfem getur hún ef til vill gefið vísbendingu um það í hvaða átt þróunin er. Ofbeldið á hvíta tjaldinu virðist aukast eftir því sem árin líða enda þurfa framleiðendur sífellt að bjóða upp á eitthvað nýtt, stærra, meira og betra en í síðustu mynd til að vekja athygli áhorfandans. Að sama skapi hefur tækniframþróun, meðal annars í

myndgæðum, orðið þess valdandi að birtingarform ofbeldisins verður sífellt raunverulegra. Nærtækt dæmi um trúverðugleika stafrænna sýndarheima er kvikmyndin Avatar sem gerist á fjarlægum tungli sem kallast Pandóra. Á fréttavef CNN er greint frá fólki sem þráir svo heitt að geta búið á Pandóru í þeirri fallegu, litríku þrívíddarveröld sem sýnd var í þessari mynd að það sekkur í þunglyndi og íhugar jafnvel sjálfsvíg (Piazza, 2010). Þessi þróun kemur enn skýrar fram í tölvuleikjum, sem hafa á einni kynslóð þróast frá því að vera óskýrar kubbmyndir í nokkuð raunverulega útlítandi þrívíða stafræna heima þar sem vart má sjá mun á tölvugerðum verum og raunverulegu fólki. Segja má að tölvuleikjaframleiðendur hafi nú þegar náð sínu langþráða markmiði að teikna ljósmyndagæði í leikjunum. Eftir því sem leikirnir verða raunverulegri á að líta, þeim mun meiri áhrif hafa þeir á leikmanninn (Ivory og Kalyanaraman, 2007).

#### *Aðgengi barna og unglunga að afþreyingarmiðlum*

Aðgengi barna og unglunga að ofbeldisfullu afþreyingarefni hefur líklega aldrei verið greiðara en nú (Sargent o.fl., 2002; Worth o.fl., 2008). Nýir stafrænir miðlar, svo sem leikjatölvur, fartölvur og Internetið, hafa ekki komið í staðinn fyrir sjónvarp og kvikmyndir heldur bætist notkun á þeim ofan á notkun gömlu miðlanna. Þó að sjónvarpsáhorf barna og unglunga hafi dregist lítillega saman á undanförunum árum er sjónvarpið ennþá sá miðill sem nýtur mestra vinsælda. Það flækir þó málin að börn og unglingar nota í auknum mæli fleiri en einn miðil í einu, svo sem að horfa á sjónvarpið, spila tölvuleik og spjalla við félagana á Internetinu, allt á sama tíma. Því hefur verið haldið fram að í þróuðum



nútímasamfélögum verði börn fyrir meiri félagsmótunaráhrifum frá afþreyingarmiðlum en frá foreldrum og skólum (Heim, Brandzæg, Kaare, Endestad og Torgersen, 2007).

Stór hluti vísindalegrar umræðu um þessa nýju miðla hefur snúistum neikvæð áhrif þeirra, svo sem félagslega einangrun. Þó hafa aðrir bent á að miðlarnir opni fyrir nýjar leiðir til að leika sér, hafa samskipti, fá félagslegan stuðning og svala fróðleiksfýsn en slíkt geti aukið félagssálræna velferð barna og unglunga. Sjónvarp er enn helsti afþreyingarmiðillinn og hefur tíminn sem fer í sjónvarpsgláp lítið minnkað, en áhorfsefnið fer mikið eftir aldri, kyni, félagsstöðu og menningu. Mestur kynja- og aldursmunur kemur fram í notkun barna á gagnvirkum miðlum, sérstaklega í notkun á tölvum og tölvuleikjum sem nær hámarki við 12-13 ára aldur og má segja að nær allir drengir á þessum aldri spili tölvuleiki. Miklum áhyggjum veldur hvað börn horfa í auknum mæli ein á sjónvarp og aðra miðla (Þorbjörn Broddason, 2006; Heim o.fl., 2007). Það liggur í hlutarins eðli að foreldrar eiga ekki hægt um vik að fylgjast með og stýra afþreyingarmynstri barna sinna ef neyslan fer fram í einrúmi. Rannsóknir hafa sýnt að nærvera foreldra við sjónvarpsáhorf dregur úr neikvæðum áhrifum sjónvarpsefnisins (Heim o.fl., 2007).

#### *Aðgengi barna og unglunga að sjónvarpsefni og kvikmyndum*

Samkvæmt tölum Hagstofunnar (2009) eiga 97% heimila með barn eða börn yngri en 16 ára sjónvarp og á 62% þeirra eru fleiri en eitt sjónvarpstæki. 69% þeirra eru

með myndbandstæki og 89% með DVD spilara (Hagstofa Íslands, 2009). Samkvæmt tölum úr rannsókn Þorbjörns Broddasonar (2006) voru 66% aðspurðra íslenskra barna á aldrinum 10 til 15 ára með sjónvarp í herbergjum sínum árið 2003. Myndbandstæki var í herbergjum 33% aðspurðra og DVD-spilari var í herbergjum 26% aðspurðra barna árið 2003. Fleiri drengir (73%) voru með sjónvarpstæki í herbergjum sínum en stúlkur (58%) árið 2003. Hlutfall barna 10 til 15 ára sem horfa oftast eða mjög oft ein á sjónvarp var 40% árið 2003. Þetta hlutfall var 15% árið 1991 og 28% árið 1997 og því má sjá að hlutfall barna sem horfa ein á sjónvarp fer stöðugt hækkandi. Að sama skapi fer hlutfall barna sem horfa á sjónvarp með foreldrum sínum lækkandi. Árið 1991 var það 39% en árið 2003 var það komið niður í 23%. Árið 1991 horfðu drengir (45%) meira með foreldrum en stúlkur (31%) en árið 2003 var hlutfallið milli kynjanna svipað, 23% drengja og 22% stúlkna. Augljóst er að hlutfall barna sem horfir á sjónvarp með foreldrum fer niður á við og virðast þau frekar kjósa að horfa á sjónvarp ein í næði þar sem foreldrar fylgjast ekki eins vel með. Áhorf barna 10 til 15 ára á sjónvarp var 13 klukkutímar og 9 mínútur á viku árið 2003. Áhorf drengja fer minnkandi og var það 13 klukkutímar og 29 mínútur árið 1997 en árið 2003 var það komið niður í 12 klukkutíma og 34 mínútur. Áhorf stúlkna eykst hinsvegar, úr 11 tímum og 28 mínútum árið 1997 upp í 13 tíma og 49 mínútur árið 2003. Þorbjörn segir að hugsanleg ástæða fyrir dvínandi áhorfi hjá drengjum sé sókn í nýrri miðla, svo sem tölvur og tölvuleiki (Þorbjörn Broddason, 2006).

Börn á aldrinum 10-14 ára eiga greiðan aðgang að ofbeldismyndum og hafa yfir 40% þeirra séð bannaðar ofbeldismyndir (Sargent o.fl., 2002; Worth o.fl., 2007) Athygli vekur að rúmur fimmtungur barna sem fær ekki leyfi foreldra sinna eða forráðamanna til að horfa á bannaðar myndir hefur engu að síður séð slíkar myndir (Worth o.fl., 2007). Drengir eru líklegri en stúlkur til að hafa horft á ofbeldismyndir og er markaðssetningu ofbeldismynda iðulega beint að unglingspiltum (Sargent o.fl., 2002).

#### *Aðgengi barna og unglunga að tölvum og tölvuleikjum*

Árið 2003 voru 36% aðspurðra barna á aldrinum 10 til 15 ára með tölvu í herbergi sínu, 7% áttu fartölvu og 30% voru með aðgang að netinu í herbergi sínu. (Þorbjörn Broddason, 2006). Líklegt er að tölvueign og netaðgangur barna hafi aukist síðan þá og sérstaklega hafa fartölvur orðið algengari, en þær voru orðnar algengari en borðtölvur árið 2009 (Hagstofa Íslands, 2009). Þá voru fartölvur á 76% heimila en borðtölvur á 60% heimila. Tölvur voru á nánast öllum heimilum (99%) með barn eða börn yngri en 16 ára og 73% þeirra voru með tvær eða fleiri tölur. Árið 2003 voru 52% barna á aldrinum 10 til 15 ára með leikjatölvu í herbergjum sínum. (Þorbjörn Broddason, 2006). Árið 2009 áttu 68% heimila með barn eða börn yngri en 16 ára leikjatölvu (Hagstofa Íslands, 2009). Árið 2007 sögðu 99,3% aðspurðra grunn- og framhaldsskólanema á aldrinum 14 til 20 ára að tölva væri á heimili þeirra. 31,8% nota tölur mjög eða frekar mikið, 21,2% sögðust nota þær hvorki mikið né lítið og 47% sögðust nota tölur frekar eða

mjög lítið (Guðmundur Skarphéðinsson, Daníel Þór Ólason, Soffía Elísabet Pálsdóttir og Sigurgrímur Skúlason, 2007).

Tölvuleikjamarkaðurinn hefur vaxið gífurlega á undanförunum árum og var sala í Bandaríkjunum um 480 milljarðar íslenskra króna árið 2003. Tekjur af fjöldanetleikjum (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) í ætt við hinn íslenska EVE online voru um 155 milljarðar króna. Á heimsvísu voru tekjur af tölvuleikjasölu um 1.300 milljarðar króna árið 2000 (Guðmundur Skarphéðinsson o.fl., 2007). Á Íslandi voru seld 132.414 eintök af tölvuleikjum árið 2001 sem var um 11% aukning frá árinu á undan. Tekjur af sölu tölvuleikja á Íslandi 2001 voru um 453 milljónir króna (Guðmundur Skarphéðinsson o.fl., 2007). Á þessu má sjá að tölvuleikir eru orðnir gríðarlega vinsælir á Íslandi.

Guðmundur Skarphéðinsson o.fl., (2007) rannsökuðu tölvuleikjaspilun 595 nemenda á aldrinum 14 til 20 ára í þremur grunnskólum og sex framhaldsskólum í Reykjavík. Í ljós kom að 83,8% höfðu einhvern tímann spilað tölvuleik og spiluðu 68% daglega. Meðalspilun á tölvuleikjum var rúmur klukkutími á dag en 2,6% spila sex tíma á dag eða lengur. Munur var á meðalspilun eftir kyni þar sem drengir spiluðu 1,64 klukkustundir á dag en stúlkur 0,47 klukkustundir á dag. Nemendur áttu að meðaltali 12,13 tölvuleiki. 2,3% nemenda áttu 50 leiki og 1,5% áttu 100 leiki eða fleiri. Drengir áttu marktækt fleiri leiki eða um 21,19 leiki en stúlkur, sem áttu 3,88 leiki. Marktæk tengsl voru á milli fjölda tölvuleikja sem nemendur áttu og lengd spilunar.

Að meðaltali byrjuðu nemendur að spila tölvuleik tæplega tíu ára. Drengir byrjuðu rúmlega níu ára en stúlkur öllu seinna, að jafnaði tæplega ellefu ára. Marktæk tengsl komu fram á milli þess hvenær nemendur byrjuðu að spila tölvuleik og hversu mikið þau spila. Þegar skoðað var hversu mikið þátttakendur spiluðu mismunandi gerðir tölvuleikja kom í ljós að flestir spila mikið skotleiki eða fimmtungur nemenda. Drengir spila allar tegundir leikja nema eina, uppbyggingarleiki, meira en stúlkur. Drengir sem spila skotleiki frekar eða mjög mikið voru 35% en stúlkur 3,2%. Drengir sem spila hernaðarleiki frekar eða mjög mikið voru 25,1% en stúlkur 3,2%. Einu leikirnir sem stúlkur spiluðu meira en drengir voru uppbyggingarleikir, þar var hlutfall stúlkna 15% sem spila frekar eða mjög mikið en meðal drengja var þetta hlutfall 10%. Nemendur spiluðu mest heima hjá sér, 2,5 skipti á viku í um eina og hálfu klukkustund að jafnaði. Þegar spilað var utan heimilis var algengast að þau spiluðu hjá vinum og ættingjum eða í skólanum og þá í takmarkaðan tíma. Drengir spiluðu oft og lengur en stúlkur á öllum stöðum. Um 12% nemenda sögðust vera frekar eða mjög sammála að þeir eða einhverjir nákomir teldu þá spila of mikið en 4% voru frekar eða mjög sammála því að tölvuleikjaspilun þeirra væri vandamál. Kynjamunur kom fram þar sem 21% drengja og 2% stúlkna voru frekar eða mjög sammála því að þau spiluðu of mikið. 21% drengja og 3,4% stúlkna sögðu að einhver nákominn teldi þau spila of mikið. Há fylgni var á milli fullyrðinga um mat á vanda og fullyrðinga um of mikla tölvuleikjaspilun. Þeir sem spiluðu skotleiki, hernaðarleiki og fjöldanetleiki voru líklegastir til að finnast þeir spila of mikið, að

spilun gæti verið vandamál og að aðrir segðu þá spila of mikið (Guðmundur Skarphéðinsson o.fl., 2007).

Tíminn sem fer í tölvuleikjaspilun er þó ekki eina áhyggjuefnið því ofbeldi í tölvuleikjum hefur aukist mikið eftir því sem tækninni hefur fleygt fram. Þó að þessir leikir séu oft bannaðir börnum og unglingum virðast þau hafa greiðan aðgang að þeim (Olson o.fl., 2007; Kutner o.fl., 2008). Í rannsókn Olson o.fl. (2007) var tölvuleikjaspilun unglingsdregja og stúlkna á aldrinum 12 til 14 ára athuguð. Samkvæmt niðurstöðum þeirra spiluðu unglingar reglulega leiki bannaða innan 17 ára. Af 1254 þátttakendum voru aðeins 17 sem sögðust aldrei spila tölvuleiki. Helmingur unglingsanna sagðist eiga að minnsta kosti einn leik sem væri bannaður innan 17 ára og einn tíundi hluti unglingsanna sagðist aðallega spila leiki sem væru bannaðir innan 17 ára. Drengir spiluðu frekar bannaða leiki en stúlkur og eyddu þeir töluvert meiri tíma í spilun en stúlkur. Hlutfall drengja sem spilaði meira en 6 tíma á viku var 44,6%, en aðeins 14,4% stúlkna. Töluverður hluti unglingsanna spilaði tölvuleiki í sínum eigin herbergjum þar sem eftirlit foreldra er minna. Mjög fáir unglingar sögðust spila með foreldrum sínum. Drengir spiluðu oftast einir eða með vinahópi. Olson o.fl. segja að foreldrar þurfi sjálfir að vera á varðbergi gagnvart spilun barna sinna og kynna sér betur hvaða leiki börnin þeirra eru að spila. Þannig geti þeir betur tekið afstöðu til þess hvað sé við hæfi barna þeirra og hvað ekki. Einnig ættu foreldrar að hugsa um hættuna sem felst í að hafa tölvur í herbergjum barna þar sem það tengist meiri spilun á ofbeldisfullum leikjum (Olson o.fl., 2007).

