



LUNDS UNIVERSITET

BASA01 Baskurs för universitetsstudier 7,5 hp
Sommaren 2012 — Campus Helsingborg

Hemtentamen — skriftlig uppgift

”Paper”/liten uppsats

INLÄMNING: senast fredagen den 20 juli, kl. 18.00.

Uppgiften skickas som Word-dokument till jeanette.emt@fil.lu.se

Anvisningar:

Analystext. Utgångspunkten för uppgiften är en debattartikel om dataspelsvåld skriven av fyra forskare vid Karolinska institutet. Hemtentamensuppgiften består i att göra en kritisk granskning av deras resonemang. Läs igenom artikeln (bifogas) och fundera över följande frågor:

- Vilken tes driver författarna? Vad hävdar de?
- Hur argumenterar de? Vilka bevis refererar de till?
- Är argumenten/bevisen starka/svaga?
- Håller resonemanget (enligt dig)? Är det rimligt? Varför (inte)?

Avgränsning och frågeställning. Välj ut en eller ett par kritiska punkter att fokusera på i uppsatsen.

Disposition. Gör upp en plan för hur du skall presentera materialet i uppsatsen.

Bakgrundsmaterial. Använd (och dra nytta av) så mycket stoff som möjligt i kurslitteraturen: begrepp och termer, teorier, etc. Utnyttja biblioteksresurser för att ta fram annat material som kan vara lämpligt att kontrollera och referera till.

Formalia. Följ råd och anvisningar i *Studentens skrivhandbok*. I övrigt skall den inlämnade uppsatsen uppfylla följande krav:

- vara försedd med ett **titelblad** – med Lunds universitets emblem, kurskod och kursnamn, termin, datum, uppsatstitel, ditt namn.
- vara försedd med en **abstract** (sammanfattning av din uppsats, högst tio meningar), **innehållsförteckning**, **litteratur-** eller **referenslista**.
- den löpande texten skall vara uppdelad i **inledning**, **avslutning** och (ett valfritt antal) **avdelningar** däremellan.
- den löpande texten skall omfatta **minst 3 sidor** och **högst 7 sidor** (med 1,5 i radavstånd, gärna Times 12 punkter).

”Dataspelsvåld minskar ungas förmåga till empati”

Publicerad 2010-12-18 00:50

Tunga hjärn- och beteendeforskare varnar: Grovt datavåld under barn- och ungdomsåren kan påverka hjärnan – och samhället – ytterst negativt. En ny sammanställning av mer än hundra vetenskapliga studier – baserad på över 130 000 individer – visar på en robust koppling mellan våldsamma dataspel och till exempel aggressiva beteenden och minskad empati. Hjärnans utveckling i barn- och ungdomsåren är mycket viktig för personligheten. Utifrån ett hjärnforskningsperspektiv finns flera specifika orosmoment, bland annat gäller det empatisystemet i hjärnbarken. Kontinuerligt användande av våldsamma dataspel kan både motverka utvecklingen av empati och barns och ungas förmåga att resonera i moraliska termer, skriver Predrag Petrovic, Andreas Olsson, Henrik Larsson och Martin Ingvar.

I dag är det inte fysiska äventyrslekar som gäller. Det är dataspel som dominerar fritiden för många ungdomar, spel vilka upplevs som både roliga och meningsfulla. Dataspel har även funnit en plats i specifik träning vid sjukdom och hjärnskador som stroke. Mitt i detta finns det nu en ökande förekomst av verklighetstroga och extremt våldsinriktade spel där alla spelmoment som belönas går ut på att virtuellt döda, skada, misshandla, våldta, sprätta upp och lemlästa sina opponenter.

Senaste debatten om medievåld handlade om videovåld och var aktuell för 15 år sedan – den stannade vid att forskningen inte kunde ge ett entydigt svar på ifall våld i medierna var kopplat till ett aggressivt beteende. Dataspel ansågs då som ett oskyldigt tidsfördriv.

Sedan dess har realismen och våldsinnehållet i dataspel ökat explosionsartat samtidigt som spelandet har krupit ner i åldrarna. I kraft av det ökade innehållet av realistiskt våld i moderna dataspel finns det anledning att ifrågasätta de argument som framförts om att det inte föreligger något samband mellan dataspel och effekter på känsloliv eller utövande av våld hos barn och ungdomar.

Tidigare sammanställningar om dataspelsvåld har gett en något oklar bild av huruvida datavåld skapar ökad aggressivitet. Medan flera analyser visat att det finns ett klart samband mellan dataspelsvåld och aggressivt beteende har ett par dragit slutsatsen att det inte finns tillräckliga data för en sådan konklusion. Felaktigt har

dessa använts för att påstå att dataspelsvåld inte föder aggressivitet.

I år har det kommit en ny sammanställning som är mycket omfattande (Anderson et al 2010; Psych. Bull. 136), där mer än hundra studier har analyserats och över 130 000 individer inkluderats. Den visar på en robust koppling mellan våldsamma dataspel och aggressiva beteenden, tankemönster, och affekter liksom minskad empati och prosocialt beteende i både experimentella studier och populationsstudier.

