Gry zobojętniają na przemoc?

28 maja 2011

Uczeni z University of Missouri dowodzą, że pełne przemocy gry wideo wzmagają agresję. Nie od dzisiaj wiadomo, że gry wideo zmniejszają odpowiedź mózgu na przemoc. Przypuszczano, że taka zwiększona obojętność może prowadzić do większej agresji, jednak dotychczas nikt nie był w stanie tego udowodnić. Udało się to dopiero uczonym z Missouri, którzy zaprojektowali odpowiednie badanie.

Wzięło w nim udział 70 młodych dorosłych, którzy zostali losowo przydzieleni do dwóch rodzajów gier. Jedni mieli do czynienia z grą bez scen przemocy, inni grali taką, w której sceny przemocy występowały. Obie grupy grały przez 25 minut. Natychmiast po zakończeniu gry naukowcy mierzyli odpowiedź mózgu badanych podczas oglądania przez nich zdjęć neutralnych (np. człowiek na rowerze) i ze scenami agresji (np. mężczyzna trzymający broń, której lufa znajduje się w ustach innego mężczyzny). Po oglądaniu obrazków badani brali udział w rodzaju zawodów, podczas których przeciwnika można było wystawić na działanie kontrolowanego sygnału dźwiękowego. Siła dźwięku była miarą poziomu agresji osoby, która go włączyła.

Uczeni zauważyli, że badani grający w takie gry jak „Call of Duty”, „Hitman”, „Killzone” czy „Grand Theft Auto” poddawali przeciwników działaniu głośniejszego dźwięku. Ponadto u osób, które przed badaniem nie grały w gry pełne przemocy, a miały z nimi do czynienia w czasie badania, zauważono zmniejszoną odpowiedź mózgu na fotografie prezentujące przemoc. Co więcej, na tej podstawie można było przewidzieć ich zachowanie w czasie uruchamiania sygnału dźwiękowego. Im słabsza odpowiedź mózgu na fotografie ze scenami przemocy, tym silniejszy był włączany przez nich sygnał.

Słabsza odpowiedź mózgu na przemoc utrzymuje się, gdyż u osób, które już przed badaniem grały w gry ze scenami przemocy, odpowiedź była słabsza niezależnie od tego, w jaką grę grały podczas badania.

„Sam fakt, że wystawienie w czasie badania na działanie gier osób, które już wcześniej dużo grały w gry pełne przemocy, nie przyniosło zmian w mózgu, jest interesujące i sugeruje wiele nowych możliwości. Może być tak, że osoby te są już tak bardzo znieczulone na przemoc, że dodatkowa ekspozycja wywołuje niewielki efekt. Ale może istnieć niezauważony czynnik, który łączy zamiłowanie do gier pełnych przemocy ze słabą odpowiedzią mózgu. Tak czy inaczej, pozostaje jeszcze co nieco do zbadania” – stwierdził główny autor badań, profesor Bruce Bartholow.

Uczony zauważa, że inne badania wskazują, iż uczniowie szkół podstawowych spędzają przy grach wideo średnio 40 godzin tygodniowo. Więcej czasu poświęcają tylko na sen. To oznacza, że – jeśli grają w gry pełne przemocy – są do niej przyzwyczajani w czasie, gdy ich mózg się formuje. „Z psychologicznego punktu widzenia gry wideo są wspaniałymi narzędziami do nauki, gdyż nagradzają graczy za angażowanie się w konkretny typ zachowania. Niestety, w wielu popularnych grach, zachowaniem tym jest przemoc” – dodaje.

Opracowanie: Mariusz Błoński

Zdjęcie: David Goehring
Na podstawie: University of Missouri
Źródło: Kopalnia Wiedzy