



Børn påvirkes af voldelige pc-spil

Skrevet af: Lona Bjerre Andersen, Marie Elbinger Gramstrup
Oprettet 02/07/2010 - 15:10

Voldelige computerspil rummer negative påvirkninger på børn og unge. Særligt helt små børn og kontaktsvage børn er påvirkelige. Et fælles træk hos disse er, at de har svært ved at skelne mellem virkelighed og fantasi, så forældre må forholde sig til den forræelse, de kan komme til at indgå i

Den senmoderne tid er bl.a. karakteriseret ved en orientering mod det globale samfund samtidig med en høj grad af individualitet. Der er tendens til ophævelse af de generelle regler, normer og standarder samtidig med at det underliggende budskab til forældre fra diverse tv-programmer er, at hvis du har problemer med dine børn, så kan og skal du selv gøre noget ved det.

I forhold til børns forbrug af elektroniske spil og hele industrien omkring det, så har der umærkeligt indsneget sig nogle nye krav til forældrene. Tidligere har forældre kunnet læne sig op af national og international censurering og aldersangivelser. Som forælder har man således haft mulighed for at orientere sig uden selv at prøve spillene af. På internettet er der imidlertid fri og ucensureret adgang til spil, og der er ofte en del reklamer og *pop-ups*, som børn er tilbøjelige til at klikke på, og som kan føre dem andre steder hen på nettet. Med internettets frie adgang til spil er det i endnu højere grad blevet en forældreopgave at skærme sine børn mod den afstumpede form for vold og sex i nogle af spillene.

De særligt påvirkelige

Det står for de fleste klart, at små børn er meget påvirkelige i forhold til voldelige pc-spil. For børn i nul-seks-års alderen er det en del af en helt normal udvikling ikke at skelne skarpt mellem fantasi og virkelighed. Små børn, som vokser op i almindeligt trygge rammer, kan ubesværet gå fra at være opslugt af en symbolsk fantasileg til at deltage i familiens frokost og derefter vende tilbage til legen igen. Igennem denne proces udvikler barnet til stadighed sin forestillingsevne, hvilket er fundamentalt for senere psykisk sundhed i form af evne til følelsesmæssig, kognitiv og adfærdsmæssig selvregulering samt indlevelse i andre.

I privat psykologpraksis ser vi ofte de kontaktsvage børn. Det er børn, som har nogle vanskeligheder såvel kognitivt som emotionelt og socialt. Nogle har en diagnose, andre har 'kun' nogle træk og ville ikke kunne få en diagnose. De henvises ofte til os af deres forældre, som oplever, at barnet har trukket sig fra kammeraterne og måske endda isolerer sig og har tiltagende dårligt selvværd. Nogle af børnene oplever ikke selv deres situation og tilstand som problematisk og har kun ringe lyst til forandring. De kan ofte have en oplevelse af, at det er kammeraterne, der har svigtet og gjort noget forkert. Ergo er det kammeraterne eller 'de andre', som skal ændre sig. De kontaktsvage børn tiltrækkes ofte af elektroniske spil, fordi spillene som regel er forudsigelige og 'tålmodige'. Hvis man laver en fejl, har man flere 'liv', og spillet kan startes igen og igen, uden spillet brokker sig. Dertil kommer, at barnet kan få en identitet som helten eller den magtfulde i et fantasiunivers. Den succes og belønning, som barnet mangler i sit virkelige liv, kan det opleve at få, når han/hun spiller elektroniske spil.

Ændret hjerneaktivitet

Det kan umiddelbart undre, hvorfor voldelige spil tiltrækker så meget. Hjerneforskningen har givet nogle svar: visse kemiske såkaldte 'lykkestoffer' i hjernen stimuleres i forholdsvist stort omfang. Dvs. at personen ad rent kemisk vej oplever en lyst, iver og tilfredsstillelse, som er behagelig, og som mennesket i sin natur stræber efter. Almindeligvis opnås en øgning af disse stoffer og oplevelsesmæssig kvalitet gennem nært menneskeligt samvær. Hvordan dette præcist udfolder sig for den enkelte, afhænger af mange forskellige forhold i livet, men lidt overordnet kan man sige, at det dels er sammenhængende med den enkeltes livsbetingelser, og herunder især menneskelige relationer, og dels den enkeltes arvelige sammensætning, herunder bl.a. den kemiske balance i hjernen.

