

Videospill og vold, hva gjør det med oss?

PSY
KOL
OGI

Kan man bli «avstumpet» av videospill med mye vold? Ny forskning tyder på det.

TEKST

Reidar Ommundsen

PUBLISERT 3. november 2007

De som har greie på slikt, hevder at videospill blir stadig mer voldelige. Et av de nyeste spillene skal være så motbydelig at det er forbudt i England. Undersøkelser har vist at mange av de ungdommene som er storbrukere av sadistiske og blodige videospill, også er mer voldelige i dagliglivet. Men det er ikke uproblematisk å fastslå at det er spillene i seg selv som fører til mer voldelig atferd, eller om det er personer som lett griper til vold, som føler seg tiltrukket av slike spill. Kanskje er det et samspill, der slike spill forsterker tendenser som personer allerede har, og det skulle være grunn nok til å rette en advarende finger mot slike spill.

Nå har en ny undersøkelse sett på en annen mulig, men beslektet virkning av videospill. Det kan nemlig tenkes at selv om slike spill i og for seg ikke fører til mer voldelig atferd, så kan spillerne venne seg til å se på vold. Tanken bak den nye undersøkelsen er at hyppig bruk av videospill mettet av vold kan gjøre brukerne følelsesmessig «avstumpet» dersom de ser at noen blir utsatt for vold i det virkelige liv. Teoretisk sett kan dette resultere i at storkonsumenter av voldsvideoer i mindre grad vil reagere på vold dersom de blir tilskuere til den på gaten eller andre plasser. Følgen kan være at færre vil forsøke å hjelpe en person som utsettes for overgrep, og kanskje vil enda færre «gidde» å bry seg såpass at de tilkaller politi eller annen hjelp.

Men fins det noen håndfast forskning som dokumenterer at det å spille voldelige videospill faktisk kan gjøre unge mennesker mer avstumpede og likegyldige overfor andre som utsettes for vold? Jo, det gjør det, takket være en eksperimentell undersøkelse foretatt av sosialpsykologer fra Nederland og USA.

I rapporten som ble publisert nå i år, fremgår det at 256 studenter i alderen 18–25 år (like mange kvinner og menn) fikk i oppgave å spille videospill i 20 minutter. Halvparten av studentene ble ved loddtrekning satt til å spille et videospill med sterke voldelige innslag, mens den andre gruppen tilsvarende skulle spille et annet spill uten voldelig innhold. I forkant av spillingen hadde deltakerne fylt ut et spørreskjema der de skulle opplyse hvor aggressive og voldelige de var «til vanlig». Ut fra svarene på dette skjemaet ble alle forsøkspersonene delt inn i to grupper: de som var mer aggressive eller voldelige enn gjennomsnittet, og de som var mindre. Videre sørget forskerne for at det var

omtrent like mange menn som kvinner til å spille de to formene for videospill. I tillegg ble det sikret at antallet personer med henholdsvis høy og lav selvrappert aggressivitet til daglig var ganske likelig fordelt på de to videospillene.

Umiddelbart etter at det 20 minutters lange videospillet var over, målte forskerne de unges følelsesmessige opphisselse ved hjelp av to fysiologiske mål, nemlig pulsen samt GSR eller hudens elektriske motstand. Det er velkjent at det sistnevnte målet gir en meget god indikasjon på selv små endringer i følelsesmessig aktivering.

Det viste seg at det stort sett ikke var forskjell på de to gruppene i følelsesmessig aktivering enten de i 20 minutter hadde vært engasjert i et spill fylt av vold eller et ikke-voldelig spill. Til gjengjeld fant forskerne en stor forskjell i en påfølgende test der samtlige deltakere ble utsatt for en TV-fil med «virkelige» scener med vold fra TV-programmer tilsvarende dem man kan se i f.eks. dagsrevyen (som gateslag mellom demonstranter og politi fra en demonstrasjon som ender med voldsutøvelse). Ved synet av disse voldsscenene fra virkelighetens verden reagerte gruppen som hadde spilt voldsvideo, med langt mindre følelsesmessig fysiologisk opphisselse enn gruppen med ikke-voldsvideo.

Dette resultatet tyder rimelig klart på at voldelige videospill kan gjøre mennesker mer «ufølsomme» hvis de ser at andre utsettes for vold, i hvert fall for en tid. Og til forskernes overraskelse var det ingen forskjell i virkning mellom menn og kvinner, og heller ikke mellom dem som i forveien var gruppert som mer eller mindre aggressive i dagliglivet. Stort sett ble altså alle mer «avstumpet» av å ha spilt et voldelig videospill i bare 20 minutter!

De nederlandske og amerikanske forskerne mener derfor at selv om de bare hadde påvist en kortvarig effekt, er det god grunn til å anta at de som spiller mange og hyppige videospill med sterke innslag av vold, kan utvikle mindre sensitivitet for scener med vold i det daglige. Ikke sjelden omtaler media alvorlig bruk av vold og overfall på åpen gate, uten at folk som er vitne til hendelsene, griper inn eller tilkaller politiet. Det kan selvsagt være mange grunner til at tilskuere ikke våger å involvere seg. Det trenger ikke bety at de er likegyldige til det som skjer. Men undersøkelsen som vi har omtalt her, gir tungtveiende støtte til dem som mener at voldelige videospill faktisk kan føre til mer likegyldighet overfor vold i dagliglivet.

Teksten sto på trykk første gang i Tidsskrift for Norsk psykologforening, Vol 44, nummer 11, 2007, side

TEKST

Reidar Ommundsen