### *Áhrif ofbeldisefnis á ýgi*

Lengi hefur verið deilt um hvort áhorf á ofbeldisefni ýti undir ýgi. Almenn fjölmiðlaumræða hefur að jafnaði hallast að því að ofbeldisefni sé ákaflega varasamt fyrir börn og unglinga. Umræðan hefur þó sjaldnast stuðst við vísindaleg vinnubrögð heldur verið í hálfgerðum hamfarastíl (Olson, 2004). Þessi umræða ásamt lýðheilsusjónarmiðum og fleiru hefur orðið til þess að vísindamenn hafa skoðað hvort þessi áhrif séu í raun og veru til staðar og þá hversu mikil þau séu, hvort þau hafi mismikil áhrif á ólíka hópa fólks og þar fram eftir götunum. Fyrstu rannsóknir á þessu sviði snerust einkum um það hvort hægt væri að kalla fram ýgi hjá börnum með ofbeldisefni við tilraunaaðstæður. Má þar helst nefna rannsóknir og kenningar Alberts Bandura um herminám. Bandura, Ross og Ross (1961) athuguðu hvaða áhrif það hefði á börn að horfa á ofbeldi. Í ljós kom að hæglega var hægt að fá börn á aldrinum 37 til 69 mánaða til að ráðast á dúkkuna Bobo eftir að þau höfðu fylgst með fyrirmynd í sama herbergi beita dúkkuna ofbeldi (Bandura, Ross og Ross, 1961). Í þessari rannsókn var sýnt fram á að herminám á sér stað þegar börn verða vitni að ofbeldishegðun. Í framhaldi af því vildu þeir rannsaka hvort hægt væri að fá fram sömu áhrif þegar ofbeldið var sýnt á sjónvarpsskjá með það markmið að sýna að ofbeldi í sjónvarpi og kvikmyndum gæti haft áhrif á ýgi.

Bandura, Ross og Ross (1963) endurgerðu rannsókn sína með börnum á aldrinum 35 til 69 mánaða. Markmiðið var að sýna fram á að hægt væri að kalla fram ýgi hjá börnum bæði með því að láta þau horfa á fyrirmynd beita dúkkuna

Bobo ofbeldi fyrir framan þau eða láta þau horfa á stutta, leikna eða teiknaða, ofbeldisfulla kvikmynd. Með þessari endurgerð staðfestu Bandura o.fl. (1963) þá spá sína að ef börn horfðu á fyrirmyndir sýna ýgihegðun ykjast líkurnar á að þau sýni sambærilega ýgihegðun ef þau væru æst til þess síðar. Marktækur munur var á hópunum sem látnir voru fylgjast með ofbeldinu og samanburðarhópnum sem ekkert ofbeldi sá, bæði á líkamlegri ýgi og yrtri ýgi. Enginn munur kom fram á heildarýgihegðun eftir því hvernig hún var birt börnunum. Þó hermdu þau nákvæmar eftir hegðun sem var leikin fyrir framan þau og í leikinni kvikmynd en þeirri sem sýnd var í teiknimynd. Jafnframt kom í ljós að leikna kvikmyndin hafði mest áhrif á vakningu og mótun ýgihegðunar (Bandura o.fl., 1963). Marktækur kynjamunur kom fram bæði á námi og framkvæmd ýgihegðunar. Á heildina litið sýndu drengir marktækt meiri ýgi en stelpur. Stúlkur sýndu vægari ýgihegðun, til dæmis með að setjast á dúkkuna, en þær slógu síður dúkkuna en drengirnir. (Bandura, o.fl., 1963). Þessi kynjamunur hefur ítrekað verið staðfestur í nýrri rannsóknum (Eron, Huesman, Lefkowitz og Walder, 1972; Huesmann, Moise-Titus, Podolski og Eron, 2003; Christakis og Zimmerman, 2007).

### *Áhrif ofbeldis í sjónvarpi og kvikmyndum*

Framan af snerust rannsóknir á þessu sviði að mestu um áhrif ofbeldisefnis í sjónvarpi og kvikmyndum. Margar þessara rannsókna sýndu að ofbeldisefni hefði áhrif á ýgi. Sem dæmi má nefna að Wood, Wong og Chachere (1991) skoðuðu í heildargreiningu sinni 23 rannsóknir þar sem börnum eða unglingum var sýnt ofbeldisefni og var hegðun þeirra skráð þegar þau áttu samskipti við önnur börn



eftir það. Hér voru teknar saman rannsóknir frá árunum 1956 til 1987. Á heildina litið sýndu 16 af þeim 23 rannsóknum sem skoðaðar voru að ýgi væri meiri í tilraunahópum en í samanburðarhópum sem horfðu ekki á ofbeldismynd en 7 rannsóknir sýndu að ýgi væri meiri í samanburðarhópi. Vegin meðaláhrifastærð (effect size) gaf til kynna marktæka aukningu á ýgi eftir áhorf á ofbeldisefni ( $d = 0,27$ ). Þær rannsóknir sem gerðar voru við tilraunaaðstæður höfðu ívið hærri áhrifastærð en vettvangsathuganir. Á heildina litið virtist áhorf ofbeldisefnis auka ýgi en þessi virkni var þó ekki einkennandi fyrir allar rannsóknirnar. Wood o.fl. (1991) töldu þessar niðurstöður nægja til að fullyrða að ofbeldisefni auki ýgi. Margir aðrir hafa rannsakað hvort tengsl séu milli ofbeldisefnis og ýgi, bæði við tilraunaaðstæður og í langtímarannsóknum. Nokkuð óumdeilt er að þessi áhrif koma fram við tilraunaaðstæður en það þýðir þó ekki endilega að áhrifin séu varanleg. Til að fá úr því skorið er nauðsynlegt að skoða langtímarannsóknir þar sem fylgst er með þátttakendum í lengri tíma.

Eron, Huessman, Lefkowitz og Walder (1972) stóðu fyrir langtímarannsókn þar sem þeir vildu athuga hvort samband væri milli áhorfs ofbeldisefnis og ýgi. Þeir skoðuðu börn á aldrinum 8-9 ára og svo aftur 10 árum síðar. Marktækur kynjamunur kom fram í báðum mælingum á áhorfi og ofbeldishegðun og var munurinn skýrari í seinni mælingunni. Þær stúlkur sem mældust með mesta ýgi voru karlmannlegri í áhugamálum og hegðun. Í rannsókninni kom fram að áhorf ofbeldisefnis hefur áhrif á ofbeldishegðun drengja á aldrinum 8-9 ára og voru áhrifin ennþá til staðar 10 árum síðar.

Marktæk fylgni milli áhorfs og ýgihegðunar kom fram hjá drengjum en ekki hjá stúlkum. Því ofbeldisfyllra sem áhorfsefni þeirra var í 3. bekk þeim mun meiri ofbeldishegðun sýndu þeir af sér þá og einnig tíu árum síðar. Áhorf á fyrstu mótunarárum virðist hafa meiri áhrif á ofbeldishegðun en áhorf seinna um ævina. Ekki reyndist vera fylgni milli áhorfs og ofbeldishegðunar í seinni mælingunni. Eron o.fl. töldu sig geta dregið þá ályktun af niðurstöðum sínum að tíminn sem varið er í áhorf hafi áhrif. Þar sem um var að ræða uppáhaldsþætti barnanna gáfu þau sér að börnin horfðu meira á þá þætti og veittu þeim jafnframt meiri athygli. Því hrifnari sem þátttakendur voru af ofbeldisefni og horfðu meira á sjónvarp um 19 ára aldur (10 árum síðar), þeim mun líklegri voru þeir til að halda því fram að aðstæður í þessum ofbeldisþáttum ættu sér hliðstæðu í raunveruleikanum. Því má álykta að fólk sem horfir mikið á sjónvarp í æsku og hefur gaman af ofbeldisefni telji að ofbeldishegðun sé raunhæfur valkostur þegar leysa þarf ágreining (Eron o.fl., 1972). Svipaðar niðurstöður hafa komið fram í nýrri langtímarannsóknum (Huesmann, Moise-Titus, Podolski og Eron, 2003; Christakis og Zimmerman, 2007).

Þó er ekki svo að bíða þurfi fullorðinsára til þess að áhrif ofbeldisefnis komi fram. Christakis og Zimmermann (2007) rannsökuðu afþreyingar-neyslumynstur barna á leikskólaaldri og báru saman við andfélagslega hegðun þeirra þegar börnin voru orðin 7-10 ára gömul. Í ljós kom að áhorf á ofbeldisefni tengdist aukinni hættu á andfélagslegri hegðun en það kom þó bara fram hjá drengjum. Telja þeir að félagsmótun sé líklegasta skýringin á því að þessi áhrif

komi ekki fram hjá stúlkum, enda séu þær frekar aldar upp við að líkamleg ýgi sé litin hornauga. Fleiri vísindamenn hafa gripið til félagsmótunar til að útskýra það hvers vegna slík áhrif séu vægari eða ekki til staðar hjá stúlkum (Eron o.fl., 1972; Fenigstein, 1979; Feder, Levant og Dean, 2007). Í heildargreiningum koma þó yfirleitt líka fram áhrif hjá stúlkum þannig að þau virðast vera til staðar, þó þau séu vægari en hjá drengjum (Comstock, 2008). Í rannsókn Huesmann o.fl. (2003) komu bæði fram áhrif hjá stúlkum og drengjum en birtingarmunur var þó milli kynja. Karlar sýna frekar beina ýgi en konur óbeina ýgi. Yrt ýgi virðist svipuð hjá báðum kynjum. Því meiri tíma sem fólk varði í áhorf á ofbeldisefni sem börn því meiri ýgi mældist á fullorðinsárum (Huesmann o.fl., 2003).

#### *Áhrif ofbeldis í tölvuleikjum*

Á síðari árum hafa nýir farvegir fyrir ofbeldisafþreyingu komið fram og ber þar helst að nefna tölvuleiki. Undanfarin 25 ár hafa áhrif tölvuleikja á börn og unglinga verið skoðuð töluvert. Flestar þessara rannsókna hafa skoðað tengsl tölvuleikjanotkunar og ýgi. Einnig hafa áhrif tölvuleikjanotkunar á námsárangur verið skoðuð. Magn spilunar og innihald leikja hefur vakið mestan áhuga rannsakenda. Í ljós hefur komið að 89% leikja innihalda eitthvert ofbeldi og helmingur leikja inniheldur alvarlegt ofbeldi (Gentile, Lynch, Linder og Walsh 2004). Bandarísk börn á aldrinum 2-17 ára eyða að meðaltali sjö tímum á viku í að spila tölvuleiki (Gentile og Walsh, 2002). Þetta aldurs svið felur þó töluverða breidd í notkunarmynstrum og sem dæmi má nefna að hjá þátttakendum í

rannsókn Gentile o.fl. (2004) reyndist meðaltalið vera 5 tímar á viku hjá stúlkum og 13 tímar á viku hjá drengjum.

Samkvæmt Gentile og Gentile (2008) eru ofbeldisleikir vel hannaðir til þess að kenna ýgi. Hér líta þeir á ofbeldi sem námsefni og ofbeldisleikinn sem kennsluefni. Kenning þeirra er tvíþætt:

1. „Námsefni“ sem kennir sama efnið á fjölbreyttan hátt virkar betur en einsleitt námsefni og því ættu þeir „nemendur“ sem spila marga ofbeldisleiki að læra ofbeldið betur en þeir sem spila færri leiki.
2. Langtímaáhrif náms eru sterkari ef námið dreifist vel yfir tíma. Þess vegna séu þeir sem spila mikið og lengi líklegri til að tileinka sér ofbeldið.

Ef litið er á tölvuleiki út frá kennslufræðilegu sjónarhorni kemur í ljós að ofbeldisleikir uppfylla mörg af þeim skilyrðum sem talin eru nauðsynleg til þess að kennsla beri árangur. Í fyrsta lagi hafa leikirnir skýr markmið á mismunandi erfiðleikastigum sem hæfa kunnáttu, hæfni og námshraða hvers nemanda. Í öðru lagi þarf nemandinn að æfa sig til að ná árangri og fær virka endurgjöf í samræmi við það og nemandinn er verðlaunaður fyrir að fullkomna hæfni sína. Í þriðja lagi er hæfnin og kunnáttan síðan æfð enn frekar þar til hún er orðin sjálfvirk og föst í minni og þá getur nemandinn tekist markvisst á við nýjar upplýsingar byggðar á fyrri kunnáttu. Í fjórða lagi fær nemandinn styrki innan leiksins (svo sem stig, betri vopn, meiri peninga, betri heilsu o.fl.) fyrir að ná fullkomnum tókum á

ákveðnum þáttum leiksins og einnig sjálfkrafa styrki (eftir því sem nemandinn kemst lengra í leiknum og sýnir meiri hæfni eykst sjálfstraust hans). Í fimmta lagi grundvallast árangur í seinni stigum leiksins á því sem nemandinn lærði á fyrri stigum. Þeir verða flóknari og erfiðari eftir því sem lengur er spilað. Til þess að komast áfram í leiknum þarf leikmaður að hafa náð tókum á fyrri lærdómi. Í sjötta lagi, þar sem hægt er að velja viðeigandi erfiðleikastig fyrir hæfni, hvetja leikir til kjörjafnvægis milli stífra æfinga og endurtekinna æfinga. Endurgjöfin er veitt samstundis hvort sem leikmaður stendur sig vel eða illa og flestir reyna aftur og aftur þar til þeir komast áfram, þrátt fyrir slaka byrjun. Í sjöunda og síðasta lagi er þekking og hæfni að hluta til yfirfæranleg milli mismunandi stiga leiksins og einnig milli leikja. Þekking eða færni sem er æfð á mismunandi vegu við ólík vandamál við mismunandi aðstæður er líklegri til að festast í minni en þegar hún er æfð á einn hátt við sömu aðstæður. Þeir álykta því sem svo að tölvuleikir kenni ýgi á mjög áhrifaríkan hátt. Ef margir ofbeldisleikir eru spilaðir samhliða lærist ýgin betur en ef aðallega er spilaður einn leikur eða blanda af ofbeldisleikjum og öðrum leikjum. (Gentile og Gentile, 2008).

