

# Børn bliver ikke voldelige af videospil

Ny undersøgelse viser, at der ikke er sammenhæng mellem computervold og virkelig vold

Af: **Jakob Rohde-Brøndum**



## Bliver børn mere voldelige af at spille krigsspil?

Det spørgsmål har i mange år bekymret forældre og pædagoger, men nu viser en ny undersøgelse, at der ikke er nogen sammenhæng mellem computervold og vold i den virkelige verden.

Undersøgelsen, der er udarbejdet af psykolog Christopher Ferguson fra Stetson University, er netop blevet publiceret i 'Journal of Communication'. Christopher Ferguson har analyseret tilfælde af vold og drab i film og faktiske drabstal i årene fra 1920 til 2005. Psykologen har derudover undersøgt brugen af voldelige computerspil og raten af ungdomsvold fra 1996 til 2011, og konklusionen er klar:

Selv om brugen af vold i medier aldrig har været større, er der ingen klare beviser for, at det fører til mere vold i samfundet.

Voldelige computerspil har ellers været nævnt som en del af forklaringen efter flere tragiske drabssager i de seneste år.

Efter tragedien i Newton i 2012, hvor skoleeleven Adam Lanza skød og dræbte 20 børn og seks voksne på Sandy Hook Elementary School, udtalte efterforskerne hos politiet i Connecticut, at Lanza var inspireret af computerspil.

Også under efterforskningen af terrorangrebet i Oslo og på Utøya kom det frem, at Anders Behring Breivik var inspireret af voldelige computerspil.

Professor Faltin Karlsen fra Westerdals School of Art, Technology and Communication i Oslo, mener, at argumentet om sammenhængen mellem vold i medierne og vold i virkeligheden flytter opmærksomheden fra de virkelige problemer.

*- Det er en vældig enkel løsning på problemer, som er vældig komplicerede og meget mere økonomisk krævende at rette op på,* siger Faltin Karlsen til VG.

Han mener, at en ensidig fokus på vold i medier fører til, at vigtige ting som for eksempel vold i hjemmet, arbejdsløshed og fattigdom bliver overset.

*- Det at censurere computer- og tv-spil er meget lettere end for eksempel at få folk ud af fattigdom,* siger han.

En engelsk og en svensk undersøgelse er tidligere også kommet frem til, at det ikke var volden, der gjorde computerspillere aggressive og frustrerede, men derimod spillets sværhedsgrad.