

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^[1]), genetické, osobnostné, environmentálne faktory, medzi ktoré radíme aj sociálne prostredie (patrí sem napr. nátlak rovesníkov alebo provokácia, násilie v rodine).^[2]

Spoločnosť má tendenciu považovať agresiu a násilie a priori za negatívne javy. Z hľadiska psychológie však násilie nie je nutne samoúčelné 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).^[3]

^[1] 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.

^[2] 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.

^[3] 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.