Í fylgnirannsókn sinni skráðu Gentile o.fl. (2004) tölvuleikjavenjur unglunga og hversu vel foreldrar fylgdust með notkuninni. Einnig vildu þeir kanna tengsl milli spilunar tölvuleikja, fjandsamlegrar hegðunar, rifrilda við kennara, einkunna og slagsmála. Í ljós kom að unglingar sem eyddu meiri tíma í að spila ofbeldistölvuleiki voru fjandsamlegri, lentu oftár í deilum og átökum við kennara, voru líklegri til að lenda í slagsmálum og stóðu sig verr í skóla. Taka ber öllum

ályktunum um orsakasamhengi með fyrirvara í fylgnirannsóknnum sem þessari, en þó telja höfundar sig hafa ástæðu til að hafa áhyggjur af ofbeldistölvuleikjum (Gentile o.fl, 2004).

Heildargreining gefur betri yfirsýn yfir hvað rannsóknir á þessu sviði hafa verið að sýna og grípum við hér niður í heildargreiningu Anderson og Bushman (2001). Þeir skoðuðu 35 rannsóknir um áhrif ofbeldistölvuleikja á ýgi, bæði rannsóknir sem framkvæmdar voru við tilraunaaðstæður sem og vettvangsrannsóknir. Tölvuleikjaspilun eykur ýgi barna og ungmenna af báðum kynjum. Athuganir sýna einnig að hún eykur líkamlega örvun, ýgitengda hugsun og tilfinningar. Einnig dregur hún úr jákvæðri félagshegðun. Anderson og Bushman segja að stutt tölvuleikjaspilun auki ýgi að minnsta kosti tímabundið. Ofbeldisleikir kunna einnig að auka ýgi með því að auka reiðitilfinningar og óvild. Þessar niðurstöður styðja greinilega við tilgátuna um að spilun ofbeldistölvuleikja ógni velferð barna og ungmenna. Kvörtuðu Anderson og Bushman (2001) undan sárum skorti á langtímarannsóknnum um áhrif tölvuleikja á börn og ungmenni.

### *Áhrif ofbeldisefnis í ólíkum samfélögum*

Ein slík langtímarannsókn var framkvæmd af Anderson o.fl. (2008) og er hún meðal annars merkileg fyrir þær sakir að hún var framkvæmd samhliða í Bandaríkjunum Norður-Ameríku og í Japan. Voru þessi lönd valin vegna þess að mikill munur er á ofbeldisbrotatíðni þar á milli og er hún töluvert hærri í Bandaríkjunum. Þeir tóku úrtök í báðum löndum í byrjun skólaárs og athuguðu svo ýgi annað hvort þremur eða sex mánuðum síðar, misjafnt eftir úrtökum. Í ljós kom að vanabundin spilun ofbeldisfullra tölvuleikja snemma á skólaárinu spáði fyrir um ýgi í seinni mælingu, jafnvel þótt stjórnað væri fyrir kyn og ýgi í öllum úrtökum. Þeir sem spiluðu mikið sýndu meiri ýgi. Þessi langtímaáhrif birtust í svipuðum mæli í Bandaríkjunum og í Japan meðal svipaðra aldurshópa. Anderson og félagar telja þessar niðurstöður staðfesta eldri rannsóknir og þversniðsrannsóknir sem sýndu fram á að spilun ofbeldisfullra tölvuleikja er marktækur áhættuþáttur fyrir ýgi síðar meir og að þessi áhrif alhæfast á mjög ólík samfélög og menningu (Anderson o.fl., 2008).

Ekki hafa verið gerðar margar langtímarannsóknir sem taka fyrir bæði hefðbundna miðla og hina nýju gagnvirku miðla. Langtímarannsókn Hopf, Hubner og Weiß (2008) sem var gerð í Þýskalandi er þó ein slík og þar var fylgst með unglingsum í gagnfræðaskóla í tvö ár. Þeir komust að því að áhorf á ofbeldisefni og spilun ofbeldistölvuleikja í upphafi unglingsára er einn stærsti áhættuþátturinn fyrir afbrotahæðun og ýgi. Af þeim miðlum sem skoðaðir voru (tölvuleikir, kvikmyndir og sjónvarp) reyndust ofbeldistölvuleikir hafa sterkustu

áhrifin á afbrotahæðun en hryllings- og ofbeldiskvikmyndir höfðu mest áhrif á ofbeldishegðun. Þegar leiðrétt var fyrir fyrri ýgi kom í ljós að ofbeldismiðlarnir hafa engu minni áhrif á þá unglunga sem sýna litla ýgi og gefur það til kynna að aukin ýgi komi ekki einungis fram hjá jaðarhópum heldur stærri hluta unglunga (Hopf, Huber, og Weiß, 2008).

### *Kenningar um áhrif ofbeldisefnis á ýgi*

Mikið vatn hefur runnið til sjávar síðan Bandura gerði sínar tilraunir og má segja að vísindamenn séu almennt sammála um að ofbeldisefni hafi áhrif á ýgi (Villani, 2001; Huesmann, 2007; Feder, Levant og Dean, 2007). Sérstaklega hefur Craig A. Anderson ítrekað fullyrt að enginn vafi leiki lengur á því að ofbeldisefni auki ýgi (Anderson og Bushman, 2001; Anderson o.fl., 2003; Anderson, 2004; Anderson o.fl., 2010). Kenning Anderson, General Aggression Model (GAM), er víðfeðm kenning sem sameinar fimm vinsælar kenningar um ýgi: Cognitive Neoassociation Theory, Social Learning Theory, Script Theory, Excitation Transfer Theory og Social Interaction Theory (Anderson, 2004). Anderson reynir þannig með GAM kenningu sinni að búa til heildstæða mynd af þeim hugrænu ferlum sem kveikja ýgi og leiða til ofbeldis. Samkvæmt GAM byggist ýgi að mestu leyti á virkjun og notkun hugarstrúktúra (knowledge structure) í minni, svo sem forskriftir, við ákveðnar aðstæður. Ofbeldisfullir tölvuleikir geta tendrað ýgihugsanir, aukið örvun og komið leikmanninum í ýgitengt tilfinningaástand. Slíkir hugarstrúktúrar eru lærðir og líta má á hverja leikjaumferð og ofbeldismynd sem kennslustund sem staðfestir ágæti og notagildi ýgi í mannlegum samskiptum



og við lausn vandamála (Anderson og Bushman, 2002). Ýmsar rannsóknir á þessu sviði hafa stutt við GAM (Gentile o.fl., 2004; Hopf, Huber, og Weiß, 2008).

Þegar langtímaáhrifastærðir í heildargreiningum eru skoðaðar kemur fram fylgni á bilinu 0,2 til 0,3 milli áhorfs á ofbeldisefni í æsku og ofbeldishegðunar og ýgi á fullorðinsárum. Sú fylgni er sambærileg við eða meiri en fylgni sem sjá má í mörgum lýðheilsutengdum áhættuþáttum, svo sem fylgni milli reykinga og lungnakrabbameins, smokkanotkunar og HIV smits, kalkneyslu og beinþynningar og ástundunar heimavinnu og námsárangurs (Huesmann, 2007). Það að horfa á ofbeldisefni hefur áhrif á ýgi rétt eins og það að alast upp í ofbeldisfullu umhverfi eykur líkurnar á ofbeldishegðun (Huesmann, 2007). Tilgátur Huesmann um áhrif ofbeldisefnis fjalla um skammtímaáhrif og langtímaáhrif ofbeldisefnis. Telur hann að langtímaáhrif komi frekar fram hjá börnum en hjá fullorðnum vegna þess að þau eru ennþá að móta sér skemu og hegðunarmynstur og því líklegt að það sem þau læra af ofbeldisefninu verði hluti af þeirra veganesti. Einnig er afnæming veigamikil langtímaafleiðing. Skammtímaáhrif eru sterkari hjá fullorðnum en hjá börnum vegna þess að þar er fyrst og fremst um örvun og næmingu að ræða, en til þess að næming komi fram þurfa að vera til lærð skemu, skriftur eða skoðanir (Bushman og Huesmann, 2006). Yngri börn hafa ekki þessar fastmótuðu fyrirframhugmyndir og því eru áhrif næmingar ekki jafn sterk og hjá eldri börnum og fullorðnum heldur stafa skammtímaáhrifin hjá yngri börnum helst af örvun og eftiröpun (Huesmann o.fl., 2003; Bushman og Huesmann, 2006; Huesmann, 2007). Langtímaáhrifin virðast vara mjög lengi og mælist marktæk fylgni milli

áhorfs á ofbeldisefni í barnæsku við ýgi 15 árum síðar og því meiri tíma sem fólk varði í að horfa á ofbeldisefni sem börn, því meiri ýgi mældist á fullorðinsárum (Huesmann o.fl., 2003). Langtímaáhrif hafa einnig komið fram í nýlegum rannsóknum (Anderson o.fl., 2010).

### *Tengsl ofbeldisefnis og glæpa*

Þó að almennt sé viðurkennt að tengsl séu milli ofbeldisefnis og ýgi er ekki þar með sagt að tengsl séu milli ofbeldisefnis og alvarlegs ofbeldis eða glæpahegðunar. Mikil fjölmiðlaumræða hefur farið fram um áhrif ofbeldistölvuleikja á undanförunum árum, sérstaklega eftir harmleikinn í Columbine framhaldsskólanum í Colorado vorið 1999, en drengirnir sem myrtu 13 skólafélaga sína þar, Eric Harris og Dylan Klebold, höfðu dálæti á ofbeldisfulla skotleiknum Doom (Anderson og Bushman, 2001; Slater, 2003). Þessi stöðuga fjölmiðlaumfjöllun gerir það að verkum að almenningur í Bandaríkjunum telur að ofbeldi í samfélaginu sé sífellt að aukast þó að opinber tölfræði um ofbeldisglæpi sýni annað. Handtökum vegna morða, nauðgana, rána og alvarlegra líkamsárása fækkaði um 44% frá 1994 til 2001 en tölvuleikir urðu sífellt ofbeldisfullri og raunverulegri og líkurnar á því að vera myrtur í skóla eru minni en einn af milljón (Olson, 2004). Stjórnámálamenn, fjölmiðlamenn og lækningar hafa haft uppi stór orð um alvarlegar afleiðingar tölvuleikjaspilunar og hafa ofbeldisleikir verið töluvert rannsakaðir á síðustu árum (Savage, 2004). Það hefur flækt málin að sumir vísindamenn virðast nota hugtökin ýgi og ofbeldi nánast jöfnum höndum, en nauðsynlegt er að aðgreina þetta tvennt í vísindalegu samhengi (Olson, 2004).

Ýmsir hafa komist að þeirri niðurstöðu að tengsl milli ofbeldisefnis og ofbeldisglæpa séu lítil eða engin (Savage, 2004; Olsen, 2004; Kuntsche, 2004; Savage og Yancey, 2008) eða stórlega ýkt (Ferguson, 2008). Hefur því verið haldið fram að ofbeldisefni sé frekar tengt fjandskaplegu viðmóti og óbeinni ýgi en líkamlegu ofbeldi (Savage, 2004; Kuntsche, 2004; Olson, 2004). Savage (2004) bendir á að það sé eðlismunur á því að ýta á takka í rannsóknarstofu til að veita einhverjum raflost annars vegar og því að beita raunverulegu líkamlegu ofbeldi hins vegar. Þó að þátttakandi í rannsókn sé reiðubúinn til að inna af hendi hættulausan verknað í tilraunastofu undir stjórn vísindamanna án þess að nokkrar líkur séu á hefnd eða alvarlegum afleiðingum er sá hinn sami ekki endilega líklegur til að brjóta lög og valda öðrum alvarlegum áverkum með því að fremja líkamsárás við hversdagslegar aðstæður (Savage, 2004; Savage og Yancey, 2008). Félagslegur þáttur tölvuleikjaspilunar hefur einnig sáralítið verið rannsakaður, en flestir spila tölvuleiki með vinum, fjölskyldu eða netfélögum yfir Internetið. Ekki er þekkt hver áhrif þessa félagslega þáttar eru, hvort sem er til góðs eða ills (Olson, 2004).

Þó að rannsóknir hafi almennt ekki sýnt fram á skýr tengsl milli tölvuleikjaspilunar og ofbeldis hingað til er þó ekki hægt að fullyrða að þau séu ekki til staðar. Rannsóknir á tölvuleikjum úreldast fljótt vegna þess hvað tölvur og tölvutækni þróast hratt. Elstu rannsóknir á áhrifum tölvuleikja voru framkvæmdar þegar tölvugrafík var enn að slíta barnsskónum og tölvur voru ekki nægilega

öflugar til þess að gróft, myndrænt ofbeldi liti mjög raunverulega og trúanlega út. (Gentile o.fl., 2004; Olson, 2004).

