

Opphissande bilspel

Bilspel og bordtennis på Xbox360 gjer deg meir opphissa og aggressiv enn valdelege skytespel.

PUBLISERT 5. mai 2009



Gjennom å måla fysiske og kjenslemessige reaksjonar hos spelarar, har forskarar tidlegare funne støtte til teorien om at det er ein samanheng mellom speling av valdelege videospel og aggresjon. Men slike studium har tradisjonelt nytta lite komplekse spel. Simon Goodson og Sarah Pearson ved Huddersfield University i Storbritannia nytta eit av dei nyaste spelkonsolla (Xbox360) og tre ulike spelsjangrar: eit førstepersons skytespel, bilspelet Project Gotham Racing og eit bordtennisspel med 3D-grafikk.

30 deltakarar mellom 18 til 45 år tok del i studien. Forskarane målte endringar i elektrisk aktivitet i hjernen, pust, hjarterytme og aggresjonsnivå før og etter spelinga.

Bilspelet gav størst utslag på hjarterytme og hjerneaktivitet, og ganske overraskande var det skytespelet som påverka spelarane minst.

– Forskarar har tidlegare generalisert vidfemnande om korleis videospel verkar. Denne studien er ein av dei første til å nytta eit av dei nyaste spelkonsolla, som gjev mykje større realisme. Overraskande viste resultatane at bilspelet gjorde deltakarane meir opphissa og aggressive enn spela som inneheldt valdsscener. Den høge graden av realisme i moderne spel gjer det nødvendig å tenka nytt rundt tilhøvet mellom videospel og vald, seier Goodson og Pearson i ein kommentar. Ifølgje BPS Media Centre blei resultatane presenterte under ein konferanse som British Psychological Society arrangerte i Brighton 1. april.

arne.olav@psykologforeningen.no

Teksten sto på trykk første gang i Tidsskrift for Norsk psykologforening, Vol 46, nummer 5, 2009, side