FOKUS

FAGBLAD FOR POLITIETS KRIMINALITETSFOREBYGGENDE FORUM

NUMMER 2 ■ 2010 ■ 13. ÅRGANG

Vold i dataspill

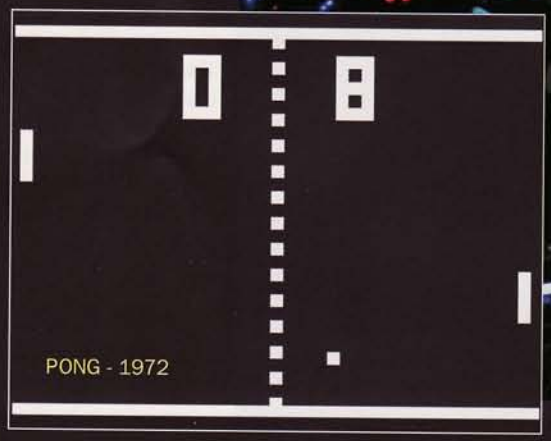
«120.000 norske barn lider under foreldrenes rusmisbruk»

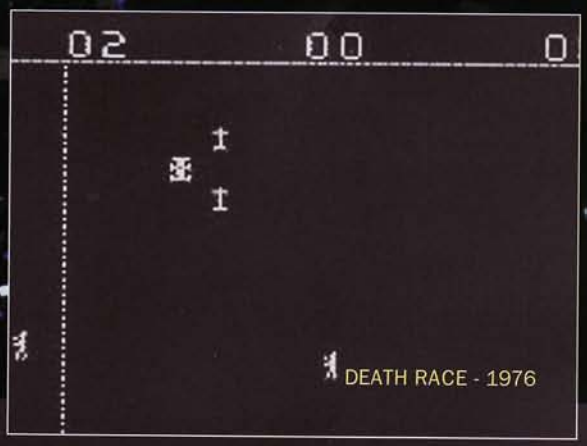
Teknologisk utviklin

Kommersielle dataspill har nå snart eksistert i 40 år, og denne perioden har vært preget av en rivende teknologisk utvikling innen fysisk maskinvare (PC, spillkonsoll, skjerm, styreenheter, lydutstyr, etc.) og innen utvikling av selve spillene (programvare).

Av Alf Inge Wang

For 40 år siden ble spillene som regel utviklet av en eller to personer over relativt kort tid (et par måneder). Resultatet var et enkelt spill der du kunne styre prikkete geometriske objekter på skjermen som du med litt fantasi kunne se at de lignet på noe fra den virkelige verden. Disse spillene var svært enkle i oppbygningen og oppførte seg på en svært enkel måte som var lite realistisk. Et eksempel på et av de første spillene er Atari's Pong som kom i 1972. I Pong kunne to spillere spille en svært forenkelt utgave av tennis i sort/hvitt, ved å styre hver sin strek og der ballen var representert som en stor firkant. Utviklingen av dataspill foregår i dag på en helt annen måte enn for 40 år siden. Nå utvikles spill av store team som kan være på over 200 personer som jobber over flere år. Teamene består typisk av flere spesialister innen ulike fagfelt som kunstnere (lyd og bilde), animatører, byggere av 3D-verdener og 3D-objekter, programmerere, prosjektledere, testere, konseptutviklere osv. Dagens spillutvikling ligner på produksjon av spillefilmer og resulterer i spill overgår tidligere spill i form av audiovisuelle uttrykk og innhold. Dette har gjort at selve spillmediet har gått fra å være et medium med relative enkle uttrykksmuligheter, til å bli et medium som kan overgå spillefilmen både innhold og påvirkning.