Eftir því sem rannsóknir verða viðameiri ætti að vera auðveldara að koma auga á veik sambönd. Slíkt getur þó verið afar dýrt í framkvæmd og því beita menn meðal annars heildargreiningum til að finna slík sambönd. Comstock (2008) tók það skrefinu lengra og framkvæmdi heildargreiningu á sjö heildargreiningum sem allar höfðu það sammerkt að hafa mikla áhrifastærð. Fyrir honum vakti að draga umræðuna út úr einstaklingssálfræðilegum áhrifum og yfir í félagslegt samhengi. Komið hefur fram að fólk er misnæmt fyrir áhrifum ofbeldisefnis (Bushman, 1995) og taldi Comstock fimm atriði einkenna þá sem líklegastir væru til að verða fyrir neikvæðum áhrifum af ofbeldisefni: Hneigð til ýgi eða andfélagslegrar hegðunar, strangt og hlýjulaust uppeldi, ófullnægjandi félagssambönd, léleg andleg heilsa og truflandi persónuleikaraskanir. Comstock telur að safn þessara gagnasafna geti skýrt ýmislegt sem engin ein rannsókn og jafnvel engin ein meta-analýsa getur náð yfir. Segir hann að það sé engum vafa undirorpið að reglulegt og vanabundið áhorf á ofbeldisefni ýti undir ýgi og andfélagslega hegðun. Hann telur ekki hægt að færa nægar sannanir fyrir þeirri kenningu að ýgi leiði til ásóknar í ofbeldisefni (Comstock, 2008), en nokkrar rannsóknir (Fenigstein, 1979; Langley, Neal, Craig og Yost, 1992; Bushman, 1995; Krcmar og Greene, 1999; Aluja-Fabregat, 2000; Slater, 2003) hafa bent til þess að samband sé í þá áttina, og niðurstöður annarra rannsókna útiloka sjaldnast þessa túlkun algerlega (Gunter, 2008).

### *Áhrif ýgi á notkun ofbeldisefnis*

Á ofanverðum áttunda áratug síðustu aldar og fyrri helmingi níunda áratugs voru áhrif ýgi á notkun ofbeldisefnis rannsökuð nokkuð en eftir það lá þessi túlkun að miklu leyti í dvala fram undir síðustu aldamót. Fenigstein komst að þeirri niðurstöðu að fólk veldi frekar ofbeldisfulla kvikmyndabúta umfram aðra ef búið var að vekja með því ofbeldistengdar hugrenningar. Þessi rannsókn var að hluta til endurtekin af Langley o.fl. (1992) og fengust þá sambærilegar niðurstöður. Fenigstein telur að það að sækjast í ofbeldisefni gæti verið afleiðing af því að reyna að skilja, útskýra og réttlæta sína eigin hegðun. Hann ályktar að félagsmótun skýri afhverju þessi áhrif koma ekki fram hjá konum þar sem þeim sé innrætt frá blautu barnsbeini að líkamleg ýgi sé ókvenleg og óviðeigandi (Fenigstein, 1979). Nýrri rannsóknir hafa bent til að aðrir þættir geti einnig leitt til aukinnar notkunar ofbeldisefnis, svo sem félagsleg einangrun, æsisækni og áhættusækni (Krcmar og Greene, 1999; Aluja-Fabregat, 2000; Slater, 2003). Rétt er að taka fram að þessar tvær túlkanir útiloka ekki hvor aðra (Comstock, 2008; Gunter, 2008) og hefur verið reynt að sameina þær í nýlegu módeli sem kallast Downward Spiral Model (Slater, Henry, Swaim og Anderson, 2003). Þar er sambandi ofbeldisefnis og ýgi lýst sem jákvæðu viðgjafarkerfi þar sem ýgi leiðir til áhorfs á ofbeldisefni og áhorf á ofbeldisefni leiðir til ýgi. Niðurstöður þeirra benda til þess að þeir sem hafa meiri tilhneigingu til ýgi geti þannig lent í vítahring (Slater o.fl., 2003).

## *Afnæming*

Aukin ofbeldishneigð er ekki eina hugsanlega afleiðing ofbeldisefnis í sjónvarpi og öðrum afþreyingarmiðlum. Meðal annarra neikvæðra áhrifa má nefna afnæmingu sem skilgreina má á eftirfarandi hátt:

Gróft ofbeldi í ljósvakamiðlum getur deyft fólk fyrir kvöl og sársauka annara - ferli sem kallast afnæming (Bushman og Anderson, 2009).

Endurtekið og ítrekað áhorf ofbeldisefnis og spilun tölvuleikja getur leitt til þess að líkamleg og tilfinningaleg viðbrögð við ofbeldi og óhugnaði minnka (Huesmann, 2007). Hjartsláttur, sviti, rafleiðni húðar (Carnagey, Anderson og Bushman, 2007; Staude-Müller, Bliesener og Luthman, 2008) og mælanleg viðbrögð í heila (Bartholow, Bushman og Sestir, 2006) aukast þegar fólk verður vitni að ofbeldi en aukningin er minni ef viðkomandi hefur áður horft á ofbeldisafþreyingarefni eða spilað ofbeldistölvuleik. Afnæming kemur bæði fram sem skammtímaáhrif sem ganga til baka að einhverju leyti og einnig sem langtímaáhrif þar sem varanleg breyting verður á næmi fyrir og viðbrögðum gagnvart ofbeldi og óhugnaði. Börn sem eru nýbúin að horfa á ofbeldisefni bregðast seinna við ofbeldisfullum aðstæðum og eru síður líkleg til að meta ástandið sem alvarlegt (Drabman og Thomas, 1974; Molitor og Hirsch, 1994). Fullorðið fólk sem er nýbúið að horfa á ofbeldismynd er einnig seinna til að aðstoða aðra en undir öðrum kringumstæðum (Bushman og Anderson, 2009). Samkennd með þolendum ofbeldis minnkar líka með auknu áhorfi, bæði til

skamms tíma (Fanti, Vanman, Henrich og Avraamides, 2009) og til lengri tíma (Funk, Buchman, Jenksa og Bechtoldta, 2003; Funk, Baldacci, Pasold og Baumgardner, 2004)

Samkvæmt Bushman og Anderson (2009) þurfa þeir þættir að vera til staðar til að áhorfandi ákveði að hjálpa fórnarlambi ofbeldis: Áhorfandinn þarf að vera meðvitaður um ofbeldið, en minnkuð athygli gagnvart ofbeldi er líkleg afleiðing afnæmingar. Í öðru lagi verður hann að túlka aðstæðurnar sem alvarlegar, en afnæming dregur úr meðvitund fólks um alvarleika áverka og þeirri skynjun að neyðarástand ríki. Í þriðja lagi þarf viðkomandi að upplifa það persónulega að honum beri að koma til hjálpar. Minni samkennd með fórnarlambinu, minni neikvæð viðhorf gangvart ofbeldi og aukin trú að ofbeldi sé eðlilegt valda hinsvegar minnkaðri persónulegri ábyrgðartilfinningu (Bushman og Anderson, 2009).

#### *Aldurstakmörk, eftirlit foreldra og viðhorf*

Hafi foreldrar og forráðamenn áhuga og sinnu á að fylgjast með og stýra neyslu barna sinna á afþreyingarefni geta þau notast við aldursviðmið kvikmynda og tölvuleikja sem opinberir og hálfopinberir aðilar gefa út. Til eru nokkur kerfi sem ætlað er að halda utan um og samræma slík viðmið og er eftirlit með aldurstakmörkum kvikmynda og tölvuleikja á Íslandi í höndum SMÁÍS (Samtök Myndrétthafa á Íslandi). Við mat á kvikmyndum er notast við kerfi sem byggist á kerfi NICAM (Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele

Media). SMÁÍŚ sér einnig um eftirlit með aldurstakmörkunum á tölvuleikjum á Íslandi og notast við samevrópska aldursflokkunarkerfið PEGI (Pan European Games Information) en matið er að jafnaði framkvæmt af útgefanda leiksins. Hefur PEGI hlotið stuðning frá leikjaframleiðendum á borð við Sony, Microsoft og Nintendo (SMÁÍŚ, e.d.; PEGI, e.d.; Nikken, Jansz og Schouwstra, 2007). Íslenskir tölvuleikjaspilarar gætu einnig rekist á aldurstakmörk sem sett eru af ESRB (Entertainment Software Rating Board) í Bandaríkjunum en sú nefnd er á vegum samtaka afþreyingarhugbúnaðarfyrirtækja (Olson o.fl., 2007; Kutner, Olson, Warner og Hertzog, 2008).

Stórum hluta foreldra finnst gagnlegt að hafa aldurstakmörk og merkingar um hugsanlega skaðsemi afþreyingarmiðla (Nikken o.fl., 2007), en það er ekki þar með sagt að matsaðilar og kerfi eins og NICAM, PEGI og ESRB taki mið af áhyggjuefnum foreldra. Þessi kerfi taka aðallega á ofbeldi, nekt, eiturlyfjaneyslu og kynferðislegu efni en foreldrar hafa einnig áhyggjur af því að tölvuleikjaspilun trufli nám, spilli félagsfærni og dragi úr hreyfingu barna (Kutner o.fl., 2008). Þessir matsaðilar hafa líka verið gagnrýndir fyrir að vera ekki sjálfum sér samkvæmir (Thompson, Tepichin og Haninger, 2006) og að ekki sé alltaf samræmi á milli mats þeirra og skoðana foreldra. Sem dæmi má nefna James Bond kvikmyndina *Quantum of Solace* sem er leyfð öllum aldurshópum á DVD á Íslandi en þegar hún var sýnd í kvikmyndahúsum var hún bönnuð innan tólf ára eins og greint var frá í Fréttablaðinu. Foreldri sem ætlar að velja á milli hennar og teiknimyndarinnar *Madagascar 2*, sem er bönnuð innan 7 ára, gæti slysast til að



velja ofbeldismynd með grófum pyntingum, skotbardögum og hálfnöktu fólki umfram meinlitla teiknimynd ætlaða börnum ef eingöngu er farið eftir merkingum (Freyr Bjarnason, 2009). Foreldrar eru sammála matsaðilum um margt en eru oftast ívið strangari (Funk, Flores, Buchman og Germann, 1999; Walsh og Gentile, 2001).

Viðamikil rannsókn fór fram árið 2009 á vegum samtakanna Heimili og skóli sem tók meðal annars á eftirliti foreldra með sjónvarpsáhorfi og tölvunotkun íslenskra barna og unglinga. Framkvæmd rannsóknarinnar var í höndum Capacent Gallup. 81,2% foreldra sögðust hafa mikið eða frekar mikið eftirlit með sjónvarpsvenjum barna sinna. Mæður hafa ívið meira eftirlit en feður þar sem 88% þeirra hafa mikið eða frekar mikið eftirlit með sjónvarpsnotkun barna sinna en einungis 75% feðra. Eftirlit minnkar með auknum aldri foreldra og þannig hafa 90% 24-34 ára foreldra, 82% 35-44 ára foreldra, 76% 45-54 ára foreldra og 67% 55-75 ára foreldra mjög eða frekar mikið eftirlit með sjónvarpsnotkun barna. Á sama hátt minnkar eftirlitið með auknum aldri barnanna. 92% foreldra hafa mikið eða frekar mikið eftirlit með 6-8 ára börnum, 94% með 9-10 ára, 78% með 13-14 ára en einungis 55% með 15-16 ára unglingum. Eftirlit með stúlkum og drengjum var álíka mikið því foreldrar fylgdust frekar mikið eða mikið með 80% stúlkna og 82% drengja. Eftirlit foreldra með tölvuleikjanotkun barna er mjög sambærilegt við sjónvarpsáhorfið en 79,1% hafa mikið eða frekar mikið eftirlit með börnum sínum. Aftur hafa mæður meira eftirlit en feður því 87% þeirra hafa mikið eða frekar mikið eftirlit á móti 70% feðra. Eftirlitið minnkar með auknum aldri

foreldra og eins með auknum aldri barna. 80% foreldra hafa mikið eða frekar mikið eftirlit með drengjum en 77% með stúlkum. (Heimili og skóli, 2009)

Í rannsókn Cheng o.fl. (2004) var viðhorf foreldra til áhorfs barna á ofbeldisfullt sjónvarpsefni athugað og var markmiðið að athuga hvort foreldrar fylgdust með því hvað börnin þeirra horfa á. Stór hluti foreldra (73%) viðurkenndi að börn þeirra hefðu séð eitthvert form ofbeldis í sjónvarpinu. Aðeins 53% foreldra sögðust alltaf reyna að draga úr áhorfi barna á ofbeldisefni en 81% sögðust alltaf draga úr áhorfi á efni sem tengdist kynlífi. 45% foreldra horfðu oftast eða alltaf á sjónvarpið með börnum sínum. Eftirlit foreldra minnkaði með hækkandi aldri barns. Mæður voru líklegri en feður til að vilja draga úr áhorfi barna á ofbeldisefni. Mikill breytileiki var á viðhorfi og eftirliti foreldra og voru viðhorf og aðferðir breytileg eftir aldri barns og kyni foreldra (Cheng o.fl., 2004).

Viðhorf foreldra í Bandaríkjunum eru mismunandi því að margir þættir hafa áhrif á skoðanir þeirra. Ekki liggur beint við að álykta að viðhorf íslenskra foreldra séu nákvæmlega þau sömu og bandarískra, enda um annað samfélag að ræða. Þó að íslenskir foreldrar telji sig að jafnaði fylgjast vel með notkun barna sinna á afþreyingarefni (Heimili og skóli, 2009) virðast börn og unglingar hér á landi hafa næg tækifæri til eftirlitslauss áhorfs (Þorbjörn Broddason, 2006). Þó að opinberir og hálfopinberir aðilar gefi út aldursviðmið er það að miklu leyti hlutverk foreldranna að framfylgja þeim. Það að foreldrar fylgist með notkuninni þýðir ekki endilega að börnin horfi ekki á ofbeldisefni því fólk hefur misjafnar

skoðanir á því hvað er við hæfi barna. Eins og rakið hefur verið hér er ærið tilefni til að gjalda varhug við ofbeldisefni og því er ástæða til að athuga hver viðhorf til notkunar barna á ofbeldisefni eru hér á landi.

