

# Násilný obsah v digitálnych hrách

Podľa teórie morálnej paniky sa spoločnosť snaží vysvetliť znepokojujúce sociálne okolnosti hľadaním vinníka, aby nadobudla ilúziu kontroly nad dramatickými a ťažko predvídateľnými udalosťami. Takýmto univerzálnym vinníkom sa neraz stala doména digitálnych hier, hoci ani dekády výskumu pôsobenia násilia v digitálnych hrách nám nateraz neposkytli jednoznačné odpovede. Ako sú herné tituly veľmi rôznorodé, či už vekom, žánrovo, tematicky, trvaním hry, tak aj téma násilia v hrách nie je priamočiara a jednoznačná. Pri hľadaní odpovede ohľadom vplyvu násilia v médiách vo všeobecnosti kladieme veľmi zjednodušenú otázku na komplikovanú spoločenskú tému. Samotný násilný obsah môže byť do hier integrovaný viacerými spôsobmi: ako hlavná herná mechanika, ako doplňujúci prvok s možnosťami kontroly jeho miery, avšak i naopak, niekedy hra hráča za neodôvodnené násilie penalizuje, inokedy je zvládnutie násilnej hry alebo pasáže bez násilia doplnkovou výzvou pre hráčov. Vo všeobecnosti sa predpokladá, že násilie v hrách má na recipientov väčší účinok než násilie v televízii, a to z dôvodu interaktivity, stotožnenia sa s postavou, opakovania a odmeňovania násilia. Existujú dva názory na opakované vystavenie agresii: účinkom je desenzibilizácia (znecitlivenie) alebo katarzia (vybitie, uvoľnenie). Priblížili sme si model všeobecnej agresie, ktorý poukazuje na to, že hranie násilných hier môže aktivovať v mysli súvisiace koncepty alebo násilné scenáre, emócie a fyziologické reakcie. Predpokladom je, že ak sú násilné scenáre aktivované opakovane (teda precvičované), zautomatizujú sa. V reálnom živote, ak čelíme nejakej podobnej násilnej situácii (alebo pri novej, nejednoznačnej situácii), pravdepodobnejšie uprednostníme násilný scenár pred jeho nenásilnou alternatívou.[1] V protiklade k tomuto modelu sa uvádza model katalyzátora, podľa ktorého pravdepodobnosť agresívneho správania jedinca závisí od biologických i sociálnych faktorov a stresorov z prostredia. Autori uvažujú, že pri agresívnom správaní ako dôsledku hrania nejde ani tak o ten násilný obsah, ale skôr o súťaživosť, náročnosť či frustráciu. A práve to sú oblasti záujmu, na ktoré by sa budúci výskum mal zamerať. Argumentom taktiež ostáva presvedčenie mnohých výskumníkov o schopnosti jedinca dobre diferencovať medzi svetom fantázie a realitou. Pri výskume nielen tejto témy v kontexte digitálno-herných štúdií je dôležité dbať na špecifické neduhy výskumných plánov a vyhnúť sa nasledujúcim chybám v dizajnoch výskumu: nejasné vymedzenie kľúčovej terminológie, nevhodná voľba hier na testovanie, či už ide o ich neaktuálnosť, nevyváženosť experimentálnej a kontrolnej hry, nediferencovanie medzi hráčmi z hľadiska skúseností, žánru, frekvencie hrania, krátky čas hrania hry počas výskumnej situácie, či prílišná generalizácia zistení. Taktiež by bolo vhodné nasmerovať pozornosť k individuálnemu prežívaniu násilného obsahu (počas hrania) namiesto samotného obsahu hier. [1] ELSON, M., FERGUSON, CH. J.: Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression: Empirical Evidence, Perspectives,

and a Debate Gone Astray. In *European Psychologist*, roč. 19, č. 1, 2013, s.3.

- Terminologické vymedzenie: agresia, agresivita, násilie
- Psychologický a evolučný význam agresie a násilia
- Pôsobenie násilia v digitálnych hrách
- Desenzibilizácia. Katarzia. Model všeobecnej agresie. Model katalyzátora. Frustrácia ako premenná agresívneho správania. Násilné hry a prosociálne správanie. Teória morálnej paniky
- Argumenty proti spájaniu hrania a skutočného násilia
- Kritické aspekty výskumu pôsobenia násilných obsahov v digitálnych hrách
- Otázky, úlohy a odporúčané čítanie

