



## Våldsamma datorspel – påverkan på empati, attityder och sociala beteenden

Andreas Olsson, PhD

[www.emotionlab.se](http://www.emotionlab.se)

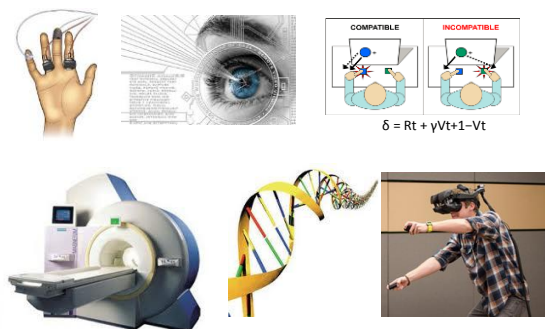
Institutionen för Klinisk Neurovetenskap,  
Sektionen för Psykologi, Karolinska Institutet

Skolläkardagarna, Gävle,  
2017-02-03

## Min forskning: Emotionell Inläring i Sociala Situationer

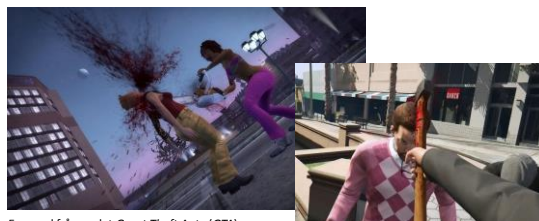


## Min forskning: Emotionell Inläring i Sociala Situationer



## Våldsamma datorspel

- Barn mellan 8-18 år > 2 tim/dag med datorspel (Bailey, West, & Anderson, 2011, se också Statens Medieråd "Unga & Medier", 2015)
- > 90% av datorspel innehåller aggressiva inslag (Gentile, 2008)
- Många barn exponeras för och begär > 1000 virtuella mord per vecka



Exempel från spelet *Grand Theft Auto (GTA)*

The image shows two screenshots from the website 'Statens medieråd'. The top screenshot is a news article from 'DN Debatt' with the headline 'DN Debatt. "Dataspel minskar ungas förmåga empati"'. The text below the headline discusses how violent video games affect empathy in children and adolescents, citing research from the University of Toronto. The bottom screenshot is a research overview titled 'Väldsamma datorspel och aggression - en forskningsöversikt', which summarizes the effects of violent video games on aggression and empathy, mentioning experts like Andreas Olsson, Predrag Petrovic, and Martin Ingvar.

## Innehåll

- Presentationen kommer inte att handla om vad som är rätt eller fel, dvs inte om moral eller politik.
- Presentationen överblickar fakta enligt internationell expertis\* på området
- \* Expert = Forskare disputerad inom relevant empiriskt område som har: (1) utfört empiriska studier inom området; (2) publicerat i internationellt erkända, sakkunnigranskade, tidskrifter; och (3) som visar förståelse för olika metoders styrkor/svagheter.
- Vilka slutsatser man drar av fakta är upp till myndiga individer och beslutsfattare
- Välinformerade beslut kräver korrekt faktaunderlag

## Beteendepåverkan

- Social interaktion (verklig som virtuell) har effekter på vårt beteende
- Datorspel har flera olika effekter på beteende:
- Generella (reaktionstid, strategiskt tänkande, arbetsminne etc)
- Prosociala spel → Prosociala effekter
- Antisociala spel → Antisociala effekter

För en utmärkt resurs med länkar till vetenskapliga publikationer på området, se Prof. Craig Andersons hemsida: <https://public.psych.iastate.edu/caa/>

## Vetenskapligt stöd

Enighet bland experter om orsaksrelationen mellan våldsamma spel (VS) och våldsamt beteende:

"At this time, well over 1000 studies - including reports from the Surgeon General's office, the National Institute of Mental Health, and numerous studies conducted by leading figures within our medical and public health organizations -- our own members - point overwhelmingly to a *causal connection* between media violence and aggressive behavior..."

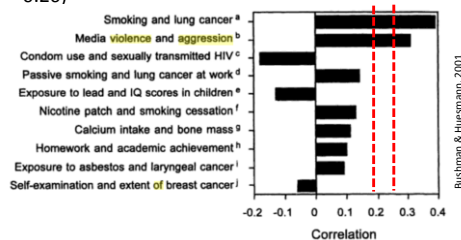
-- Gemensamt policy statement, Am. Barnläkarförbundet; Am. Förbundet för Barn och Ungdomspsykiatri; Am. Psykologförbundet; Am. Läkarförbundet, 2000

## Vetenskapligt stöd

- “The evidence is now clear and convincing: media violence is 1 of the *causal factors* of real-life violence and aggression”  
-- Policy statement, Am. Barnläkarförbundet, 2009
- “...comprehensive analysis of violent interactive video game research suggests such exposure a.) increases aggressive behavior, b.) increases aggressive thoughts, c.) increases angry feelings, d.) decreases helpful behavior...”  
-- Policy statement, Am. Psykologförbundet (APA), 2005, 2015

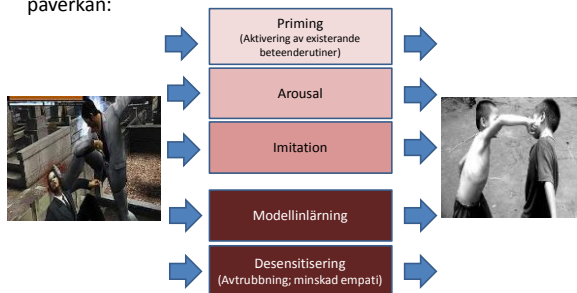
## Vetenskapligt stöd

- Meta Analys (en 'studie av studier', Anderson m.fl., 2010): 136 studier (> 130,000 undersökta individer) i USA, Europa och Asien visar robusta effekter av VS (effektstorlek: 0.19 – 0.26)



## Hur går påverkan till?

- Beskrivna processer kan förklara både kortsiktig och långsiktig påverkan:



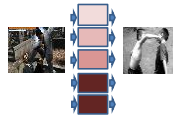
## Vanliga missuppfattningar

- “Vissa studier visar ingen effekt, alltså finns ej effekten”  
– Som i all forskning så finner man inte alltid en effekt. Därför behövs Meta-analyser och Triangulering.  
– Påverkan bör formuleras i termer av risk, sannolikhet att bete sig aggressivt.
- “Experimentella studier är artificiella och saknar därför relevans”  
– Kontroll möjliggör starka kausala slutsatser.  
– Etitiskt begränsningar.  
– Beteendemåttan externt valida och generaliserbara.
- “Korrelationer kan ej stödja orsakssamband”  
– Korrelationer används för att testa kausala teorier, möjliggör kontroll av andra faktorer (dvs alternativa förklaringar elimineras).

## Summering

1. Experter eniga om orsakssambandet mellan våldsamma spel och aggressivt beteende.

2. Flera vedertagna psykologiska processer kan förklara hur påverkan går till.



3. Effekterna är små till medelstora. Betydelsen ökar eftersom effekterna berör en stor del av befolkningen och kan multipliceras över tid.



4. Påverkan beskrivs bäst i termer av risk, sannolikheten att bete sig aggressivt.

Tack för uppmärksamheten!