Hér verður reynt að svara eftirfarandi spurningum:

Er munur á undanlátsssemi eftir barneign?

Er munur á undanlátsssemi kynjanna?

Er munur á undanlátsssemi eftir því hvort um dreng eða stúlku er að ræða?

Er munur á undanlátsssemi eftir aldri barnanna?

Er munur á undanlátsssemi eftir því hvort um kvikmynd eða tölvuleik er að ræða?

## **Aðferð**

### *Þátttakendur*

Þátttakendur voru 170 sjálfboðaliðar. Tíu þeirra voru metnir sem frávillingar í tölfræðilegri úrvinnslu og svör þeirra því ekki notuð til útreikninga. Heildarfjöldi gildra þátttakenda var því 160, 58 karlar og 102 konur. Þar af voru 87 foreldrar, 30 karlar og 57 konur. Barnlausir voru 73, þar af 28 karlar og 45 konur. Þátttakendur voru valdir með hentugleikaúrtaki, 100 manns á háskólasvæðunum í Vatnsmýri og Stakkahlíð svöruðu spurningalista á pappír og 70 til viðbótar svöruðu í gegnum vefviðmót. Þátttakendur voru á aldrinum 18 ára til 61 árs og var meðalaldur þeirra 30,34 ár með staðalfrávik 9,43 ár.

### *Mælitæki*

Tvískiptur spurningalisti með lýsingu á kvikmyndinni Saving Private Ryan, tölvuleiknum Grand Theft Auto og 12 aðstæðulýsingum var unninn út frá tveimur listum sem gerðir höfðu verið fyrir forrannsókn rannsakenda á undanlátssemi foreldra. Höfðu þessir eldri listar góðan innri áreiðanleika og var alfastuðull spurningalistans fyrir yngri börn 0,83 og 0,86 fyrir eldri börn. Sameiginlegur alfastuðull var 0,88. Listinn var endurbættur og honum breytt talsvert til að falla betur að nýjum rannsóknarspurningum og álitamálum sem upp komu í kjölfar forrannsókna.

Þátttakendur voru beðnir um að leggja mat á ákvarðanatöku foreldra í ímynduðum aðstæðum. Foreldrar í aðstæðulýsingunum ýmist leyfðu eða leyfðu ekki börnum sínum að horfa á ofbeldismynd eða spila ofbeldistölvuleik og áttu þátttakendur að svara hversu sammála þeir væru ákvörðunum foreldra barnanna. Svörin voru gefin á fjögurra þrepa Likert kvarða, „mjög ósammála“, „frekar ósammála“, „frekar sammála“ og „mjög sammála“. Hverjum svarmöguleika var gefið tölugildi frá einum upp í fjóra. Gert var ráð fyrir því að meðaltal svara þátttakanda mældi undanlátssemi hans við notkun barna á ofbeldisefni.

Mælitækið (sjá viðauka A.) skiptist í tvo hluta. Í fyrri hluta kom lýsing á kvikmyndinni Saving Private Ryan og áttu þátttakendur að lesa hana og strax á eftir að lesa átta aðstæðulýsingar og gefa svo til kynna sína eigin skoðun á viðbrögðum foreldra hverju sinni. Í aðstæðulýsingunum kom fram aldur og kyn

barnanna og hvort þeim var leyft að horfa á myndina eða ekki. Í síðari hlutanum lásu þátttakendur lýsingu á leiknum Grand Theft Auto og svo fjórar aðstæðulýsingar um spilun á leiknum. Í þeim kom fram aldur og kyn barnana og hvort þeim var leyft að spila leikinn eða ekki.

Innri áreiðanleiki fyrir svör þátttakenda við aðstæðulýsingunum 12 var með alfastuðul upp á 0.83. Helmingunaráreiðanleiki samkvæmt Pearson fylgni á milli helminga var 0,74 og þegar Spearman-Brown formúlan var notuð til að leiðrétta fylgni milli helminga reyndist áreiðanleiki vera 0,85. Áreiðanleiki mælitækisins er því vel viðunandi.

### *Rannsóknarsnið*

Millihópabreytur voru kyn, aldur og barneignastaða þátttakenda. Breytan kyn tók gildin karl og kona, breytan barneign tók gildin foreldri (já) og barnlaus (nei). Innanhópabreytur voru kyn og aldur barnsins í aðstæðulýsingunum og tegund ofbeldisefnis. Breytan kyn barns í aðstæðulýsingum tók gildin drengur og stúlka, breytan aldur barna í aðstæðulýsingum tók gildin yngri börn: 9 og 10 ára, og eldri börn: 13 og 14 ára og breytan ofbeldisefni tók gildin kvikmynd og tölvuleikur. Fylgibreytan var viðhorf þátttakenda til ákvarðana foreldranna í aðstæðulýsingunum gefinn upp í fjöggra punkta Likert kvarða. Reiknað var meðaltal svara hvers þátttakenda og það talið lýsa undanlátssemi þeirra. Kvikmyndin og tölvuleikurinn sem voru valin voru bönnuð innan a.m.k. 16 ára aldurs en aldurstakmarkið var hinsvegar ekki nefnt sérstaklega í fyrirmælum til

þátttakenda. Með þessu móti mátti komast hjá því að hafa áhrif á ákvörðun þátttakenda þar sem hætta væri á að sumir færu eftir aldurstakmarkinu en ekki sínum eigin skoðunum eins og ætlast var til.

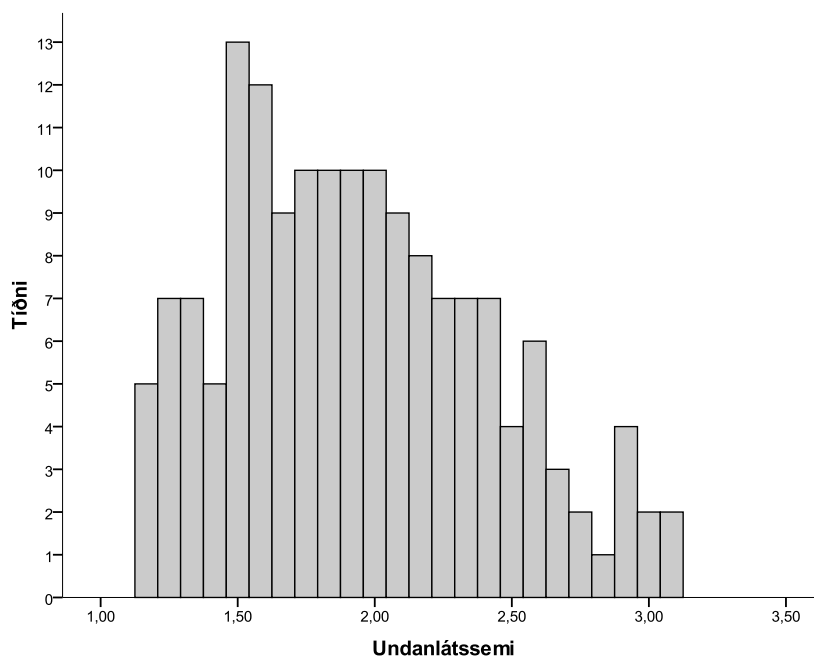
### *Framkvæmd*

Listinn var lagður fyrir á pappíriformi og í gegnum vefviðmót. Þeir einir fengu aðgang að vefviðmótinu sem beðnir voru um að taka þátt. Aðeins rannsakendur höfðu aðgang að svörum þátttakenda og enginn þátttakandi sá svör annara en sín eigin og þá aðeins eftir að listanum hafði verið svarað.

### *Tölfræðileg úrvinnsla*

Svörum á Likert kvarða var breytt í tölugildi frá 1 upp í 4. Gert var ráð fyrir að meðaltal svara þátttakenda úr öllum aðstæðulýsingunum mældi undanlátssemi á kvarðanum 1 til 4 þar sem 1 þýðdi mjög litla undanlátssemi og 4 þýddi mjög mikla undanlátssemi. Marktektarviðmið var alltaf  $\alpha = 0,05$ . Tíu frávillingar voru fjarlægðir með 3% stýfðu meðaltali (trimmed mean) og voru svör þeirra ekki notuð. Þá eru þau 3% sem falla efst og þau 3% sem falla neðst á kvarðanum fjarlægð. Sú aðferð þykir heppileg í dreifigreiningu til að draga úr misleitni (Wilcox, 1994, 2005).

## Niðurstöður



Mynd 1. Heildardreifing á meðalundanlátssemi þátttakenda eftir að frávillingar hafa verið fjarlægðir.

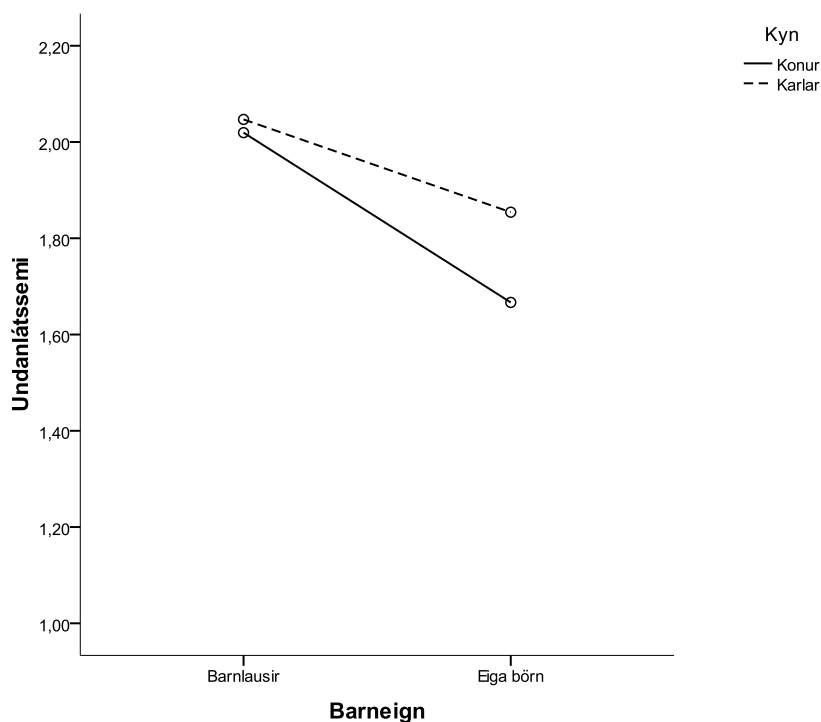
Sjá má á mynd 1 að dreifing undanlátssemi er jákvætt skekkt eins og við mátti búast þar sem um bannað afþreyingarefni er að ræða. Misleitni kom fram í gögnunum samkvæmt prófi Box. Verður það próf ákaflega næmt með auknum fjölda þátttakenda og benti próf Levenes til þess að gögnin væru að mestu einsleit eftir að frávillingar voru fjarlægðir með 3% stýfingu. Til þess að svara rannsóknarspurningunum voru gögnin skoðuð með dreifigreiningu fyrir endurteknar mælingar. Sjá má niðurstöður hennar í viðauka B.

## Er munur á undanlátssemi eftir barneign og kyni?

Tafla 1. Meðalundanlátssemi eftir barneign og kyni

Kyn	Barneign		Alls
	Barnlausir	Eiga börn	
Konur	2,02	1,67	1,84
Karlar	2,05	1,85	1,95
Alls	2,03	1,76	1,90

Til þess að svara því hvort munur væri á undanlátssemi eftir barneign og kyni voru meginhrif millihópabreytanna barneign og kyn skoðuð. Í ljós kom að megináhrif barneignar voru  $F(1, 156) = 12,93$ ,  $p < 0,001$  og voru barnlausir undanlátssamari en foreldrar eins og sést á töflu 1. Ekki var marktækur munur á undanlátssemi eftir kyni. Megináhrif kyns voru  $F(1, 156) = 2,01$ ,  $p = 0,159$ .



Mynd 2. Undanlátssemi þátttakenda við notkun barna á ofbeldisefni skoðuð eftir barneign þátttakenda og kyni þeirra.



Eins og sést á 2. mynd virtist votta fyrir samvirkni milli kyns og barneignar þar sem minna bar á milli kynjanna meðal barnlausra en hjá þeim sem eiga börn. Meðalundanlátsssemi hópanna má sjá í töflu 1. Þessi samvirkni reyndist þó ekki vera marktæk,  $F(1, 156) = 1,113, p = 0,293$ .

Tafla 2. Meðalundanlátsssemi eftir barneign og kyni svarenda við mismunandi aðstæður

	Barnlausir	Eiga börn	Alls
<i>Undanlátsssemi við drengi</i>			
Konur	2,14	1,76	1,95
Karlar	2,21	1,96	2,09
Alls	2,18	1,86	<b>2,02</b>
<i>Undanlátsssemi við stúlkur</i>			
Konur	1,90	1,57	1,74
Karlar	1,88	1,75	1,81
Alls	1,89	1,66	<b>1,77</b>
<i>Undanlátsssemi við yngri börn</i>			
Konur	1,66	1,40	1,53
Karlar	1,75	1,48	1,62
Alls	1,71	1,44	<b>1,57</b>
<i>Undanlátsssemi við eldri börn</i>			
Konur	2,38	1,93	2,16
Karlar	2,34	2,23	2,29
Alls	2,36	2,08	<b>2,22</b>
<i>Undanlátsssemi við áhorf á kvikmynd</i>			
Konur	2,28	1,95	2,12
Karlar	2,09	2,03	2,06
Alls	2,18	1,99	<b>1,89</b>
<i>Undanlátsssemi við spilun á tölvuleik</i>			
Konur	1,76	1,38	1,57
Karlar	2,01	1,68	1,85
Alls	1,88	1,53	<b>1,71</b>

*Er munur á undanlátssemi eftir því um hvort dreng eða stúlku er að ræða?*

Meiri undanlátssemi kom fram við drengi en stúlku og á það við um alla hópa, sjá töflu 2. Meginhrif fyrir kyn barns voru  $F(1, 156) = 74,657, p < 0,001$ . Athygli vekur að undanlátssemi þeirra sem eiga börn við drengi (1,86) er nánast sú sama og undanlátssemi barnlausra við stúlku (1,89), en barnlausir eru að jafnaði undanlátssamari en þeir sem eiga börn eins og sést í töflum 1 og 2.