# Terminologické vymedzenie: agresia, agresivita, násilie

Custer's Revenge[1], sexuálna hra z roku 1982 na Atari 2600, v ktorej je cieľom dostať sa k pôvodnej Američanke a znásilniť ju; hra Rape day[2], ktorej zameranie indikuje samotný názov, po petícii stiahnutá zo Steamu, Phantasmagoria[3]; The Darkness[4], v nej hlavný hrdina je démon s chápadlami, živiaci sa ľudskými srdcami; hra Mortal combat[5], ktorú ostrieľaným hráčom snád ani netreba predstavovať; titul God of War[6] je akási násilná verzia gréckej mytológie, v ktorej hráč vidí akoby zo svojho pohľadu, že mu idú vypichnúť oči; titul Manhunt[7] je prirovnávaný k tréningu na masového vraha; Postal 2[8], kde hráč môže kosiť kosou ľudí aj zvieratá a použiť mačku namiesto tlmíča; séria Doom[9]; séria GTA.[10] To sú len niektoré príklady herných titulov, ktoré vyvolali kontroverziu pre násilný obsah a od toho sa odvíjajúci nielen akademickú, ale aj spoločenskú diskusiu. A ako sú tieto tituly veľmi rôznorodé, či už časovo, žánrovo, tematicky, tak aj téma násilia v hrách nie je priamočiara a jednoznačná, pretože pri hľadaní odpovede na otázku vplyvov násilia v médiách sa pýtame veľmi zjednodušenou otázkou na značne komplikovanú spoločenskú tému. Navyše tu vystupuje aj ďalšia otázka, podobná ako pri kognitívnych vplyvoch hrania: „Spôsobujú násilné hry nárast agresivity alebo len agresívni jedinci vyhľadávajú násilné hry?“ Odpoveď nevieme. Pritom stále môžeme považovať doménu výskumu digitálnych hier za relatívne mladú. Táto kapitola chce priniesť prehľad o základných konceptoch, ktoré sa k téme viažu, a tiež o sporných oblastiach výskumu v tejto oblasti.

Najprv je však potrebné mať prehľad v terminológii. **Agresia** je akékoľvek správanie nasmerované voči inému s cieľom uškodiť, či už fyzicky, psychicky alebo na majetku. Nie je pritom dôležité, či k fyzickej agresii nakoniec dôjde, hlavným znakom je zámer uškodiť. O agresii nehovoríme vtedy, ak niekto ubližuje (napr. spôsobí bolesť) s cieľom pomôcť, ako je to v prípade lekárov alebo zubárov.[11] Agresia môže byť verbálna, komunikovaná neverbálne (napr. vzťahový prostredník) alebo fyzická. Tendencia vykonať agresívny čin, respektíve dispozícia zahŕňajúca prejavovanie agresie sa nazýva **agresivita**. [12] **Násilie** býva definované ako použitie (fyzickej) sily proti niekomu alebo niečomu, agresia s vážnymi dôsledkami alebo extrémnejšia verzia agresie. Všetko násilie je zároveň agresiou, ale nie každý agresívny akt je násilný.[13] Hranica medzi agresiou a násilím je v niektorých situáciách ťažko uchopiteľná.

---

- [1] JHM Ltd.: Custer's Revenge. [digitálna hra]. USA: American Multiple Industries, 1982.
- [2] Desk Plant: Rape day. [digitálna hra]. USA: Desk Plant, 2019.
- [3] Sierra: Phantasmagoria. [digitálna hra]. Santa Monica, CA: Activision, 1995.
- [4] Starbreeze Studios: The Darkness. [digitálna hra]. USA, CA: 2K Games, 2007.
- [5] Midway Games: Mortal combat. [digitálna hra]. USA: Midway Games, 1992.
- [6] Santa Monica Studio: God of War. [digitálna hra]. USA: Sony Interactive Entertainment, 2005.
- [7] Rockstar North: Manhunt. [digitálna hra]. USA: Rockstar Games, 2003.
- [8] Running with Scissors: Postal 2. [digitálna hra]. West Chester, PA: Whiptail Interactive, 2003.
- [9] Id Software: Doom. [digitálna hra]. USA, TX: Id Software, 1993.
- [10] Rockstar North: Grand Theft Auto. [séria]. USA: Rockstar Games, 1997-2021.
- [11] Lovaš, L.: *Agresia a násilie*. Bratislava : Pegas, 2010, s. 12-15.
- [12] Ibid, s. 16.
- [13] Ibid, s. 13.

# Psychologický a evolučný význam agresie a násilia

Na potenciálne agresívne a násilné správanie má vplyv viacero faktorov: biologické (príkladom je slávny prípad Phineasa Gagea, ktorému sa po úraze mozgu kovovou tyčou zmenila osobnosť a prejavoval okrem iných zmien aj vyššiu mieru verbálnej agresie<sup>[1]</sup>), genetické, osobnostné, environmentálne faktory, medzi ktoré radíme aj sociálne prostredie (patrí sem napr. nátlak rovesníkov alebo provokácia, násilie v rodine).<sup>[2]</sup>

Spoločnosť má tendenciu považovať agresiu a násilie a priori za negatívne javy. Z hľadiska psychológie však násilie nie je nutne samoučelné a plní niektoré životne dôležité funkcie. Konrad Lorenz, nositeľ Nobelovej ceny a etológ, vyjadril vo svojom diele *O agresii* (v orig. *On Agression*) myšlienku, že agresia je prirodzeným, evolúciou sformovaným správaním, ktoré pomáha organizmu získať to, čo potrebuje. Pomáha brániť sa, získať výhodu nad rivalmi, upevňovať mocenskú pozíciu, dosahovať ciele a je dokonca prostriedkom odrádzania partnera od nevery. Zaujímavosťou je, že Lorenz o vtedajších obyvateľoch tvrdil, že trpia nedostatkom vybitia svojej agresívnej sily – a táto myšlienka sa opakuje aj v súčasnej psychológii (v dnešnej dobe väčšina obyvateľstva nebojuje so živlami, nepriateľmi, divými zvieratami, preto podľa niektorých hľadáme iné spôsoby vybitia agresívnej sily, medzi ktoré môžu patriť aj digitálne hry).<sup>[3]</sup>

