

TECH MP3

Sokat játszott, embert ölt



STÖCKERT GÁBOR

+ KÖVETÉS

2006.11.13. 22:50



A konzolos és számítógépes játékokban mutatott erőszak harminc éve borzolja a gyerekek lelki épségét féltő szülők, szervezetek és politikusok idegeit. Évről évre bíróság elé kerül egy-egy játék valamilyen erőszakos bűntett háttérében. A gyermekvédők évtizedek óta próbálják szabályozni a játékipart, de a szigorú korhatár-kategóriák bevezetésén túl nem tudnak komoly eredményeket elérni. Az is nyilvánvaló már, hogy bár a játékok valóban rossz hatással lehetnek a gyerekekre, mégsem kizárólag bennük kell keresni a hibát.

A játékipar hajnalán, 1976-ban a Death Race volt az első olyan játék, ami magára vonta a gyermekvédők figyelmét. Az eredetileg Pedestrian (Gyalogos) néven futó programban a játékosnak egy autóval kellett az úton átkelő lényeket elütnie. Már ez a pixelvérengzés is sok volt néhány szülőnek, kikelték a játék ellen, és az iparág történetében először vetették fel, hogy a játékokban megjelenő erőszak nincs jó hatással a gyerekekre.



Nézegessen erőszakos játékokat!

Azóta mindig akadt egy-két efféle aggályokra okot adó szoftver. Amikor aztán a 90-es évek első felében már élethű vérfröccsenések szórakoztatták a Doom, a Mortal Kombat és a Carmageddon játékosait, az egyre hangosabban tiltakozó szervezetek mellé csatlakoztak a politikusok is. Közülük Joe Lieberman demokrata szenátort kell feltétlenül megemlíteni, ő lassan 15 éve bombázza elborultnál elborultabb ötleteivel a játékipart.

Littleton után

A tiltakozások akkor kerültek be a napi híradásokba is, amikor 1999. április 20-án a coloradói Littleton város

Columbine középiskolájának két tanulója, Eric Harris és Dylan Klebold addig példa nélkül álló ámokfutást rendezett. Harris és Klebold néhány perc alatt 13 embert (12 diákot és egy tanárt) lőtt agyon, 24 embert sebesített meg, aztán végeztek magukkal is.

A tettesek motivációját vizsgálva a szülők és a média szinte minden olyan jelenséget hibáztattak, amellyel a két srác kapcsolatban állt. A fiúk neonáci világnézete mellett a bűnbakok közé került az általuk hallgatott zene, a táblás szerepjátékok, a tömeggyilkosságkor viselt fekete viharkabát. Mivel a srácok nagy Doom- és Quake-rajongók voltak, az erőszakos játékok is megkapták a magukét.

A CNN a Doomot shotgunos és csőbombás mészárlások beteges népünnepélyeként mutatta be, a Washington Post az online játékosok világát "sötét, veszélyes helynek" nevezte, a New York Timesban egy visszavonult katonai pszichológus a "gyilkos katonai szituációkat" a vietnami háborúhoz hasonlította, mondván, mindkét harci helyzet erőszakmániás potenciális gyilkosokat farag szelíd újoncokból.

Hatásvadászat

Ugyanakkor meglepően kevés hír szólt a gyilkosok családi hátteréről és a szülők szerepéről. Amikor Klebold apja meghallotta, hogy lövöldözés volt az iskolában, rögtön felhívta az ügyvédjét, hogy a fia bajba került. Elgondolkodtató, hogy sejtette, a fia is a tettesek között van.

A littletoni mészárlás után néhány nappal globális támadás érte a játékokat. Németország, Franciaország és Brazília azonnal betiltott néhány programot. A játékosok elkeseredetten - gyakran szélsőségesen, az esetet személyes ügyként kezelve - igyekeztek megvédeni szórakozásukat. A televízió, a beatzene vagy a szerepjátékok után a boszorkányüldözés elérte az elektronikusjáték-ipart.

