

Voldelige spil gør børn aggressive

Hvad spil gør ved børn og unge

En undersøgelse fra USA viser nu, at såkaldte voldelige computerspil gør børn aggressive og lærer dem at være voldelige.

Det skriver dagbladet Ingeniøren.

To amerikanske forskere ved navn Gentile har lavet en undersøgelse, der viser, hvordan de pædagogiske metoder brugt i spil, ikke bare lærer børnene spillet, men også lærer dem at være aggressive.

Faren, Douglas Gentile, er professor emeritus i børne- og uddannelsespsykologi, mens sønnen forsker i mediers påvirkning af unge.

Vrede blev vurderet

Undersøgelsen omfatter i alt 2.500 børn fordelt på tre aldersgrupper med gennemsnitsaldrer på henholdsvis ni, fjorten og nitten år og foregik to gange med fem måneders mellemrum.

Hver gang målte forskerne, hvor aggressive hvert barn/ung i undersøgelsen var. Det blev sammenholdt med hvor meget, hvordan og hvilke computerspil, de spillede.

Aggressionsgraden blev målt på tre forskellige måder: I første omgang skulle personen selv beskrive, hvor aggressive de opfattede sig selv, ved at redegøre for, hvor ofte de sloges eller diskuterede med andre elever eller lærerne.

Efterfølgende blev kammeraternes og lærernes mening om personens aggression målt. Og til sidst målte forskerne børnenes holdning til aggression ved for eksempel at bede børnene tolke, om et skub var med vilje og med ond hensigt.

Jo flere spil des værre

Undersøgelsen viste klare sammenhænge mellem spillenes pædagogiske metoder og børnenes indlæring af aggression.

Børn eller unge, der spillede voldelige spil jævnt fordelt over ugen, blev mere aggressive end dem, der spillede omtrent det samme, men fordelt på en eller to gange om ugen.

Dem, der spillede flere forskellige voldelige spil, var også klart mere aggressive end dem, der kun spillede et enkelt. Og børn, der spillede flere spil, men hvor kun ét var voldeligt, blev ikke nær så aggressive.

Interviewene med de unge viste også, at de børn der spillede meget, havde en kognitiv ændring af deres forhold til vold. De tolkede ganske enkelt oftere for eksempel et tilfældigt skub som en bevidst ondsindet handling.

»De kommer i en sindsstemning, hvor de er konstant på vagt og er meget mere klar til at opfatte handlinger som aggressive«, fortæller Gentile til Ingeniøren.

Tydlig udvikling på kort tid

Et af undersøgelsens mest urovækkende resultater var, at det var muligt at måle en klar forskel i forsøgspersonernes aggression efter de fem måneder, som forsøget varede.

»Det kom som en total overraskelse for os«, fortæller Douglas Gentile.

»Vi havde ikke ventet en så tydelig udvikling på så kort tid«.

Det foruroligende er selvfølgelig, at hvis et barn eller ung på fem måneder kan blive så meget mere aggressiv, at det registreres af hans kammerater og lærere, så går udviklingen mod at lære aggression virkelig hurtigt.

Den bedste måde at lære på

Gentile og Gentile er imidlertid fokuseret på to pædagogiske metoder. Den ene er spils evne til at indlære via en massiv startfase og derefter en længere fase, hvor brugeren spiller regelmæssigt. Det forstærker og fæstner den oprindelige indlæring.

Undersøgelser viser, at netop denne fordeling af træning/undervisning er meget effektiv til at skabe automatiserede handlemåder og forståelser.

Den anden metode er indlæring i forskellige situationer. Her ved man, at børn der lærer det samme i flere sammenhænge på flere måder, husker indlæringen bedre.

Forældre skal sætte grænser

Gentile råder forældre til at følge to simple råd: Børn skal ikke spille spil, som er mærket som uegnet for deres aldersklasse, og de bør maksimalt spille en time om dagen.

»Jeg tror ikke, vi skal forbyde noget. Forældrene er de mest effektive til at forhindre skade på børnene«, siger han.