Hjernestudier har påvist, at det at spille voldelige elektroniske spil medfører en ændret hjerneaktivitet over tid. Ved regelmæssigt spil ses en nedsat sensibilitet over for voldelig adfærd. Kritikere har hævdet, at sådanne studier netop siger noget om hjerneaktiviteten ift. voldelige spil, men at man derfra ikke kan drage konklusioner til det virkelige liv. Spørgeskemaundersøgelser har dog peget på en reel sammenhæng mellem det at spille voldsspil og udøvelse af øget voldelig adfærd i det virkelige liv. Således bruges elektroniske spil da også til at gøre soldater mindre påvirkelige for krigssituationer.

God og ond cirkel

Når barnet er midt i et spil og forældrene beder det stoppe med at spille, opstår der ofte skænderier. Måske vil barnet ikke afbryde lige nu, fordi det er midt i en kamp. Irritationen bliver særlig stor hos barnet, hvis det forlanges, at det skal stoppe med at spille med det samme, og hvis det skal lave noget andet, f.eks. lave lektier. Disse aktiviteter giver ikke samme glæde for barnet. Den voksne bliver tilsvarende irriteret over, at barnet ikke adlyder og ikke selv tager mere ansvar. Ofte giver forældrene efter for at få fred, og barnet oplever at få sin belønning via spillet og higer efter fortsat mere spilletid, hvilket irriterer forældrene yderligere - og en ond cirkel er skabt.

Får forældrene aftalt med barnet hvor lang tid, der skal spilles, og tager sig tid til at tale med barnet om spilaktiviteten samt sørger for attraktive aktiviteter uden for 'spilletiden', så højnes barnets tolerancetærskel og parathed til at kunne afbryde spilaktiviteten. Desuden bliver barnet i højere grad bevidst om, at det kan være lige så sjovt at lave andre ting. Afbrydelsen af et spil får da ikke så store konsekvenser, og belønning findes også andre steder og måske endda i højere grad andre steder. Herved kan opstå et mere konstruktivt samarbejde og et mindre spændingsfelt mellem barnet og den voksne ift. barnets spilønsker og spilletid - og en god cirkel er skabt.

Forråelse

Desensibilisering er et begreb vi bl.a. finder inden for psykologiens verden, hvor man i behandlingsmæssige sammenhænge, f.eks. ifm. med reduktion af angst, arbejder med konfrontation af netop dét, man er bange for og usikker overfor. Ved netop at opsøge de situationer og sammenhænge, hvor man vanligt mærker angstsymptomer, lærer man, at angstsymptomerne driver af som tiden går. Strategien er ingenlunde ny. I folkemunde kender vi udsagnet: »Det gælder bare om at komme hurtigt op på hesten igen!« Medaljen har som bekendt en bagside. Desensibilisering kan også beskrives som en mindre bevidst proces, og ofte som en decideret ubevidst proces. Uden nærmere omtanke og ganske automatisk vænner man sig til noget, ganske enkelt fordi man hele tiden bliver udsat for det. Man kan miste sin kritiske sans i situationen pga. vanen.

Ubevidst desensibilisering og negative effekter af processen finder i høj grad sted på området «børn og voldelige pc-spil». Betingelserne er netop til stede: Masser af muligheder for at gå ind på spil med vold og aggression, hvor barnet er den aggressive part, og jo mere aggression, f.eks. jo flere døde i modpartens lejr, jo flere point. Børnene vænner sig automatisk til en forholdsvis høj grad af aggression og direkte vold via deres aktive udøvelse heraf som aggressor i spillet, og de bliver belønnet for det.

Forældrenes opgave

Den beskrevne desensibilisering ift. børn og voldelige pc-spil er udtryk for en grad af forråelse. Forråelsen består i, at vold og aggression, som forældre og samfundet på mange planer netop opfatter som noget absolut negativt, bekæmper og forholder forældrene og samfundet sig netop ikke kritisk til på pc-området. Det er intet mindre end et skrækscenarium: Forældre kommer til ubevidst at tillade børnene at lære de stik modsatte værdier af det, vi ønsker at videregive.

Bliver forældre mere bevidste om denne ufrivillige forråelse og den manglende censur i 'det frie rum' på internettet, så handler det om at komme ind i den gode cirkel. Det kræver, at forældrene orienterer sig i børnenes spilunivers og taler med barnet om spillets moraler, samt at forældrene er ét skridt foran i forhold til at planlægge familiens og barnets dagligdag og tilbyde barnet gode alternativer i 'det virkelige liv'.

Lona Bjerre Andersen er cand.psych., specialist i børneneuropsykologi i 2007, og Marie Elbinger Gramstrup er cand.psych., specialist i børnepsykologi i 2007

Kilde: <http://www.information.dk/238135>