Även andra nya studier, där man följt dataspelande ungdomar under flera år, visar på att våldsspel ökar risken för aggressivt beteende oberoende om man tidigare visat aggressivitet eller ej. Styrkan på sambanden i den ovannämnda sammanställningen är relativt liten, vilket är förväntat givet att våld och aggressivitet är orsakat av en kombination av olika riskfaktorer, var och en med liten effekt i sig.

Det betyder alltså inte att dataspelsvåld kan klassificeras som oviktigt i sammanhanget, utan snarare att forskning måste fokusera på hur dataspelande i samspel med andra riskfaktorer (socioekonomisk bakgrund, brist på skyddande nätverk, utsatthet och genetiska faktorer) ökar risken för våld och aggressivitet. Det är ytterst viktigt att även inkludera psykologisk experimentell och biologisk forskning för att få en bättre förståelse för hur dataspel kan relatera till aggressivt beteende.

Andersons sammanställning är i linje med resultaten av decennier av experimentell psykologisk forskning, som beskriver flera olika mekanismer genom vilka passiv och aktiv våldskonsumtion kan öka risken för aggressiva beteenden. Imitation och modellinlärning är två välutforskade mekanismer som visar hur observerat våld "smittar" av sig, speciellt från vuxna till barn. Emotionell avtrubbning är en annan verksam mekanism, liksom minskad förmåga att kontrollera aggressiva impulser.

På liknande sätt kan modern hjärnforskning ge ny energi till debatten. Hjärnans utveckling i barn- och ungdomsåren är mycket betydande för att skapa den personlighet som individen kommer att ha resten av sitt liv, och utifrån hjärnforskningsperspektiv föreligger flera specifika orosmoment:

1) Impulser för aggression och våld kommer från det limbiska systemet i hjärnan. Under barn- och ungdomsåren etableras impulskontroll över dessa system från pannloberna. Vi menar att det finns en stor risk att dessa kontrollsystem inte utvecklas till fullo samtidigt som automatiska aggressiva reaktioner förstärks. Tillvänjning och avtrubbning av individens impulskontroll leder till ökad risk för aggressiva beteenden i konflikter. Avtrubbningseffekten förstärks på grund av dataspelens sinnrika belöningar där spelaren belönas just för det som betraktas som starkt normbrytande beteende i det vanliga livet.

2) Hjärnforskning har visat att det finns ett empatisystem i hjärnbarken vilket kan hindra oss från att göra andra illa eftersom hjärnan gör en modell av den smärta som vår handling kommer att orsaka dem. Empati utgör således en broms mot våld. Kontinuerligt användande av våldsamma dataspel i barn- och ungdomsåren kan både motverka utvecklingen av empati och förstärka de mekanismer som hämmar empatirelaterade processer i

hjärnan. Beteendestudier har också påvisat att graden av empatisk förmåga faktiskt minskar vid spelande av våldsamma dataspel.

3) Vår förmåga att resonera i moraliska termer utvecklas under barn- och ungdomen via exponering för moralsystem (genom familj, samhälle och kultur) i takt med att pannloberna utvecklas. All information som kommer till hjärnan bidrar till hur våra moraliska resonemang utvecklas. Risken är därför störst för påverkan av våldsamma dataspel hos barn med begränsat socialt nätverk. Risken att påverkas av dessa spel beror på mängden spelande och mängden våldsinnehåll. Det är därför oroande att en del ungdomar spelar extremt våldsamma dataspel flera timmar per dag. Men från hjärnforskningsperspektiv är vi mest bekymrade för barn och ungdomar som redan har en psykiatrisk problematik, till exempel ADHD-, borderline- och antisociala symptom. Dessa barn släpar efter i mognaden av pannlobens kontrollfunktion och har ofta en bristande impulskontroll. De framstår därför som extra känsliga för våldsamma dataspel, ett antagande som stöds av beteendestudier.

Några enkla lösningar på frågan om vad man kan göra för att förändra situationen finns inte, men samtidigt kan påståendet att dataspelvåld är relaterat till hälsorisker inte nonchaleras som moralpropaganda. Snarare är detta ett uttryck för oro hos väl etablerade biologiska forskare.

Vi vill som hjärnforskare göra klart att forskning talar för att det finns en koppling mellan dataspelsvåld och ökad aggressivitet generellt, genom mekanismer som är väl kartlagda i hjärnan. Vi vill också understryka vår oro utifrån ett neurobiologiskt perspektiv att exponering för grovt datavåld under barn- och ungdomsåren kan påverka utvecklingen av hjärnan – och därmed samhället – ytterst negativt.

**Predrag Petrovic
Andreas Olsson
Henrik Larsson
Martin Ingvar**

Samtliga forskare inom hjärna/beteende vid Karolinska Institutet

© Detta material är skyddat enligt lagen om upphovsrätt.