

Våldsamma datorspel:

“Vi är den som slår och mördar”

Frågan om våldsamma datorspel leder till ökad risk för ett våldsamt beteende är ständigt aktuell. Vi mötte Predrag Petrovic, psykiatriker och hjärnforskare vid Karolinska Institutet, som berättar att det inom experimentell hjärnforskning finns flera mekanismer som ger stöd för att våldsamma datorspel ökar risken för ett aggressivt beteende.



Psykiatrikern och hjärnforskaren Predrag Petrovic

Foto: Ulf Sirborn

–Mycket pekar mot att våldsamma datorspel ökar risk för aggressivitet. Problemet är att det i den typ av observationsstudier som gjorts kan vara svårt att se om det är så att personer som spelar våldsamma datorspel blir aggressiva på grund av sitt spelande eller om det är så att personer som är mer aggressiva spelar mer våldsamma spel. Därför behövs det fler randomiserade studier, säger Predrag Petrovic.

2011 publicerade Statens medieråd en rapport där de drog slutsatsen att det inte går att säga att våldsamma datorspel leder till ett våldsamt beteende. Predrag Petrovic och hans kolleger Martin Ingvar och Andreas Olsson gav rapporten skarp kritik i en debattartikel i Dagens Nyheter. De menade att medierådet inte var objektivt och att rapporten stod i hjärt kontrast mot en samlad internationell beteendevetenskaplig expertis. Medierådets samarbete med svenska dataspelsbranschen granskades sedan av TV4-programmet Kalla Fakta. Bland annat kritiserades en informationsfilm som medierådet och svenska dataspelsbranschen producerat tillsammans. Den europeiska branschorganisationen ville inte medfinansiera informationsfilmen eftersom den visade en 13-årig flicka som spelade Battlefield 3, ett våldsamt spel med 16-årsgräns.

Stor skillnad mellan skräckfilm och våldsamma datorspel

Predrag Petrovic och hans kolleger tycker att Medierådet borde tillämpa försiktighetsprincipen och ta till sig mer av

experimentell hjärnforskning. En del som menar att våldsamma datorspel inte leder till ökad aggressivitet tar upp debatten om skräckfilmer på 80-talet. Predrag Petrovic förklarar att det inte går att jämföra.

–När vi tittar på skräckfilmer identifierar vi oss med offret. Skräckfilmer bör därför inte ge ökad aggressivitet, om något kan det istället leda till ångest och posttraumatiskt stressliknande syndrom (PTSD), förklarar Predrag Petrovic.

Faran med filmer är istället något som kallas modellinlärning, filmer där coola typer gör dumma saker, som exempelvis Pulp Fiction, där tittaren identifierar sig med den som slår eller mördar.

–När vi spelar våldsamma spel tar vi det ytterligare ett steg. Vi är den som slår och mördar och vi blir dessutom belönade och får poäng när vi gör det. Det blir direktinlärning, så de här olika formerna av filmer och datorspel ger teoretiskt väldigt skilda effekter på hjärnan och beteendet, fortsätter Predrag Petrovic.

Belöning av aggressiva handlingar, träning av empatihämning – allt detta bör teoretiskt sett mediera en stor risk för ökat aggressivt beteende i enlighet med experimentell hjärnforskning.

–Ett argument vi ofta hör är “jag spelar ju datorspel och jag är inte våldsam, alltså är det inte farligt.” Vi har en normalfördelning även när det gäller aggressivt beteende och våld. De flesta människor är inte särskilt aggressiva, men så har vi en liten klick som kan bli en fara för andra. Det vi påstår kan hända med våldsamma datorspel är att normalfördelningen förskjuts. Då är det fortfarande så att de flesta inte blir våldsamma. En del kanske till och med trivs mer med sig själva och känner att de vågar mer, men vi tror att våldsamma spel kan göra att fler går över gränsen till ett våldsamt beteende, säger Predrag Petrovic.

Han förklarar att aggressivt beteende utlöses i basala områden i hjärnans amygdala och i hjärnstammen. I hjärnan finns också en emotionell reglering i pannloben, så kallade bromsar, som är viktiga för kontroll av vårt beteende. Just det här området som kontrollerar och dämpar aggressioner minskar i aktivitet när personer spelar våldsamma spel.



Den polska spelutvecklaren Destructive Creations släppte nyligen det kontroversiella spelet "Hatered".

-Vi har olika grupper i samhället som redan har en förse- nad utveckling i hjärnans prefrontala kontrollfunktioner, till exempel personer med ADHD eller emotionell instabil personlighetsstörning. De kan redan ha svårt att reglera emotionella processer och kan därför löpa större risk att påverkas.

Vi vet att hjärnan är plastisk. När vi övar på något blir vi bättre på det. En kollega till mig gjorde en studie där folk fick lära sig jonglera under tre veckor. Det visade sig då att områden som är viktiga i hjärnan för jonglering ökade i storlek. Frågan är, får vi bestående plastiska förändringar i

hjärnområden som ger upphov till aggressivitet och reglerar aggressivitet och empati när vi spelar extremt våldsamma datorspel? Vi vet att hjärnan utvecklas ända fram till 25-årsåldern och det som utvecklas sist är just de här områdena i nedre pannloben som är så viktiga för kontroll av emotioner, säger Predrag Petrovic.

Han och hans forskargrupp vill nu göra en randomiserad studie där en grupp vuxna får spela ett våldsamt datorspel dagligen under några veckor medan en annan lika stor grupp får spela ett icke våldsamt spel. Genom att mäta empatiresponser i hjärnan, aggressivitet, och hjärnans funktion och struktur före respektive efter de sex veckorna går det att se om det

finns någon skillnad mellan grupperna.

-Jag tycker att svenska dataspelsbranschen borde vara intresserade av att finansiera den typen av forskning. Svenskt spel är inte beroende av de här extremt våldsamma spelen. Sedan är det inte så att vi är emot alla former av datorspel, det finns mycket positivt med spel också, men vi tycker att det behövs mer forskning om just de här extremt våldsamma spelen, säger Predrag Petrovic.

Anna Käll

E-mail: anna.kall@actapaediatrica.se

... och vad säger dataspelsbranschen?

För att ta reda på om de svenska dataspelsföretagen kan tänka sig att ge finansiellt stöd till forskning kring våldsamma datorspel kontaktade vi först det svenska dataspelsbolaget DICE, som bland annat ligger bakom det våldsamma spelet Battlefield, och som 2014 hade en omsättning på 799 mkr. På DICE fanns ingen som ville svara på frågan utan de hänvisade istället till svenska dataspelsbranschens talesperson Per Strömbäck.

Per Strömbäck, tror du att det skulle finnas det intresse för svenska dataspelsbranschen att ge finansiellt stöd till forskning om våldsamma datorspel?

-Vi anser att frågan om effekter är besvarad genom statens medieråds omfattande metastudie från 2011. Utöver det vill jag peka på vårt ambitiösa arbete med åldersmärkning: PEGI. Barn bör inte spela våldsamma spel. Det finns många spel som är avsedda för en vuxen publik.

Ni tycker alltså inte att det behövs mer forskning inom området?

-Vi är överens om att barn inte bör spela spel med våldsamt innehåll och gör stora ansträngningar för att minska risken att det ändå sker. Det gör vi oavsett forskningsresultat om eventuella effekter. Forskningsläget anser vi som sagt vara klarlagt men vi välkomnar givetvis ytterligare kunskap om det finns de som vill forska mer.