A XXI. században lehiggadtak a kedélyek. Felőtt a Commodore-generáció, a játékok elfogadottabbá váltak, és bár a támadások azóta is folynak, lassan helyére kerül ez a szórakozási forma. A 18 halottat követelő 2002-es erfurti **ámokfutás** után a német oktatást is legalább annyira kritizálták, mint a játékokat. A szülők és az iskola felelőssége mellett pedig egyre többször feszegetik a társadalomét is.



Nézzessen erőszakos játékokat!

Az ölés szabadsága

Amikor Goethe kiadta Az ifjú Werther szenvedéseit, hatására sok fiatal vetett véget életének. Ezért mindenekelőtt az akkori társadalom volt felelős, amelyben az öngyilkosság a problémák kezelésének egy elfogadott, és bizonyos esetekben szinte elvárt módja volt, lehetőség személyen és családon esett szügyen elkerülésére.

A virtuális tömeggyilkosok valós vérengzéseit vizsgálva sem lehet elmenni a társadalom felelőssége mellett. Az Egyesült Államokban például több százszor annyi a fiatalkorúak által elkövetett fegyveres bűncselekmény, mint a legerőszakosabb játékoknak otthont adó Japánban. Az USA-ban könnyebb fegyverhez jutni, és nagyon lazák a kényszergyógykezelés feltételei, ezt a fajta szabadságot nem lehet járulékos károk nélkül megúszni.

A falak leomlanak

"Karácsonyra megvettük a gyerekeknek a Tomb Raider egyik részét, és a lányom (aki 12 éves volt

akkor) el is kezdett vele játszani. Némi futkosás után egy kutya bukkant fel, és a főhős felé rohant. A lányom hosszasan tétozódott, mert azelőtt soha nem tett ilyesmit, végül lelőtte az állatot, és a kutya nyüszítve esett össze. Abban a pillanatban úgy éreztem, hogy egy fal omlott le. Az első áldozat után lányom már lelkiismeret-furdalás és habozás nélkül ölte a virtuális kutyákat. Rájöttem, hogy ez a pillanat, a tétozódás utáni gyilkosság elvette gyermekem ártatlanságának egy részét, és ez megijesztett. Úgy gondolom, hogy aki sokat játszik erőszakos játékokkal, ledönt olyan falakat, amelyeket nem kellene."

Egy gyakorló anyuka

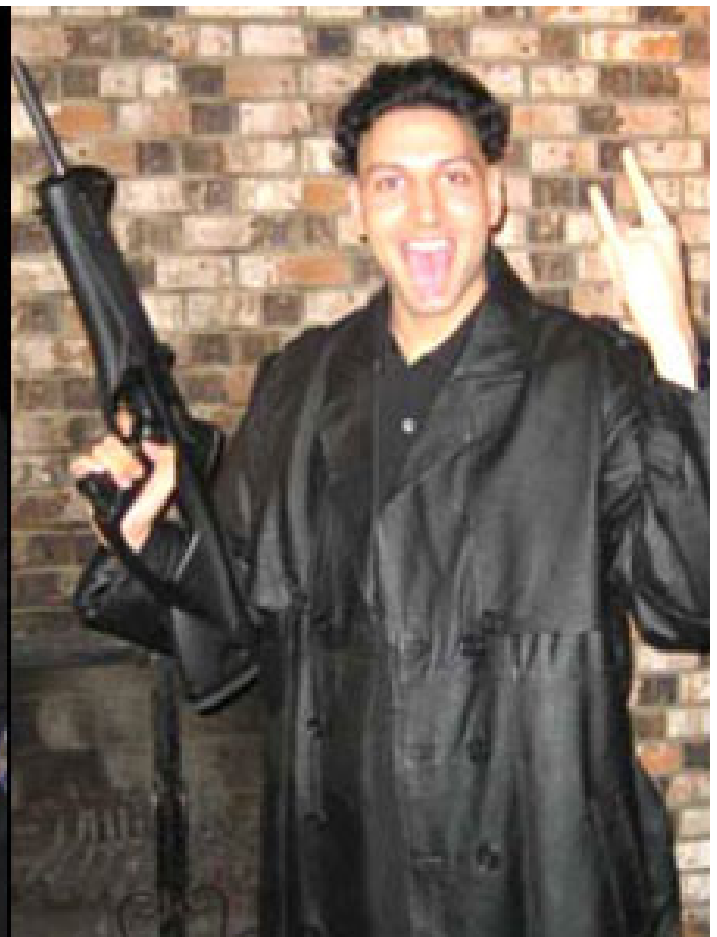
Nem szabad ugyanakkor elbagatellizálni a játékok hatását. A Pacman és az Asteroids korának játékterméséből az elmúlt évtizedek alatt jóval erőszakosabb FPS-ek és RPG-k lettek (az erőszak mellett a **drogok** is megjelentek a játékokban), és ez nem múlik el nyomok nélkül. Hogy pontosan milyen hatások ezek, azt tanulmányok százai próbálták már kimutatni, de **ritkán** jutnak közös nevezőre. Nagyjából annyiban értenek egyet, hogy a fiatalokat mindenképpen befolyásolja az erőszak látványa és a virtuális öldöklés.

