

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! Poďme 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

strieľačku *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 strelanie 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] FERGUSSON, 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.

Revision #1

Created 17 January 2023 14:18:20 by Admin

Updated 17 January 2023 14:22:47 by Admin