

# 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 odvíjajúcu 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. vztýčený 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.

---

Revision #1

Created 17 January 2023 14:10:49 by Admin

Updated 17 January 2023 14:13:17 by Admin