---

<sup>[1]</sup> DAMASIO, H. et al.: The Return of Phineas Gage: Clues about the Brain from the Skull of a Famous Patient. In DAVIDOFF, J. (Ed.): *Brain and Behavior: Critical Concepts in Psychology*. Londýn, New York : Routhledge, 2000, s. 33.

<sup>[2]</sup> COULSON, M., FERGUSON, C.: The Influence of Digital Games on Aggression and Violent Crime. In: R. KOWERT and T. QUANDT (eds.): *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. Londýn, New York : Routheldge, 2015, s. 59.

<sup>[3]</sup> COULSON, M., FERGUSON, C.: The Influence of Digital Games on Aggression and Violent Crime. In: R. KOWERT and T. QUANDT (eds.): *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. Londýn, New York : Routheldge, 2015, s. 58.

# Pôsobenie násilia v digitálnych hrách

Násilný obsah môže byť do hier integrovaný rôznymi spôsobmi:

a) **Násilie ako hlavná herná mechanika.** Hráč nemá inú možnosť progresu než prostredníctvom násilného aktu, ako napríklad v Mortal combat[1]. S tým je spojené odmeňovanie násilného správania v hre, ktoré niektorí kritizujú ako spôsob posilňovania správania (pozri operačné podmieňovanie). Príkladom sú extra body za presný zásah do hlavy, achievements zamerané na určité násilné správanie, pričom niekedy je takéto odmeňovanie násilia bezúčelné alebo slúži len na zábavu, teda bez väzby na príbeh alebo progres v hre. Napríklad v Postal 2[2] je achievement, ktorého cieľom je niekoho podpáliť, alebo tzv. The Door Mat Achievement (z angl. door mat – rohožka), ktorý získa hráč, ak odsekne všetky končatiny nehrateľnej postave bez toho, aby zomrela. V Duke Nukem Forever[3] je hráč odmenený, ak tesne pred zabitím poníži oponenta tým, že boxuje o jeho rozkrok.[4]

b) **Možnosť kontrolovať mieru násilia v hre, miera násilia ako možnosť voľby hráča.** Hra dáva možnosť obmedziť násilie ešte v menu, vyjednávať s nepriateľmi, prípadne sa nenápadne vytratiť z potenciálne konfliktnej situácie. Príkladom je kontroverzná misia No Russian v Call of Duty: Modern Warfare 2[5], v rámci ktorej je hráč aktérom masového strieľania na ruskom letisku, avšak misia sa dá vynechať. Miera násilia v hre v takýchto prípadoch závisí od vôle a svedomia hráča.

c) **Hra trestá hráča za neodôvodnené násilie.** Napríklad v hre Vampire: The Masquerade – Bloodlines[6] zabitie nevinnej obete vysatím jej krvi vedie k strate časti ľudskosti postavy a k jej postupnej premene na netvora. V hre Witcher 3: Wild Hunt[7] vás postretne špeciálne monštrum, ak sa budete príliš vyžívať v zabíjaní bezbranného hovädzieho dobytká. V hre Metal Gear Solid V[8] je hráč v určitej pasáži konfrontovaný s dušami svojich obetí. V Dark Souls[9] je zabitie priateľských nehrateľných postáv trvalé a ochudobňuje ďalšiu dejovú líniu, prípadne hráčovi v neskoršom deji chýba ich pomoc.

d) **Snaha prejsť násilnú hru bez násilia ako zábava pre pokročilých hráčov.** V tomto kontexte sa spomínajú hry napríklad Mirror's Edge[10], Dishonored[11] a aj už vyššie spomenutá hra Postal 2[12].

- [1] Midway Games: Mortal combat. [digitálna hra]. USA: Midway Games, 1992.
- [2] Running with Scissors: Postal 2. [digitálna hra]. West Chester, PA: Whiptail Interactive, 2003.
- [3] Gearbox Software: Duke Nukem Forever. [digitálna hra]. USA: 2K Games, 2011.
- [4] MAGO, Z.: Violence and Digital Games: Facts Beyond Myths. In *European Journal of Science and Theology*, roč. 12, č. 5, 2016, s. 139.
- [5] Infinity Ward: Call of Duty: Modern Warfare 2. [digitálna hra]. USA, CA: Activision, 2009.
- [6] Troika Games: Vampire: The Masquerade – Bloodlines. [digitálna hra]. USA, CA: Activision, 2004.
- [7] CD Project Red: The Witcher 3: Wild Hunt. [digitálna hra]. Poľsko: CD Project, 2015.
- [8] Kojima Productions: Metal Gear Solid V.: The Phantom Pain. [digitálna hra]. Japonsko: Konami, 2015.
- [9] FromSoftware: Dark souls. [séria]. Japonsko: Bandai Namco Entertainment, 2011-2018.
- [10] DICE: Mirror's Edge. [digitálna hra]. USA, CA: Electronic Arts, 2008.
- [11] Arkane Studios: Dishonored. [digitálna hra]. USA: Bethesda records, 2012.
- [12] Running with Scissors: Postal 2. [digitálna hra]. West Chester, PA: Whiptail Interactive, 2003.

