

Konkurransen verre enn vald i spel



Forsking på videospel og vald har fokusert mest på valdelege spel. Men ifølgje nye funn kan spel med høg grad av konkurranse skapa mest aggresjon.

Forskinga, som er publisert av den amerikanske psykologforeininga, APA, baserer seg på ei rekke eksperiment som samanlikna spel med tanke på konkurranseelement, vanskelegheitsgrad og handlingstempo. PhD-kandidat Paul J. C. Adachi ved Brock University i Canada fann at spelevald i seg sjølv ikkje leidde til aggressiv åtferd. Men spel med høgare konkurranseprofil gav større grad av valdeleg åtferd enn spel med mindre konkurranse, uavhengig av valdsinnhaldet i spela.

I eitt eksperiment målte Adachi og kollegar styrken på sausane 42 college-studentar miksa til forsøkspersonar som dei på førehand hadde blitt fortald ikkje likte sterk mat. Forskarane fann ingen forskjell på styrken i sausane frå dei som hadde spelt valdsspelet *Conan* samanlikna med dei som hadde spelt bilspelet *Fuel*, og konkluderte med at valdsinnhaldet i Conan ikkje var nok til å utløysa aggressiv åtferd.

I neste eksperiment spelte 60 forsøkspersonar anten *Mortal Kombat versus DC Universe* (eit valdeleg spel med høg grad av konkurranse), *Left 4 Dead 2* (valdeleg med moderat konkurransenivå), *Marble Blast Ultra* (ikkje vald, ikkje konkurranse) og *Fuel* (ikkje vald, høgt konkurransenivå). Etterpå laga dei saus, og forskarane målte òg hjerterefrekvensen før og under spelinga.

Dei som spelte *Fuel* og *Mortal Kombat versus DC Universe*, laga signifikant sterkare sauser enn dei andre, og dei hadde også høgare hjerterefrekvens.

Kjelde: Adachi, P. J. C. & Willoughby, T. (2011). The Effect of Video Game Competition and Violence on Aggressive Behavior: Which Characteristic Has the Greatest Influence? Nettpublisering: *Psychology of Violence*, doi: 10.1037/a0024908.