

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 zbraňam. 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.