# Desenzibilizácia. Katarzia.

## Model všeobecnej agresie.

## Model katalyzátora.

## Frustrácia ako premenná agresívneho správania.

## Násilné hry a prosociálne správanie. Teória morálnej paniky

Vo všeobecnosti sa väčšina odborníkov prikláňa k názoru, že násilie v hrách má na recipientov väčšiu účinnosť než násilie v televízii (aj keď výskum násilia v hrách vychádza z výskumu násilia v TV) z dôvodu **interaktivity** a stotožnenia sa s postavou (máme tendenciu napodobňovať skôr správanie toho, s kým sa identifikujeme). Pôsobeniu násilia pridáva aj opakovanie (tej istej, v tomto prípade násilnej činnosti), ktoré vo všeobecnosti podporuje zapamätateľnosť a učenie (odmenou pritom je aj zvýšené vybudenie počas takejto akcie alebo potešenie). Podľa niektorých si pri hraní hier hráči násilné správanie „precvičujú“ a potom pravdepodobnejšie spáchajú podobný čin v realite.[1] Ešte výraznejší negatívny dosah hrania hier s prvkami násilia sa pripisuje virtuálnej realite, pretože umožňuje väčšiu identifikáciu s postavou, intenzívnejšie vtiahnutie do deja, lepšie simuluje realitu (tzn. vedie k výraznejším reakciám – emocionálnym aj fyziologickým).[2]

Existujú dva názory na opakované vystavenie agresii. Prvý hovorí, že násilné konanie v digitálnych hrách vedie k **desenzibilizácii** (zncitliveniu), tzn., že s pokračujúcim vystavovaním recipientov násiliu v mediálnych obsahoch začnú násilie považovať za normu, stávajú sa naň menej citlivými a menej ich znechucuje. Na druhej strane znejú názory, že pod vplyvom tohto javu sa recipienti stávajú menej citlivými iba k mediálnym obrazom násilia, a nie ku skutočnému utrpeniu ľudí.



[3] Druhý pohľad na mediálne a aj herné násilie hovorí, že podporuje **katarziu**, teda odbúranie stresu, zmiernenie úzkosti a frustrácie, čím čiastočne vysvetľuje globálnu obľubu násilných mediálnych titulov.[4] Podľa Krissa metaanalýzy zamerané na väzbu vydávania násilných herných titulov so skutočnou zločinnosťou nepreukázali prepojenie medzi násilím v hre a v skutočnom živote (čo by sa ukázalo na náraste zločinnosti po vydaní určitého násilného titulu). Naopak, násilné aj nenásilné hry mali vzťah k poklesu násilných zločinov. Hry teda podľa neho skôr plnia funkciu uvoľnenia agresie.[5]

Komplexnejším modelom vysvetľujúcim vzťah násilných hier a agresie v reálnom živote je **model všeobecnej agresie** (angl. general aggression model). Model dokazuje, že tendenciu konať agresívne ovplyvňujú osobnostné faktory (napr. do akej miery je človek výbušný) a situačné faktory (napr. zvládnutie situácie, keď niekto na nás kričí), zároveň je násilie v médiách vzrušujúce, a preto zvyšuje motiváciu ľudí takýto obsah vyhľadávať. Situačné faktory ako hranie násilných hier môžu aktivovať v mozgu súvisiace koncepty a štruktúry, tiež môžu aktivovať emócie (hnev, frustrácia) a fyziologické reakcie (zvýšený tep, napätie svalov). Podľa tohto modelu hranie násilnej hry aktivuje násilné scenáre (v duchu „Hej! Podľme sa biť!“). Ak sú takéto scenáre aktivované a precvičované opakovane, zautomatizujú sa a ak v reálnom živote niekedy čelíme nejakej podobnej násilnej situácii (alebo pri novej, nejednoznačnej situácii), pravdepodobnejšie uprednostníme násilný scenár pred jeho nenásilnou alternatívou.[6] V protiklade k tomuto modelu sa uvádza model katalyzátora (angl. catalyst model), ktorý uvádza, že osobnosť so sklonsmi k agresii je skôr výsledkom biologických a genetických dispozícií. Podľa tohto modelu pravdepodobnosť agresívneho správania jedinca závisí od biologických faktorov (predispozícia k agresívnemu správaniu), sociálnych faktorov (napr. týranie v rodine) a stresorov z prostredia (finančné, vzťahové alebo pracovné problémy), ktoré slúžia ako katalyzátor agresie. Pravdepodobnosť konať agresívne sa zvyšuje, ak pôsobí niekoľko environmentálnych stresorov naraz alebo takýto stresor silnie.[7]