Vold i dataspill har vært en aktuell problemstilling helt siden dataspill ble kommersielle. I 1976 skapte automatspillet Death Race debatt om vold i dataspill. I spillet skulle man kjøre over så mange nisser som mulig med en bil for å samle poeng. Imidlertid var grafikken så enkel at nissene så simpelt hen ut som strekmenn. Foreldre ble opprørte spillet der ungene fikk poeng for å kjøre over mennesker med bil. Etter hvert som spillteknologien har utviklet seg, har det blitt mulig for spillutviklere til å portrettere mer realistisk vold i dataspill. På 80-tallet kom det stadig flere spill som også inneholdt blod, men enda var vold som regel relatert til at spilleren drepte monstre og ikke mennesker. Spillet Forbidden Forest til Commodore 64 utgitt i 1983 var et av de første spillene som inneholdt animert blod. Selv om grafikken var nokså grov og enkel, fikk flere barn mareritt av å spille dette spillet. På 90-tallet dukket 3D førsteperson skytespill (FPS) opp. Det var først nå datamaskiner og spillkonsoller var kraftige nok til å kjøre 3D-grafikk. I første-

g og vold i dataspill

I vikingskipet på Hamar samles tusenvis av spillere hver påske. Her fra Tha Gathering i 2008.

person skytespill, kontrollerer ikke spilleren en spillkarakter på skjermen, men spillet blir sett ut fra spillerens eget perspektiv. Dette vil si at man ser bare løpet på skytevåpenet foran seg, og det er spilleren selv som skyter (og ikke karakteren spilleren styrer). Det første populære spillet av denne typen var Wolfenstein 3D som kom i 1992. I dette spillet var målet å skyte så mange nazister og monster som mulig. Denne spillgenren ble meget populær, og ble etterfulgt av en serie av slike spill som Doom, Half-Life, Quake, Unreal Tournament, Counter-Strike, Bioshock, Crysis, Call of Duty, Battlefield, etc. Alle disse spillene har vært og er svært populære og da spesielt blant tenåringsgutter. Videreutviklingen av slike spill fra 1990 fram til i dag har stort sett fokusert på forbedret grafikk (det visuelle som vises på skjermen), fysikk og animasjon (hvordan fysiske objekter beveger seg og oppfører seg i forhold til hverandre), og støtte for å spille flere sammen over internett. Noen av disse spillene, som for eksempel Counter-Strike og Unreal Tournament, fokuserer på å spille over nettverk. I disse spillene kjemper spillere fra hele verden kjemper mot hverandre individuelt eller på lag. Det finnes også andre spillgenre der vold er en viktig del av spillet, som skrekkspill som ofte har fokus mye blod (Alone in the Dark, Resident Evil, Silent Hill), tredjeperson skytespill der spilleren kontrollerer en karakter som skyter (Gears of War), slossespill der man utøver kampsport (Mortal kombat, Tekken, Street fighter), og action-eventyr der spilleren skal utforske et

GOD OF WAR - 2010

GRAND THEFT AUTO 4 - 2008

Neurosky er en eksistrendede tekonolgi som gjør det mulig å styre spill med hjernebølger.

univers ofte ved å kjempe mot fiender (Grand Theft Auto, God of War, Manhunt). Av disse spillene er det Counter-Strike, Grand Theft Auto og Manhunt som har vært mest omdiskutert. Spillet Counter-Strike har blitt knyttet direkte til flere drap der ungdommer har utført virkelige drap på motstandere de har tapt for i spillet. I det svært populære spillet Grand Theft Auto (GTA) er det svært få begrensninger på hvilke voldshandlinger spilleren kan utføre, selv om voldshandlingene får konsekvenser ved at politiet blir mer innbitt på å ta deg jo mer ugang du gjør. Spilleren kan selv velge om han vil drepe uskyldige folk på gata og hvordan han vil drepe dem. Spillet legger også opp til å drepe politimenn for å komme seg unna problemer. I 2008 ble en drosjesjåfør i Thailand drept av en tenåring som prøvde å gjenskape en scene fra GTA i det virkelige liv. Spillet Manhunt, som kom ut i 2003, tvinger spilleren til å utføre en rekke bestialske drap. Dette spillet ble knyttet til drapet av en 14 år gammel tenåring i England som ble drept med en hammer av en 17-åring som var helt oppslukt av dette spillet.

