

Konkurransen verre enn vald i spill

Forskning på videospill og vald har fokusert mest på valdelege spill. Men ifølge nye funn kan spill med høg grad av konkurranse skapa mest aggresjon.

PUBLISERT 5. oktober 2011

Forskinga, som er publisert av den amerikanske psykologforeninga, APA, baserer seg på ei rekke eksperiment som samanlikna spill 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 spill med høgare konkurranseprofil gav større grad av valdeleg åtferd enn spill 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 bilspillet *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 spill 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 spelninga.

Dei som spelte *Fuel* og *Mortal Kombat versus DC Universe*, laga signifikant sterkare sausar 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.

Teksten sto på trykk første gang i Tidsskrift for Norsk psykologforening, Vol 48, nummer 10, 2011, side