Pri posudzovaní vplyvu násilia v digitálnych hrách si musíme dávať pozor na frustráciu ako na intervenujúcu premennú, pretože podľa niektorých výskumov práve tá by mohla byť zodpovedná za nárast agresívneho správania v dôsledku hrania. Przybylski a kol. vykonali v akademických kruhoch venujúcich sa výskumu násilia v hrách dnes už známy experiment, pri ktorom musel hráč najprv vložiť ruku do ľadovej vody, potom hral jednu z dvoch verzií hry Tetris[8]: štandardnú a verziu s výrazne náročnejším ovládaním. Agresívna reakcia po hraní bola meraná tým, na ako dlho určil daný hráč ďalšiemu hráčovi v poradí, že má držať ruku v ľadovej vode. Hranie hry Tetris s náročným ovládaním viedlo k ohrozeniu pocitu kompetencie, k frustrácii, hnevu a priradovaniu dlhšieho času ponorenia ruky do ľadovej vody inému účastníkovi výskumu. V roku 2021 Ferguson s kolegami replikovali túto štúdiu a dokonca ju rozšírili aj do oblasti virtuálnej reality, ale nedosiahli rovnaké výsledky.[9] Podľa Fergusona a kol. náročnosť hry môže viesť k zvýšeniu agresívneho afektu, ale nie finálneho agresívneho správania.[10] Násilná hra môže pôsobiť aj ako priming pre násilné myšlienky a koncepty, ale psychológia vníma priepastný rozdiel medzi násilnou myšlienkou a násilným správaním. Vo výskume Craiga Andersona z roku 2004 subjekty hrali buď nenásilnú hru (dobrodružnú *Myst* alebo *3D ultra pinball*), alebo násilnú hru (bojovú *Street Fighter 2*[11] alebo strelačku *Marathon 2*[12]) a potom mali doplniť anglické slovo EXPLO\_E. Tí, ktorí hrali *Street*

Fighter 2, častejšie uvádzali ako riešenie „explode“ (v preklade vybuchnúť) než „explore“ (v preklade preskúmať).[13]

Autori ďalej uvažujú, že pri agresívnom správaní ako dôsledku hrania nejde ani tak o samotný násilný obsah ako o súťaživosť, náročnosť, frustráciu (dôsledok narušenej kompetencie z teórie sebadeterminácie).[14] [15] Elson a kol. vo svojom experimente nahradili v strieľačke zbraň niečím, čo vyzeralo ako tenisová raketa (tá nepriateľa namiesto zabitia zamrazila). Sledovali mieru fyziologického vybudenia a mieru agresívneho správania po hraní, pričom zistili, že miera násillia nemala vplyv na mieru agresie hráčov. Podľa autorov je potrebné pri podobných výskumoch sledovať viacero premenných v hrách, nielen obsah násillia, ale napríklad aj tempo hry, ktoré môže mať vplyv na vybudenie (arousal).[16]

Navyše existuje hypotéza, podľa ktorej násillie môže za určitých podmienok viesť aj k prosociálnemu správaniu (najjednoduchšie charakterizované ako pomáhajúce iným[17], špeciálne vtedy, ak prináša osobitný benefit pomáhajúcemu[18]) po kooperatívnom alebo pomáhajúcom hraní, akým je napríklad bránenie spoluhráča pred skupinou zombíkov. Ide o rovnaký princíp, aký sme opísali pri modeli všeobecnej agresie – aj prosociálne koncepty môžu byť takto aktivované, nielen násillné.[19] Téma ešte vyžaduje viac akademickej pozornosti. Vo všeobecnosti sa predpokladá, že hranie prosociálnych hier vedie k výraznejšiemu prosociálnemu správaniu, ako ukázali štúdie v troch krajinách (Gentile a kol.[20]), na druhej strane existujú štúdie dokumentujúce zníženie prosociálneho správania ako dôsledku hrania hier s násillným obsahom.[21]

Podľa teórie morálnej paniky sa spoločnosť snaží vysvetliť znepokojujúce sociálne okolnosti hľadaním univerzálneho vinníka, aby nadobudla ilúziu kontroly nad ťažko predvídateľnými udalosťami. Preto sa veľmi často masové strieľanie na školách v USA spája (v médiách) s hraním hier. Tieto obavy z digitálnych hier ale postupne vyprchávajú, ako dorastá generácia privyknutá na hranie hier. Otázka účinku násillných hier ale ešte ani zďaleka nie je vyriešená. Najpálčivejšou je snaha zistiť, či hry spôsobujú násillie aj mimo herného prostredia. V prospech hier sa opakuje argument, že hry z nikoho neurobia zabijakov, lebo hráči jasne rozlišujú medzi hrou a realitou.[22]

---

[1] WIEDERHOLD, B. K.: Violent Video Games: Harmful Trigger or Harmless Diversion? In Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, roč. 24, č. 1, 2021, s. 1. [online]. [2022-09-26]. Dostupné: <<https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/cyber.2020.29203.editorial>>.

[2] FERGUSON, CH. J. et al.: Video Games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies. In British Journal of Social Psychology, roč. 61, č.1, 2022, s. 84-85.