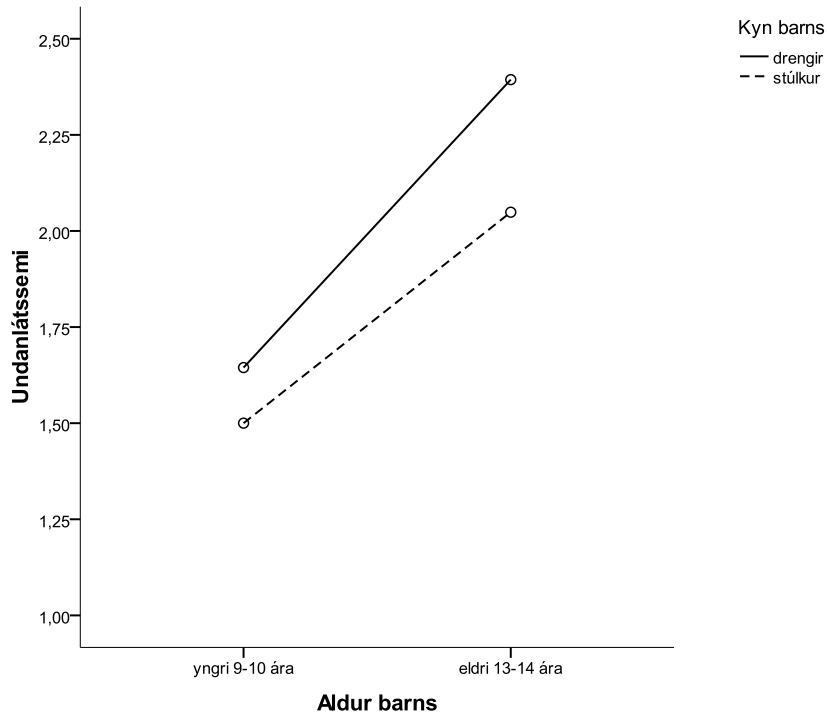
*Er munur á undanlátssemi eftir aldri barnanna?*

Meiri undanlátssemi kom fram við eldri börn en yngri eins og sést í töflu 2. Megináhrif fyrir aldur barns voru marktæk með  $F(1, 156) = 224,313, p < 0,001$ .

*Er munur á undanlátssemi eftir því hvort um kvikmynd eða tölvuleik er að ræða?*

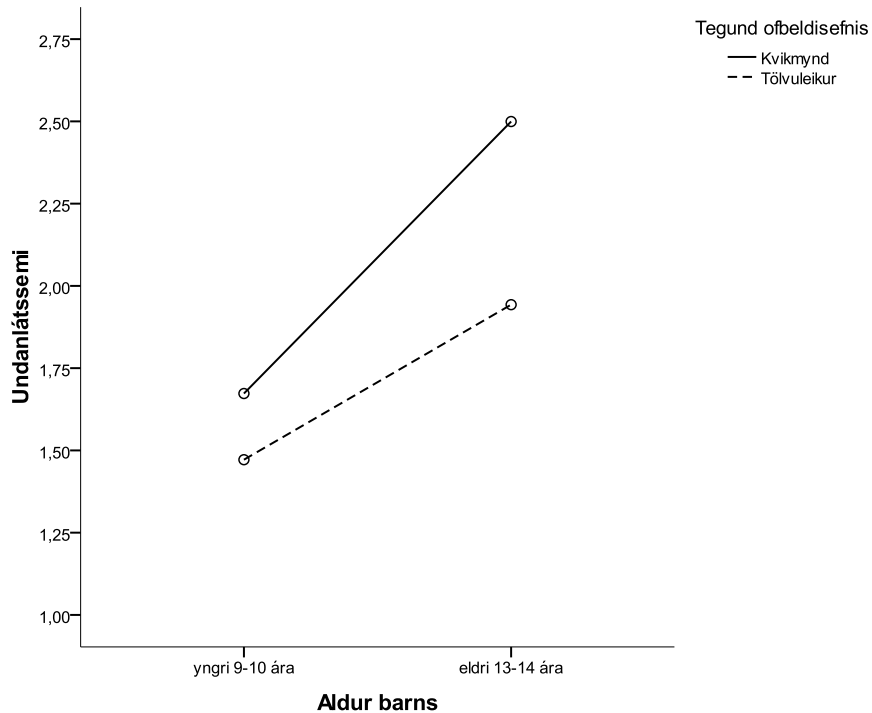
Undanlátssemi við áhorf á kvikmynd var meiri en við spilun á tölvuleik, sjá töflu 2. Megináhrif fyrir tegund ofbeldisefnis voru marktæk með  $F(1, 156) = 42,215, p < 0,001$ .

## Samvirkni



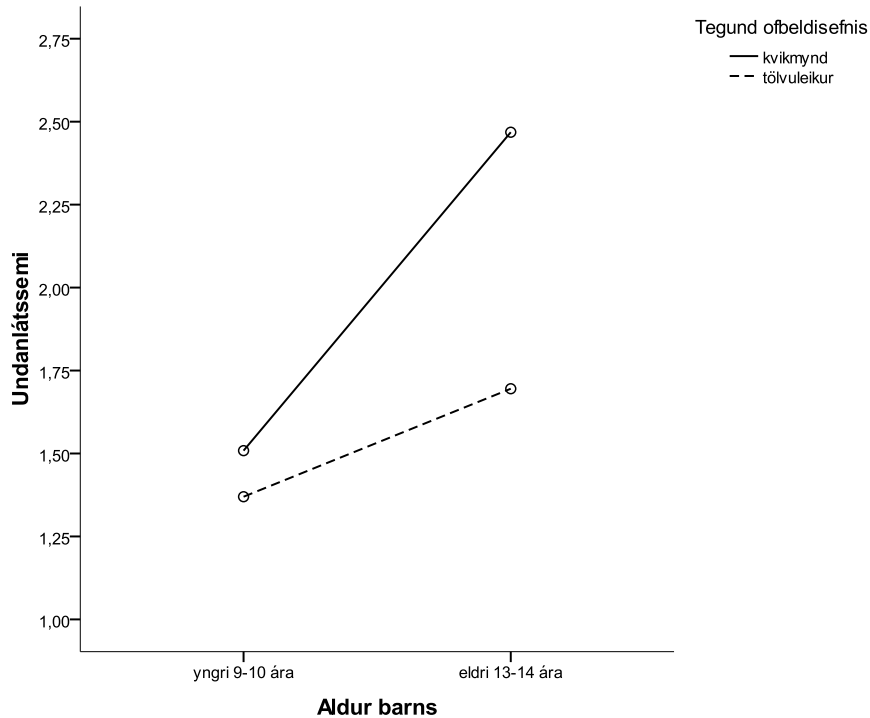
Mynd 3. Undanlátsseni eftir aldri og kyni barns í aðstæðulýsingunum.

Áhrif aldurs voru ólík eftir kyni barns. Meiri munur var milli eldri drengja og eldri stúlkna en milli yngri drengja og yngri stúlkna eins og sjá má á mynd 3.  $F(1, 156) = 11,295, p = 0,001$ .



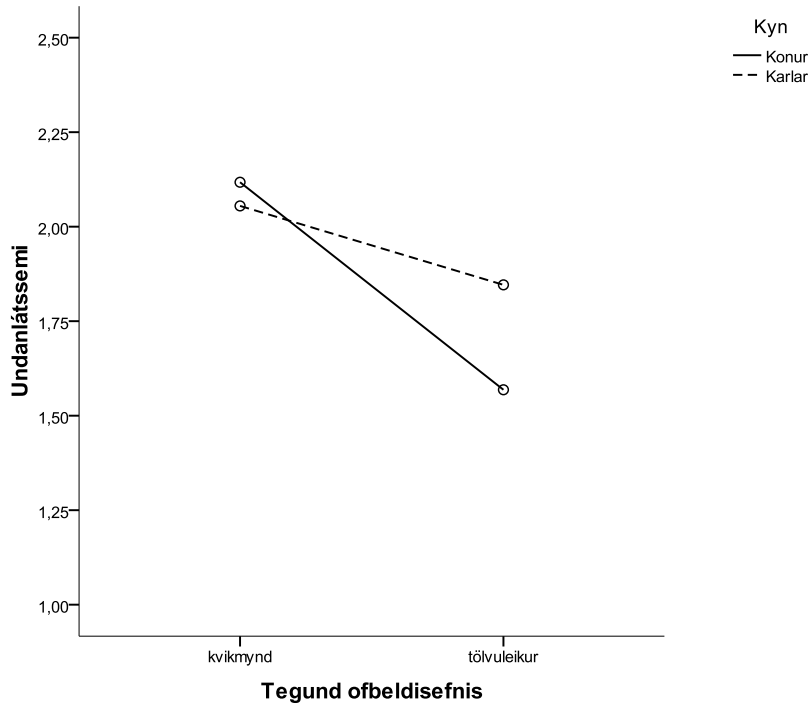
Mynd 4. Undanlátsssemi eftir aldri barna og tegund ofbeldisefnis í aðstæðulýsingum.

Áhrif tegundar ofbeldisefnis voru ólík eftir aldri barna. Meiri munur var á milli yngri barna og eldri barna sem horfa á kvikmynd en á milli yngri og eldri barna sem spila tölvuleik og var undanlátssemin meiri við áhorf á kvikmynd eins og sjá má á mynd 4.  $F(1, 156) = 27,922, p < 0,001$



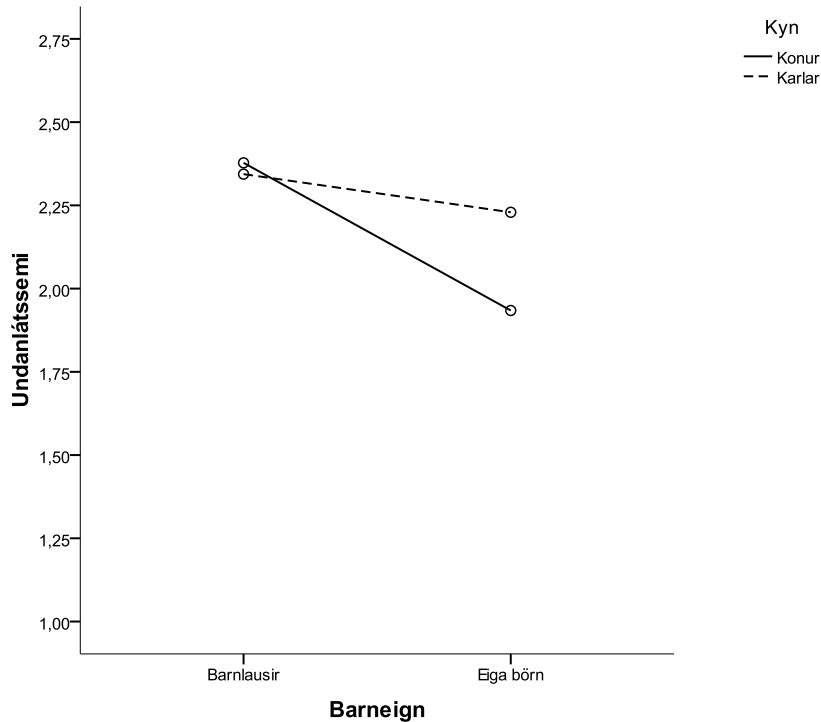
Mynd 5. Undanlátssæmi þátttakenda sem eiga börn eftir tegund ofbeldisefnis og aldri barna í aðstæðulýsingunum.

Þegar samvirknin milli tegundar ofbeldisefnis og aldurs barna var skoðuð nánar kom í ljós að barneign hafði einnig áhrif á þetta samband. Munurinn á áhrifum tegundar ofbeldisefnis eftir aldri barna var enn meiri þegar þeir sem eiga börn voru skoðaðir sérstaklega eins og sjá má á mynd 5.  $F(1, 156) = 17,174, p < 0,001$ . Hjá barnlausum kom engin samvirkni fram milli tegundar ofbeldisefnis og aldurs barna og því skipti greinilega máli hvaða gildi breytan barneign tók.



Mynd 6. Undanlátssæmi kvenna og karla við tegund ofbeldisefnis.

Áhrif tegund ofbeldisefnis voru ólík eftir kyni þátttakenda. Konur voru undanlátssamari við áhorf barna á kvikmyndir en karlar en hins vegar sýndu þær mun minni undanlátssæmi við spilun barna á tölvuleikjum en karlar. Undanlátssæmi kvenna breyttist því mikið eftir því um hvaða tegund ofbeldisefnis var að ræða en breytingin var minni hjá körlum.  $F(1, 156) = 13,256, p < 0,001$



Mynd 7. Undanlátssemi við eldri börn (13-14 ára) í aðstæðulýsingum eftir kyni og barneign þátttakenda.

Eins og áður kom fram reyndist ekki vera samvirkni milli barneignar og kyns þátttakenda. Þegar breytan aldur barns var tekin með í reikninginn komu hins vegar í ljós hrif sem er mjög nálægt marktæktarmörkum,  $F(1, 156) = 3,8$ ,  $p = 0,053$ . Þegar eingöngu er litið til eldri barna er meiri munur á svörum barnlausra kvenna og kvenna sem eiga börn en milli barnlausra karla og karla sem eiga börn, sjá mynd 7. Sá munur kemur ekki fram þegar yngri börn eru skoðuð. Þetta gæti skýrt stóran hluta þessara hrifa.

