

Gry nie powodują agresji u wrażliwych nastolatków

5 września 2013

Nie widać wpływu gier wideo na poziom agresji u dzieci z deficytami uwagi lub skłonnościami do depresji – uważają autorzy badań, których wyniki opublikowano w „Journal of Youth and Adolescence”.

Poglądy na temat wpływu gier wideo na poziom agresji u dzieci są mocno zróżnicowane. Niektóre badania dowodzą istnienia tego wpływu, inne go odrzucają. Jest też pogląd, że gry mają działanie kataryczne – pozwalają oczyścić się z agresji poprzez wyładowanie jej przy komputerze.

Nowe wyniki badań na ten temat opublikowali Christopher Ferguson ze Stetson University oraz niezależna badaczka Cheryl Olson, w czasopiśmie „Journal of Youth and Adolescence”. Kopię artykułu znajdziemy [na stronie Fergusona](#).

Badania Fergusona i Olson są o tyle ciekawe, że koncentrowały się na dzieciach „wrażliwych”, tj. nadpobudliwych lub ze skłonnościami do depresji. Uważa się bowiem, że choć gry wideo mogą być nieszkodliwe dla „normalnych” dzieci, mogą one wpływać na osobowość młodych ludzi z zaburzeniami. Pogląd jest wspierany przez doniesienia medialne o sprawcach różnych masakr.

Ferguson i Olson zbadali w sumie 277 dzieci, których średnia wieku wynosiła 13 lat. Byli to przedstawiciele różnych grup etnicznych, u których stwierdzono deficyt uwagi lub symptomy depresji. Dzieci uczestniczyły w większym projekcie, którego celem jest oszacowanie wpływu agresywnych gier na młodzież.

Po przeprowadzeniu różnych testów badacze stwierdzili, że trudno znaleźć połączenie między graniem w brutalne gry a agresywnymi zachowaniami. Nie miało przy tym znaczenia, jaki

rodzaj zaburzeń prezentowało dane dziecko.

Badacze twierdzą, że znaleźli kilka przypadków, gdy granie w gry faktycznie wydawało się mieć efekt kataryczny. Nie oznacza to jednak, że potwierdzono istnienie związku między graniem w brutalne gry a obniżeniem poziomu agresji.

Niektóre media donoszące o badaniach Fergusona i Olson podkreśliły fakt zaobserwowania efektu katarycznego. Zasugerowały, że badania udowodniły jego istnienie. Nieprawda. Badacze nie stwierdzili żadnego związku między agresją a grami.

Sami badacze podkreślają, że na wyniki ich badań trzeba patrzeć z dystansem. Mogą one nie być odpowiednie do interpretowania przypadków ekstremalnych, takich jak te związane z masowymi zabójstwami.

Inna rzecz, że badania Fergusona i Olson potwierdziły ogromną popularność gier wideo. Trudno znaleźć młodego człowieka, który nie gra przynajmniej sporadycznie. Statystycznie rzecz ujmując, jest mało prawdopodobne, aby sprawcy masowych zabójstw nie okazali się graczami.

Autor: Marcin Maj

Źródło: [Dziennik Internautów](#)