[3] MARKEY, P. M. – FERGUSON, CH. J.: Moral combat: Why the war on violent video games is wrong. USA: Benbella Books, Inc., 2017, s. 157.

[4] COULSON, M., FERGUSON, C.: The Influence of Digital Games on Aggression and Violent Crime. In: R. KOWERT and T. QUANDT (eds.): *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. Londýn, New York : Routheldge, 2015, s. 59.

[5] KRISS, A.: *Universal Play: How Videogames Tell Us Who We Are and Show Us Who We Could Be*. Veľká Británia : Robinson, 2019, s. 136.

[6] ELSON, M., FERGUSON, CH. J.: Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression: Empirical Evidence, Perspectives, and a Debate Gone Astray. In *European Psychologist*, roč. 19, č. 1, 2013, s.3.

[7] ELSON, M., FERGUSON, CH. J.: Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression: Empirical Evidence, Perspectives, and a Debate Gone Astray. In *European Psychologist*, roč. 19, č. 1, 2013, s.3.

[8] Pajitnov, A.: Tetris. [digitálna hra]. ZSSR, 1984.

[9] FERGUSON, CH. J. et al.: Video Games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies. In *British Journal of Social Psychology*, roč. 61, č. 1, 2022, s. 86-94.

[10] FERGUSON, CH. J. et al.: Video Games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies. In *British Journal of Social Psychology*, roč. 61, č. 1, 2022, s. 94.

[11] *Street Fighter 2*

[12] *Marathon 2*

[13] MADIGAN, J.: *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. USA: Rowman & Littlefield Publishers, 2015, s. 252.

[14] Podľa teórie sebadeterminácie máme tri kľúčové potreby: kompetencia (pocit kontroly, majstrovstva v niečom); autonómia; príbuznosť(príslušnosť do sociálnej skupiny hráčov). Násilné hry tieto tri potreby často veľmi dobre uspokojujú, napríklad krv je indikátorom dobrého zásahu, svojím spôsobom majstrovstva, veľký výber zbraní/schopností/postáv napomáha autonómii, multiplayer, tímová práca, zdieľanie herných zážitkov uspokojuje potrebu príbuznosti.

[15] PRZYBYLSKI, A. K., DECI, E. L., RIGBY, C. S., RYAN, R. M. Competence-impeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors. In *Journal of Personality and Social Psychology*, roč. 106, č. 3, 2014, s. 441-457.

[16] ELSON, M. et al.: Comparing apples and oranges? Evidence for pace of action as a confound in research on digital games and aggression. In *Psychology of Popular Media Culture*, roč. 4, č. 2, 2015, s. 112.

[17] GENTILE, D. et al.: The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. In *Personality & social psychology bulletin*, roč. 35, č. 6, 2009. s. 752.

[18] Barlett, Anderson, Swing, 2009 In PALUDI, M. A (Ed.): *The psychology of teen violence and victimization, Vol. 1: From bullying to cyberstalking to assault and sexual violation*. UK, USA : Praeger, 2011, s. 56.

[19]MADIGAN, J.: *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. USA: Rowman & Littlefield Publishers, 2015, s. 253.

[20]GENTILE, D. et al.: The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. In *Personality & social psychology bulletin*, roč. 35, č. 6, 2009. s. 752-763.

[21] Barlett, Anderson, Swing, 2009 In PALUDI, M. A (Ed.): *The psychology of teen violence and victimization, Vol. 1: From bullying to cyberstalking to assault and sexual violation*. UK, USA : Praeger, 2011, s. 57.

[22] JENKINS, H. In DE MARIA, R.: *Reset: Changing the Way We Look at Video Games*. Berrett-Koehler Publishers, 2007, s. 23.

# Argumenty proti spájaniu hrania a skutočného násilia

Kimppa a kol. uvádzajú celý súbor argumentov týkajúcich sa spájania hrania hier s násilným obsahom a skutočného násilia:

- 1) Digitálne hry hrá veľká časť populácie (ak hovoríme o industrializovaných krajinách) už niekoľko dekád, pritom miera násilia v týchto krajinách skôr klesá než stúpa.
- 2) Spájanie hrania s masovými strelbami je demonštráciou prehnaného zovšeobecňovania založeného na tom, že vek strelcov sa prekrýva s vekom hráčov žánru FPS (first person shooter) a zároveň sa opomína otázka prístupu k zbraniam. Vtipne sa to prirovnáva k tomu, že hráči The Sims [1] nezačínajú po hraní hry stavať domy a hráči emulátorov chirurgických zákrokov nezačnú operovať v skutočnom živote, takisto ani hranie Fify [2] neurobí z hráča futbalovú hviezdu v realite.
- 3) Napriek dekádam výskumu stále chýbajú vedecké dôkazy o prepojení vzťahu medzi hraním hier a násilným správaním.
- 4) Je rozdiel medzi zobrazovaním násilia a násilím. V hre ide iba o napodobňovanie násilia na tom istom princípe, ako keď sa deti hrajú s napodobeninami mečov alebo zbraní a dospelí robia LARP. Je to len hra, ktorá predstiera násilie. [3] Na tomto mieste vstupuje otázka realizmu násilia v digitálnych hrách a toho, čo všetko už považujeme za násilie. [4]

---

[1] Maxis: The Sims. [séria]. Redwood city, CA :Electronic Arts, 2004-2022.