## Umræða

Barnlausir mældust undanlátssamari en foreldrar sem kemur ekki á óvart. Það er eðlilegt að ætla að foreldrar séu meira verndandi vegna þess að þeir þekkja hvað í því felst að ala upp barn. Þeir hafa að öllum líkindum flestir velt því fyrir sér hvað þeir eigi að leyfa börnum sínum að horfa á og hafa ákveðnar skoðanir á málunum (Kutner o.fl., 2008). Þetta kemur heim og saman við að yfirgnæfandi meirihluti foreldra segist fylgjast með leikjanotkun barna sinna (Heimili og skóli, 2009). Það má hugsa sér að barnlausir hafi meiri reynslu af því að þræta við foreldra sína um hvað sé bannað en af vangaveltum um hvað þeir eigi sjálfir að leyfa og gætu því hugsanlega haft tilhneigingu til að samsama sig með unglíngunum í spurningalistanum. Undanlátssemi karla og kvenna reyndist svipuð, bæði meðal foreldra og barnlausra. Þetta er í andstöðu við aðrar rannsóknir sem sýna að mæður hafi meiri tilhneigingu en feður til að draga úr áhorfi barna (Cheng o.fl., 2004). Tilhneiging til samvirkni virtist vera til staðar þar sem munurinn á undanlátssemi barnlausra og foreldra var meiri meðal kvenna. Þegar um eldri börn er að ræða mældust barnlausar konur með mesta undanlátssemi en mæður með minnsta. Svo virðist sem undanlátssemi kvenna minnki mun meira en karla við barneignir.

Eins og gera mátti ráð fyrir kom fram meiri undanlátssemi við eldri börn en yngri, bæði hjá foreldrum og barnlausum. Það ætti ekki að koma á óvart þar sem eldri börn eru eðli málsins samkvæmt reyndari og þroskaðri og þess vegna betur í



stakk búin til að meðtaka, melta og skilja efni sem myndi rugla eða hræða yngri börn. Þetta er áhugavert að skoða í ljósi kenninga Huesmann um að langtímaáhrif af ofbeldisefni séu sterkust hjá ungum börnum (Huesmann o.fl., 2003; Bushman og Huesmann, 2006; Huesmann, 2007) og því uppörvandi að sjá að undanlátssemin var minnst þar. Barnlausir voru undanlátssamari en foreldrar, bæði hvað varðar yngri og eldri börn. Það kemur ekki á óvart þar sem barnlausir mældust almennt undanlátssamari en foreldrar. Bæði karlar og konur voru undanlátssamari við eldri börn en yngri og ekki kom fram munur á milli karla og kvenna.

Athygli vekur að kynferði barna virtist hafa áhrif á undanlátssemi þátttakenda og voru allir hópar jákvæðari gagnvart notkun drengja á ofbeldisefni en stúlkna. Þessi niðurstaða kemur á óvart og gengur gegn fyrirframhugmyndum rannsakenda um að þátttakendur hefðu meiri tilhneigingu til draga úr notkun drengja á ofbeldisefni vegna þess að drengir sýna almennt meiri ýgi en stúlkur (Bandura o.fl., 1963; Huesmann o.fl., 2003; Christakis og Zimmerman, 2007) og ofbeldisefni eykur ýgi þeirra yfirleitt meira en stúlkna (Eron o.fl., 1972; Fenigstein, 1979; Feder, Levant og Dean, 2007). Drengir spila tölvuleiki meira en stúlkur og á það ekki síst við um ofbeldisleiki (Guðmundur Skarphéðinsson o.fl., 2007). Hugsast getur að fólki þyki því eðlilegra að drengir spili ofbeldisleiki og sjái því minna athugavert við það. Drengir horfa einnig meira á ofbeldismyndir en stúlkur og eru þær iðulega markaðssettar sem „strákamyndir“ og kann að vera að fólki þyki eðlilegra að sjá fyrir sér að drengur horfi á slíka mynd (Sargent o.fl.,

2002). Kynjamunurinn er meiri meðal eldri barna og má gera sér í hugarlund að það falli betur að staðalmyndum fólks að unglingspiltar horfi á ofbeldismyndir og spili ofbeldistölvuleiki. Karlar og konur virtust vera samstíga hvað þetta varðar en sem fyrr voru barnlausir undanlátssamari gagnvart notkun bæði drengja og stúlkna á ofbeldisefni en foreldrar.

Meiri undanlátssemi kom fram gagnvart kvikmyndinni en tölvuleiknum. Hér ber að varast að alhæfa um of þar sem hægt er að halda því fram að kvikmyndin sem notuð var, *Saving Private Ryan*, hafi ákveðið sögulegt og fræðslugildi en tölvuleikurinn *Grand Theft Auto* hafi lítið sem ekkert gildi sem hægt er að nefna. Það gæti að einhverju leyti skýrt hvers vegna samvirkni kemur fram milli tegundar ofbeldisefnis og aldurs barnanna. Hugsanlega telur fólk að eldri börnin séu orðin nógu gömul til að meðtaka þann lærdóm sem draga má af kvikmyndinni. Einnig er áhugavert að fram kom samvirkni milli kyns þátttakenda og tegundar ofbeldisefnis. Konur voru mun neikvæðari gagnvart tölvuleiknum en kvikmyndinni og var munurinn mun meiri en hjá körlum. Þetta gæti að einhverju leyti tengst því að konur spila tölvuleiki í mun minni mæli og þekkja þá þar af leiðandi minna (Guðmundur Skarphéðinsson o.fl., 2007; Olson o.fl., 2007). Óttinn við hið ókanna gæti því haft einhver áhrif hér. Einnig má nefna þá miklu fjölmiðlaumfjöllun sem þessi leikur og forverar hans hafa fengið undanfarin ár.

Kvikmyndin *Saving Private Ryan* sem notuð var í þessari rannsókn er bönnuð innan 16 ára á Íslandi og tölvuleikurinn *Grand Theft Auto* er bannaður

innan 18 ára á Íslandi vegna grófs ofbeldis. Þó að aldurstakmarkanirnar hafi ekki verið gefnar upp á spurningalistanum ætti þó að vera ljóst að hér er um efni að ræða sem ekki þykir við hæfi barna. Engu að síður kom fram tilhneiging hjá sumum þátttakendum til að leyfa börnum að neyta þessarar afþreyingar.

Á heildina litið virtust foreldrar vera meira á varðbergi gagnvart ofbeldisefni en barnlausir. Eins og fram hefur komið er ástæða til að halda notkun barna á ofbeldisafþreyingarefni í skefjum enda getur það haft margslungnar og neikvæðar afleiðingar sem geta varað mjög lengi. Þó að foreldrar séu allir af vilja gerðir þá er ljóst að börn og unglingar geta auðveldlega nálgast ofbeldisefni og verður það aðgengi sífellt greiðara með hverju árinu sem líður. Því ríður á að foreldrar haldi vöku sinni og séu meðvitaðir um skaðsemi ofbeldisefnis.

Í þessari rannsókn var notast við hentugleikaúrtak sem getur ógnað ytra réttmæti þar sem erfitt er að segja til um það hversu vel úrtakið endurspeglar þýðið. Nokkrir þátttakendur höfðu orð á því að þeim þætti erfitt að svara spurningalistanum án þess að þekkja nokkuð til barnsins. Það gefur auga leið að það er munur á því að svara spurningalista út frá ímynduðu barni og því að taka ákvarðanir um sjónvarpsnotkun barns af holdi og blóði sem viðkomandi hefur áður þurft að hughreysta eftir að hafa séð eitthvað ljótt í sjónvarpinu. Áreiðanleikastuðull mælitækisins er hár og þar með innra réttmæti þess, villudreifing er lág og ætla má að allar spurningar séu að mæla sama fyrirbærið. Það eykur töluvert á trúverðugleika rannsóknarinnar.

Mörgum spurningum er ósvarað enn og áhugavert væri að athuga hvers vegna meiri undanlátssemi kemur fram gagnvart drengjum en stúlkum, hvort konur séu almennt mótfallnari tölvuleikjum en kvikmyndum og hvort raunveruleg breyting verði á viðhorfum kvenna við barneignir og hvers vegna það komi ekki eins sterkt fram hjá körlum. Einnig gæti verið fróðlegt að skoða hvort nærvera foreldra við áhorf hafi áhrif.

## Heimildaskrá

Aluja-Fabregat, A. (2000). Personality and curiosity about TV and films violence in adolescents. *Personality and Individual Differences*, 29, 379-392.

Anderson, C. A. og Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.

Anderson, C. A. og Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.

Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., Malamuth, N. M. og Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4 (3), 81-110.

Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.

- Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., Naito, M. og Kobayashi, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States, *Pediatrics*, *122*, e1067-e1072.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R og Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, *136* (2), 151-173.
- Bandura, A., Ross, D. og Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, *63* (3), 575-582.
- Bandura, A., Ross, D. og Ross, S. A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, *66*, 3-11.
- Bartholow, B. D., Bushman, B. J. og Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology*, *42*, 532-539.

- Bushman, B. J. (1995). Moderating role of trait aggressiveness in the effects of violent media on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69 (5), 950-960.
- Bushman, B. J. og Anderson, C. A. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the General Aggression Model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 1679-1686.
- Bushman, B. J. og Huesmann, L. R. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 160 (4), 348-352.
- Bushman, B. J. og Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological Science*, 20 (3), 273-277.
- Broddason, T. (2006). Youth and new media in the new millenium. *Nordicom Review*, 27 (2), 105-118.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A. og Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence, *Journal of Experimental Social Psychology*, 43, 489-496.

- Cheng, T. L., Brenner, R. A., Wright, J. L., Sachs, H. C., Moyer, P. og Rao, M. R. (2004). Children's Violent Television Viewing: Are Parents Monitoring? *Pediatrics, 114 (1)*, 94-99.
- Christakis, D. A. og Zimmerman, F. J. (2007). Violent Television Viewing During Preschool Is Associated With Antisocial Behavior During School Age. *Pediatrics, 120*, 993-999.
- Comstock, G. (2008). A sociological perspective on television violence and aggression. *American Behavioral Scientist, 51*, 1184-1211
- Drabman, R. S. og Thomas, M. H. (1974). Does media violence increase children's toleration of real-life aggression? *Developmental Psychology, 10 (3)*, 418-421.
- Eron, L.D., Huesmann, L.R., Lefkowitz, M.M. og Walder, L.O. (1972). Does television violence cause aggression? *American Psychologist, 27 (4)*, 253-263.
- Fanti, K. A., Vanman, E., Henrich, C. C. og Avraamides, M. N. (2009). Desensitization to media violence over a short period of time. *Aggressive Behavior, 35*, 179-187.



- Feder, J., Levant, R. F. og Dean, J. (2007). Boys and violence: A gender-informed analysis. *Professional Psychology: Research and Practice*, 38 (4), 385-391.
- Fenigstein, A. (1979). Does aggression cause a preference for viewing media violence? *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 2307-2317.
- Ferguson, C. J. (2008). The good, the bad and the ugly: Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries. *Psychiatric Quarterly*, 78 (4), 309-316.
- Freyr Bjarnason. (2009, 26. maí). James Bond leyfð öllum en Madagascar 2 bönnuð. *Fréttablaðið*, bls. 20.
- Funk, J. B., Flores, G., Buchman, D. D. og Germann, J. N. (1999). Rating electronic games: Violence is in the eye of the beholder. *Youth Society*, 30, 283-312.
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J. og Bechtoldt, H. (2003). Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. *Applied Developmental Psychology*, 24, 413-436.

Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T. og Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27, 23-39.

Gentile, D. A. og Walsh, D. A. (2002). A normative study of family media habits. *Applied Developmental Psychology*, 23, 157-178.

Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R. og Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.

Gentile, D. A. og Gentile, J. R. (2008). Violent Video Games as Exemplary Teachers: A Conceptual Analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 37, 127-141.

Guðmundur Skarphéðinsson, Daníel Þór Ólason, Soffía Elísabet Pálsdóttir og Sigurgrímur Skúlason. (2007). Tölvuleikjanotkun nemenda á aldrinum 14 til 20 ára á höfuðborgarsvæðinu. *Sálfræðiritið - Tímarit Sálfræðingafélags Íslands*, 12, 71-83.

Gunter, B. (2008). Media violence: Is there a case for causality? *American Behavioral Scientist*, 51, 1061-1122.

Hagstofa Íslands. (2009). Notkun heimila og einstaklinga á tölvum og neti 2009.

*Hagtíðindi* 2009:1.

Heim, J., Brandtzæg, P. B., Kaare, B. H., Endestad, T. og Torgeirsen, L. (2007).

Children's usage of media technologies and psychosocial factors, *New Media Society*, 9, 425-454

Heimili og skóli (2009). *Örugg Internetnotkun hjá barnafjölskyldum:*

*Viðhorfskönnun.* Reykjavík: Höfundur.

Hopf, W. H., Huber, G. L. og Weiß, R. H. (2008). Media violence and youth

violence: A 2-year longitudinal study. *Journal of Media Psychology*, 20 (3), 79-96.

Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C. og Eron, L. D. (2003).

Longitudinal Relations Between Children's Exposure to TV Violence and Their Aggressive and Violent Behavior in Young Adulthood: 1977–1992. *Developmental Psychology*, 39 (2), 201-221.

Huesmann, L. R. (2007). The impact of electronic media violence: Scientific

theory and research. *Journal of Adolescent Health*, 41, S6-S13.

- Ivory, J. D. og Kalyanaraman, S. (2007). The effects of technological advancement and violent content in video games on players' feelings of presence, involvement, physiological arousal, and aggression. *Journal of Communication, 57*, 532-555.
- Krcmar, M. og Greene, K. (1999). Predicting exposure to and uses of television violence. *Journal of Communication, 49*, 24-45.
- Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E. og Hertzog, S. M. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *Journal of Adolescent Research, 23*, 76-96.
- Kuntsche, E. N. (2004). Hostility among adolescents in Switzerland? Multivariate relations between excessive media use and forms of violence. *Journal of Adolescent Health, 34*, 230-236.
- Langley, T., O'Neal, E. C., Craig, K. M. og Yost, E. A. (1992). Aggression-consistent, -inconsistent, and -irrelevant priming effects on selective exposure to media violence. *Aggressive Behavior, 18*, 349-356.
- Molitor, F., og Hirsch, K. (1994). Children's toleration of real-life aggression after exposure to media violence: A replication of the Drabman and Thomas studies. *Child Study Journal, 24* (3), 191-207.

Mueller, J. (2008, 20. janúar). Dead and deader. *Los Angeles Times*. Sótt 8. apríl 2010 af <http://articles.latimes.com/2008/jan/20/opinion/op-mueller20>.