Resultater fra forskning på hvordan vold i dataspill påvirker den som spiller spriker i flere retninger. Ulike faglige grupperinger er uenige i hvor stor grad det finnes noen negativ påvirkning fra vold i dataspill. Noen studier fremhever at det ikke finnes noen sammenheng mellom for eksempel aggressivitet og vold i dataspill, mens andre studier viser en klar sammenheng. En nylige publisert studie utført av Craig A. Andersen der man har studert over 130.000 personer, viser at vold i dataspill påvirker aggressiv oppførsel, aggressive tanker, aggressiv affekt, og empati1. Dette er til nå den største samlede studien av effekten av vold i dataspill. Studien viser også at vold i dataspill både har en korttidseffekt og en langtidseffekt, og at det var kun små forskjeller i forhold til kjønn og kultur. Et annet interessant funn var at sterk involvering av foreldre var en dempende faktor.

Utviklingen av dataspillteknologi har i de siste årene har gjort det mulig å gjøre ting som ikke trodde var mulig for 10-20 år siden. Moderne spillteknologi gir oss i dag muligheter til å drive effektiv opplæring og trening, stimulere til fysisk aktivitet, simulere virkelige prosesser, gi mulighet til å kommunisere med datamaskiner på en mer naturlig måte og mye mer. Dataspill kan også være god underholdning, og er mindre passiverende enn for eksempel TV. Men utviklingen innen spillteknologi har en mørk bakside ettersom den gjør det mulig å framstille og simulere vold på svært realistisk måte sammenlignet med tidligere. Man kan ikke sammenligne hvordan vold i dataspill påvirker spilleren i dag og for 10 år siden ettersom utviklingen skjer så raskt. Vold i dataspill blir stadig vekk mer aktuelt ettersom spillteknologien utvikler seg på flere fronter:

- Grafikken (den visuelle framstillingen) i dataspill muliggjør nær fotorealisme som gjør det vanskelig å skille mellom reell og virtuell virkelighet.
- Fysikken i dataspill blir stadig mer avansert, som gjør at spill kan simulere den virkelig verden på en langt mer realistisk måte en tidligere. Det vil i praksis si at karakterer og fysiske objekter i dataspill beveger seg og oppfører seg som i den virkelige verden.
- Kunstig intelligens (AI) i dataspill kan skape datastyrte karakterer som reagerer og oppfører seg lang mer realistisk enn tidligere.
- Måten man styrer spillene på er i ferd med å bli svært lik hvordan vi utfører handlinger i den virkelige verden. I dag kan man på Nintendo Wii styre spillene med ulike armbevegelser. Både Sony og Microsoft jobber med nye løsninger der man kan styre spillene mer direkte og mer likt med hvordan handlinger utføres i virkeligheten. I tillegg har man utviklet mulighet til å kontrollere dataspill ved å bruke hjernebølger.
- Ved å bruke kameateknologi, kan spilleren nå se seg selv som en del av spillet.

Hele denne teknologiske utviklingen innen spillteknologi visker bort grensene mellom den virtuelle og den virkelige verden. Hvis spillutviklere ønsker det, kan man lage drapssimulatorer der spilleren kan se seg selv i spillet utføre drap på personer som ser ut som og oppfører seg som virkelige mennesker ved å gjøre virkelige kroppsbevegelser som tilsvarer drapshandlingen. Det er naivt å tro at slike dataspill ikke vil påvirke spilleren. Utviklingen av spillteknologi gjør at påvirkning fra vold i dataspill vil bli en stadig mer aktuell problemstilling inn i framtiden.

ALF INGE WANG
Førsteamanuensis ved Institutt for Datateknikk og Informasjonsvitenskap, NTNU / Leder for NTNUs forskningsprogram på dataspill

1) Anderson CA, Shibuya A, Ihori N, Swing EL, Bushman BJ, Sakamoto A, Rothstein HR, and Saleem M. "Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review", Psychological Bulletin 136(2), March: 151-173, 2010.