[2] Electronic Arts: Fifa. [séria]. Redwood city, CA :Electronic Arts, 1993-2022.

[3] KIMPPA, K. K., HEIMO, O. I., HARVIAINEN, J. T.: There are no violent games. In OLIVA, M. A. et al. (Eds.): Proceedings of the ETHICOMP 2021. Španielsko, 2021, s. 216-218.

[4] MAGO, Z.: Violence and Digital Games: Facts Beyond Myths. In *European Journal of Science and Theology*, roč. 12, č. 5, 2016, s. 143.

# Kritické aspekty výskumu pôsobenia násilných obsahov v digitálnych hrách

Hoci v mainstreamových médiách opakovane vidíme prezentáciu jednoznačných záverov izolovaných výskumov vzťahu hrania hier s násilným obsahom k agresívnemu správaniu a dokonca nezriedka aj ničím nepodložené tvrdenia jednotlivcov o takomto vzťahu, akademická obec je v tejto oblasti opatrnejšia vo vyjadreniach. Napriek tomu, že s hrami sa už desiatky rokov nesie určitá stigma týkajúca sa násilia, v súčasnosti musíme kriticky poznamenať, že jednoznačné prepojenie medzi násilným obsahom v hrách a následnými násilnými tendenciami hráčov v skutočnom živote zatiaľ nemáme. Podľa Madigana nevieme presne, ako je to s účinkami násilných hier. Zatiaľ vieme, že vystavenie násiliu v médiách môže zvyšovať prostredníctvom primingu prítomnosť násilných myšlienok, nie sú preskúmané dlhodobejšie efekty.<sup>[1]</sup> Priming ako psychologický efekt je pritom charakteristický tým, že je krátkotrvajúci a ľahko vyprchá. Tiež si musíme uvedomiť, že medzi násilnou myšlienkou a skutočným správaním je značný rozdiel, teda to, že máme násilné myšlienky, neznamená, že podľa nich budeme aj konať. Elson a Ferguson<sup>[2]</sup> sa odvolávajú na fakt, že násilie podnecuje dostupnosť násilného konceptu v mysli, ale ešte nemusí viesť k úmyslu byť násilný, tobôž k násilnému správaniu.

Navyše stále existuje zásadná otázka kauzality: či si jedinci so sklonom k agresívnemu správaniu volia násilné hry, aby si vybili svoju agresívnu silu spoločensky prijateľným spôsobom (čo je z hľadiska spoločnosti pozitívny vplyv hrania hier), resp. či násilné hry robia ľudí agresívnejšími (čo je spoločensky neželaný jav). Toto všetko neznamená, že v budúcnosti výskum nemôže priniesť prekvapivé zistenia, no nateraz by sme mali byť v obviňovaní digitálnych hier za spoločenské neduhy skôr zdržanliví. Toto naše tápanie v hmle je sčasti spôsobené tým, že predsa len je akademický výskum digitálnych hier ešte veľmi mladý, avšak práve pri výskume pôsobenia násilia v hrách sme svedkami metodologických pochybení, ktorým je potrebné sa v budúcnosti vyhýbať. Prvým sporným bodom akademického výskumu účinku hrania násilných hier je nezhoda medzi výskumníkmi v tom, čo považujú za agresívne správanie a násilie v hrách (angl. game violence). Ako každý laboratórny výskum, tak aj výskum násilia býva predmetom kritiky za umelé laboratórne podmienky, ktoré nezodpovedajú skutočnému životu. V rámci výskumu musí výskumník vždy balansovať medzi snahou o čo najväčšiu presnosť a elimináciu externých premenných, ktoré by výskum mohol skresliť, a čo najvernejším napodobením skutočných podmienok hrania. Výskum v laboratórnych podmienkach spravidla opomína sociálny kontext (každý hrá sám) a často je pri priebehu prítomná autorita (výskumník), ktorý akoby implicitne zdôvodňuje, že násilné činy (v rámci účasti na výskume) sú v poriadku. Kritizovaná býva aj neprirodzenosť testov volených na meranie agresívneho správania.