Nikken, P., Jansz, J. og Schouwstra, S. (2007). Parents' interest in videogame ratings and content descriptors in relation to game mediation. *European Journal of Communication*, 22, 315-336.

Olson, C. K. (2004). Media Violence Research and Youth Violence Data: Why Do They Conflict? *Academic Psychiatry*, 28 (2), 144-150.

Olson, C. K., Kutner, L. A., Warner, D. E., Almerigi, J. B., Baer, L., Nicholi, A. M. og Beresin, E. V. (2007). Factors Correlated with Video Game Use by Adolescent Boys and Girls. *Journal of Adolescent Health*, 41, 77-83.

PEGI - Pan European Game Information (e.d.). *Hvað er flokkunarkerfi?* Sótt 9. apríl 2010 af <http://www.pegi.info/is/index/id/254>.

Piazza, J. (2010, 11. janúar). Audiences experience 'Avatar' blues. *CNN*. Sótt 8. apríl 2010 af <http://edition.cnn.com/2010/SHOWBIZ/Movies/01/11/avatar.movie.blues/index.html>.

Sargent, J. D., Heatherton, T. F., Ahrens, A. B., Dalton, M. A., Tickle, J. J. og Beach, M. L. (2002). Adolescent Exposure to Extremely Violent Movies. *Journal of Adolescent Health, 31*, 449-454.

Savage, J. (2004). Does viewing violent media really cause criminal violence? A methodological review. *Aggression and Violent Behavior, 10*, 99-128.

Savage, J. og Yancey, C. (2008). The effects of media violence exposure on criminal Aggression: A meta-analysis. *Criminal Justice and Behavior, 35*, 772-791.

Slater, M. D. (2003). Alienation, aggression, and sensation seeking as predictors of adolescent use of violent film, computer, and website content. *Journal of Communication, 53*, 105-121.

Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R. C. og Anderson, L. L. (2003). Violent media content and aggressiveness in adolescents: A downward spiral model. *Communication Research, 30*, 713-736.

SMÁÍS - Samtök Myndrétthafa á Íslandi. (e.d.). *PEGI*. Sótt 2. apríl 2010 af <http://www.smais.is/template25024.asp?pageid=5402>.

- Staude-Müller, F., Bliesener, T og Luthman, S. (2008). Hostile and hardened? An experimental study on (de-)sensitization to violence and suffering through playing video games. *Swiss Journal of Psychology*, 67, 41-50.
- Thompson, K. M., Tepichin, K og Haninger, K. (2006). Content and ratings of mature-rated video games. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 160, 402-410.
- Villani, S. (2001). Impact of media on children and adolescents: A 10-year review of the research. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 40, 392-401.
- Walsh, D. A. og Gentile, D. A. (2001). A validity test of movie, television, and video-game ratings. *Pediatrics*, 107, 1302-1308.
- Wilcox, R. R. (1994). A one-way random effects model for trimmed means. *Psychometrika*, 59 (3), 289-306.
- Wilcox, R. R. (2005). Trimmed Means. Í Everitt, B. S. og Howell, D. C. (Ritstj.), *Encyclopedia of Statistics in Behavioral Science* (bls. 2066-2067). Chichester: John Wiley & Sons.

Wood, W., Wong, F. Y. og Chachere, J. G. (1991). Effect of Media Violence on Viewers' Aggression in Unconstrained Social Interaction. *Psychological Bulletin*, 109 (3), 371-383

Worth, K. A., Chambers, J. G., Nassau, D. H., Rakhra, B. K. og Sargent, J. D. (2008). Exposure of US adolescents to extremely violent movies, *Pediatrics*, 122, 306-312



## Viðauki A

### **Könnun á viðhorfi fólks til áhorfs barna á ofbeldisfullu afþreyingarefni.**

Könnunin er í tveimur hlutum lesið lýsingar á aðstæðum og svarið svo eftir ykkar eigin mati.

Kyn:

Karl

Kona

Aldur \_\_\_\_\_

### **Fyrri hluti**

#### **Lýsing á mynd:**

Kvikmyndin Saving Private Ryan fjallar á áhrifaríkan og grafískan hátt um innrásina í Normandy og leit lítils hóps hermanna að fallhlífahermanninum Ryan, en allir bræður hans hafa fallið í stríðinu og því á að senda Ryan aftur til heimahaganna. Eftir marga blóðuga bardaga og mikið mannfall tekst þeim að finna Ryan og hann kemst á endanum til síns heima.

1.

Bára, 13 ára, kemur heim með myndina Saving Private Ryan sem hún fékk lánaða hjá vinkonu sinni og vill fá að horfa á hana með foreldrum sínum um helgina. Þau vilja ekki að hún horfi á þessa mynd og láta hana skila myndinni.

Hversu sammála ert þú ákvörðun foreldra Báru ?

mjög sammála

nokkuð sammála

nokkuð ósammála

mjög ósammála

2.

Gunnar, 10 ára, ætlar að bjóða nokkrum bekkjarfélögum sínum í heimsókn á sunnudagseftirmiðdegi til að horfa saman á myndina Saving Private Ryan eftir að hafa kynnt sér seinni heimsstyrjöld. Foreldrar hans samþykkja það og fara að versla á meðan.

Hversu sammála ert þú ákvörðun foreldra Gunnars ?

mjög sammála

nokkuð sammála

nokkuð ósammála

mjög ósammála

3.

Foreldrar Þórhildar, 9 ára, ákveða að hafa fjölskylduvídeókvöld. Þau leigja myndina Saving Private Ryan og horfa öll þrjú á myndina.

Hversu sammála ert þú ákvörðun foreldra Þórhildar ?

- mjög sammála
- nokkuð sammála
- nokkuð ósammála
- mjög ósammála

4.

Sigrún, 9 ára, vill fá að horfa á Saving Private Ryan með vinkonum sínum eftir skóla. Foreldrar hennar eru ekki hrifin af þessari ráðagerð og leyfa þetta ekki

Hversu sammála ert þú ákvörðun foreldra Sigrúnar ?

- mjög sammála
- nokkuð sammála
- nokkuð ósammála
- mjög ósammála

5.

Pabbi og mamma eru að horfa á Saving Private Ryan þegar Óskar, 14 ára sonur þeirra, sest í sófann. Pabbi réttir Óskari poppskálina og þau horfa saman á myndina.

Hversu sammála ert þú ákvörðun foreldra Óskars ?

- mjög sammála
- nokkuð sammála
- nokkuð ósammála
- mjög ósammála

6.

Saving Private Ryan er að byrja í sjónvarpinu. Foreldrar Péturs, 10 ára, segja honum að hann megi ekki horfa á myndina með þeim.

Hversu sammála ert þú ákvörðun foreldra Péturs ?

- mjög sammála
- nokkuð sammála
- nokkuð ósammála
- mjög ósammála

7.

Jónas, 13 ára, fékk lítinn flatskjá til að hafa inni í sínu herbergi í fermingargjöf. Til að vígja skjáinn fær hann leyfi foreldra sinna til að horfa einn á myndina Saving Private Ryan.

Hversu sammála ert þú ákvörðun foreldra Jónasar ?

- mjög sammála
- nokkuð sammála
- nokkuð ósammála
- mjög ósammála

8.

Sigurdís, 14 ára, hefur fengið myndina Saving Private Ryan lánaða frá bókasafninu. Hana langar til að horfa á myndina heima hjá vinkonu sinni. Hún hringir í móður sína til að fá leyfi en móðir hennar finnst myndin ekki við hæfi og segir nei.

Hversu sammála ert þú ákvörðun foreldra Sigurdísar ?

- mjög sammála
- nokkuð sammála
- nokkuð ósammála
- mjög ósammála

## Síðari hluti

### Lýsing á leik:

Grand Theft Auto er vinsæll tölvuleikur sem lýst er svona: "Þú ferð í hlutverk mafíósa sem stelar bílum, tekur að þér störf fyrir guðfeður og þrjóta og byggir upp orðspor þitt á leið þinni að stjórna borginni. Gríðarstór og opin svæði sem þú getur ferðast frjállega um og gert nánast hvað sem er, meðal annars murka lífið úr íbúum borgarinnar. Hressandi hasar þar sem þú lendir í skotbardögum, tekst á við lögin, ekur yfir gangandi vegfarendur og ferð í bílaeltingarleiki."

9.

Jóna, 13 ára, biður um leikinn Grand Theft Auto í afmælisgjöf. Vinir hennar spila hann mikið og allir eru að tala um hann í skólanum. Foreldrar hennar þvertaka fyrir að kaupa þennan leik og biðja hana um að velja annan.

Hversu sammála ert þú ákvörðun foreldra Jónu ?

- mjög sammála
- nokkuð sammála
- nokkuð ósammála
- mjög ósammála

10.

Pétur, 10 ára, er í raftækjaverslun með foreldrum sínum og skoðar tölvuleikina á meðan foreldrar hans velja sér brauðrist. Hann kemur hlaupandi til þeirra með leikinn Grand Theft Auto og segir vini sína alla hafa hrósað honum í hástert. Foreldrar hans fallast á að leyfa honum að kaupa leikinn.

Hversu sammála ert þú ákvörðun foreldra Péturs ?

- mjög sammála
- nokkuð sammála
- nokkuð ósammála
- mjög ósammála

11.

Bryndís, 9 ára, fékk leikinn Grand Theft Auto lánaðan hjá vini sínum. Foreldrar hennar sjá ekki ástæðu til að banna henni að spila leikinn.

Hversu sammála ert þú ákvörðun foreldra Bryndísar ?

- mjög sammála
- nokkuð sammála
- nokkuð ósammála
- mjög ósammála

12.

Sveinn, 14 ára, fær tölvuleikinn Grand Theft Auto í afmælisgjöf frá frænda sínum. Hann er mjög ánægður með hann og ættar strax að byrja að spila hann. Foreldrar hans vilja ekki leyfa honum að spila skotleiki og láta hann skila leiknum.

Hversu sammála ert þú ákvörðun foreldra Sveins ?

- mjög sammála
- nokkuð sammála
- nokkuð ósammála
- mjög ósammála

Að lokum:

Ert þú foreldri ?

- Já
- Nei

Takk fyrir þátttökuna

## Viðauki B

### Millihópasamanburður

Hrif	Summa kvaðrata	df	Meðalsumma kvaðrata	F	<i>p</i>
Barneign	21,876	1	21,876	12,930	0,000
Kyn	3,396	1	3,396	2,007	0,159
Foreldri * Kyn	1,884	1	1,884	1,113	0,293
Leif	263,945	156	1,692		

### Innanhópasamanburður

Hrif	Summa Kvaðrata	df	Meðalsumma kvaðrata	F	<i>p</i>
Kyn barns	17,615	1	17,615	74,657	0,000
Kyn barns * barneign	0,522	1	0,522	2,210	0,139
Kyn barns * kyn svarenda	0,283	1	0,283	1,198	0,275
Kyn barns * barneign * kyn svarenda	0,085	1	0,085	0,359	0,550
Leif(kyn barns)	36,808	156	0,236		
Aldur barns	123,820	1	123,820	224,313	0,000
Aldur barns * barneign	0,012	1	0,012	0,021	0,884
Aldur barns * kyn svarenda	0,156	1	0,156	0,282	0,596
Aldur barns * barneign * kyn svarenda	2,098	1	2,098	3,800	0,053
Leif(aldur barns)	86,111	156	0,552		
Tegund ofbeldisefnis	42,215	1	42,215	65,766	0,000
Tegund ofbeldisefnis * barneign	1,746	1	1,746	2,719	0,101
Tegund ofbeldisefnis * kyn svarenda	8,509	1	8,509	13,256	0,000
Tegund ofbeldisefnis * barneign * kyn svarenda	0,917	1	0,917	1,429	0,234
Leif(Tegund ofbeldisefnis)	100,136	156	0,642		
Kyn barns * aldur barns	2,948	1	2,948	11,295	0,001
Kyn barns * aldur barns * barneign	0,007	1	0,007	0,027	0,869
Kyn barns * aldur barns * kyn svarenda	0,041	1	0,041	0,159	0,691
Kyn barns * aldur barns * barneign * kyn svarenda	0,001	1	0,001	0,003	0,960
Leif(kyn barns*aldur barns)	40,710	156	0,261		

*Innanhópasamanburður framhald*

Hrif	Summa Kvaðrata	df	Meðalsumma kvaðrata	F	p
Kyn barns * tegund ofbeldisefnis	0,031	1	0,031	0,156	0,694
Kyn barns * tegund ofbeldisefnis * barneign	0,273	1	0,273	1,366	0,244
Kyn barns * tegund ofbeldisefnis * kyn svarenda	0,381	1	0,381	1,910	0,169
Kyn barns * tegund ofbeldisefnis * barneign * kyn svarenda	0,000	1	0,000	0,001	0,974
Leif(Kyn barns*tegund ofbeldisefnis)	31,131	156	0,200		
Aldur barns * tegund ofbeldisefnis	9,289	1	9,289	27,922	0,000
Aldur barns * tegund ofbeldisefnis * barneign	5,713	1	5,713	17,174	0,000
Aldur barns * tegund ofbeldisefnis * kyn svarenda	0,336	1	0,336	1,011	0,316
Aldur barns * tegund ofbeldisefnis * barneign * kyn svarenda	0,000	1	0,000	0,000	0,999
Leif(aldur barns*tegund ofbeldisefnis)	51,896	156	0,333		
Kyn barns * aldur barns * tegund ofbeldisefnis	0,011	1	0,011	0,047	0,828
Kyn barns * aldur barns * tegund ofbeldisefnis * barneign	0,266	1	0,266	1,147	0,286
Kyn barns * aldur barns * tegund ofbeldisefnis * kyn svarenda	0,000	1	0,000	0,001	0,974
Kyn barns * aldur barns * tegund ofbeldisefnis * barneign * kyn svarenda	0,012	1	0,012	0,052	0,820
Leif(kyn barns*aldur barns*tegund ofbeldisefnis)	36,177	156	0,232		