Napríklad to, že ak jeden účastník výskumu prideli druhému účastníkovi v rámci psychologického testu hlasnejší nepríjemný zvuk alebo naleje viac štiplavej omáčky, neznamena to, že aj v reálnom živote sa chce voči nemu prejaviť agresívne. Taktiež efekt agresívneho správania sa často meria pomocou rozhodovacích hier, ktoré prebiehajú na počítači (virtuálne), a výskumníci potom obratie spoluhráča o virtuálne body interpretujú ako antisociálne správanie. Madigan ďalej poukazuje na to, že štúdie sa nerobia na deťoch, na ktoré majú hry pravdepodobne najväčší vplyv, a netestujú sa tie najhoršie scény z hier.[3] Medzi ďalšie nedostatky v dizajne výskumu patrí nevhodná voľba hier na testovanie: voľba zastaraných herných titulov (väčšinou preto, lebo sú dostupné zadarmo alebo za nižšiu sumu než trháky), nudná nenásilná modifikácia hry (nuda môže hráčov frustrovať a frustrácia môže mať väzbu na agresiu), kontrolná a experimentálna hra, ktoré k sebe neladia.[4] Napríklad násilná verzia hry je oveľa náročnejšia na ovládanie než nenásilná hra puzzle, zvolená pri porovnávaní oboch hier (v takom prípade potom zložitejšie ovládanie môže byť práve tou premennou, ktorá spôsobí dané výsledky). Výskumy taktiež neberú do úvahy, či sa testovanému hráčovi hra páči, alebo nepáči. Ak sa mu nepáči, môže to viesť k frustrácii. Už sme spomínali, že práve frustrácia môže byť tým spojením vedúcim k agresívnemu správaniu.

Takisto sa v priebehu výskumu často mylne predpokladá, že hráči sú homogénna skupina a nediferencujú sa faktory ako frekvencia hrania, pohlavie, vek alebo žánre. Kritike podlieha tiež krátky časový úsek hrania hry počas experimentu (do 25 minút, niekedy iba 10 – 15 minút), ktorý nezodpovedá reálnemu hraniu, taktiež to, že násilný vplyv sa zisťuje veľmi tesne po hraní.[5] [6] Chybou v akomkoľvek výskume býva aj to, ak autori generalizujú zistenia vo väčšej miere, než im dovoľujú použité metódy, prípadne ak autori publikujú len tie štúdie, ktoré podľa nich prinášajú zaujímavé a/alebo významné výsledky. Tento jav sa označuje za publikačné skreslenie (angl. publication bias) alebo za šuplíkové skreslenie (angl. file-drawer bias).[7] V neposlednom rade existujú tematické oblasti, na ktoré je potrebné zamerať pozornosť pri výskume pôsobenia násillia v digitálnych hrách, ako napríklad vplyv stresu (jeho rôznych foriem), súťaživosti a frustrácie na agresiu.

---

[1] MADIGAN, J.: *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. USA: Rowman & Littlefield Publishers, 2015, s. 257.

[2] ELSON, M., FERGUSON, CH. J.: Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression: Empirical Evidence, Perspectives, and a Debate Gone Astray. In *European Psychologist*, roč. 19, č. 1, 2013, s. 4.

[3] MADIGAN, J.: *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. USA: Rowman & Littlefield Publishers, 2015, s. 253.

[4] FERGUSON, CH. J. et al.: Video Games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies. In *British Journal of Social Psychology*, roč. 61, č. 1, 2022, s. 84.

[5] FERGUSON, CH. J. et al.: Video Games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies. In British Journal of Social Psychology, roč. 61, č. 1, 2022, s. 85.

[6] KRISS, A.: *Universal Play: How Videogames Tell Us Who We Are and Show Us Who We Could Be*. Veľká Británia : Robinson, 2019, s. 120.

[7] FERGUSON, CH. J. et al.: Video Games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies. In British Journal of Social Psychology, roč. 61, č. 1, 2022, s. 84.



# Otázky, úlohy a odporúčané čítanie

- 1) *Zamyslite sa, čo považujete za násilie (násilný čin) a napíšte svoju vlastnú definíciu násilného prvku digitálnych hier. Porovnajte v skupine svoje definície a diskutujte o rôznych podobách násilia v digitálnych hrách.*
- 2) *Je miera kontroly a značenia násilného obsahu v digitálnych hrách podľa vás postačujúca?*
- 3) *Diskutujte so spolužiakmi o tom, v akom veku ste začali hrať niektoré známe herné tituly s násilným obsahom. Ako ste vnímali násilie v danej hre? Ako spätne odhadujete jeho účinok na svoju osobnosť? Pri každom titule diskutujte o tom, v akom veku by ste ako rodič dieťaťa schválili hranie danej hry.*
- 4) *Vysvetlite pojem teória morálnej paniky v kontexte násilia a digitálnych hier.*
- 5) *Existujú nejaké benefity hrania digitálnych hier s násilným obsahom? Vysvetlite, v čom spočívajú.*
- 6) *Na ktoré premenné si musíme dávať pozor pri výskume pôsobenia násilného obsahu v digitálnych hrách?*

## **Odporúčané čítanie:**

ELSON, M., FERGUSON, CH. J.: Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression: Empirical Evidence, Perspectives, and a Debate Gone Astray. In *European Psychologist*, roč. 19, č. 1, 2013, s. 33 – 46. ISSN 1016-9040.

LOVAŠ, L.: *Agresia a násilie*. Bratislava : Pegas, 2010.

MARKEY, P. M. – FERGUSON, CH. J.: *Moral combat: Why the war on violent video games is wrong*. USA: Benbella Books, Inc., 2017.

ŠVECOVÁ, M., KUKUMBERGOVÁ, A.: *Etické výzvy digitálnych hier*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2020. 167 s.