Nem jó, ha öncélú

Egyes kutatások szerint a játékokban látott erőszak főként óvodáskorban káros, mert hamis valóságképet ad, utánzásra ösztönöz, és érzéketlené teszi a gyerekeket. Egy másik népszerű teória azt vallja, hogy tinédzserkorban jelentkeznek az igazán negatív hatások: szorongás, depresszió és a társas kapcsolatok elhanyagolása. Egy harmadik irányzat szerint csak az erőszak passzív figyelése káros, a játékbeli öldöklés inkább szelep, ami levezeti az agressziót. És persze léteznek további elméletek is.

Bár a pszichológusok között nincs konszenzus, a tanulmányok azt elérték, hogy a játépiac minden szereplője komolyan vegye a problémát. Kialakult egyfajta felelősségmegosztás, amivel a gyermekvédők többsége együtt tud élni. A játékkészítők felelőssége elsősorban az erőszak indokoltá tételében rejlik, a kiadókat ellenőrző szervek dolga a játékok megfelelő korhatár-kategóriába **sorolása**, a gyerekeket ért hatásokra leginkább a szülőknek és a tanároknak kell figyelniük.

Ez az egyensúly könnyen felborul, és az egyes játékokban túlságosan öncélú erőszakra, a szexre és kábítószer-használatra a gyermekvédők is igen végletesen tudnak reagálni. Egy hónapja adtunk hírt arról, hogy a Grand Theft Auto című bűnözésszimulátor készítőit 600 millió dollárra **perelik** egy több mint két éve elkövetett gyilkosság miatt. Egészen friss Kimveer Gill **esete**, aki egy montreali főiskolán lelőtt egy embert, és 19-et megsebesített. Gill blogjából kiderült, hogy a fiú igencsak kedvelte az indokolatlan erőszakban tobzódó Postalt, ezért most szülők és politikusok újult erővel támadják ezt a játékot (amiből egyébként már a harmadik rész készül).



Jogunk van az erőszakhoz

A betiltásokat, kártérítéseket és szigorító törvényeket követelő támadások azonban egyre kevésbé érnek célt. A GTA készítőinek legújabb játékát, az osztálytársterrort feldolgozó Bullyt például nemrég engedélyezte a floridai bíróság. A játékot Jack Thompson ügyvéd vitte a bíróság elé még megjelenés előtt, mert túlságosan erőszakosnak találta. Thompson Liebermanhoz hasonló buldogtermészetű közszereplő, ő a keresztény-konzervatív táborból ostorozza már régóta a videojátékokat (korábban kikelt a rezgő játékkontrollerek ellen is).

Hónapokkal ezelőtt a GTA: San Andreas rejtett **szexjelenetét** kezdte ki Lieberman és Hillary Clinton, de csak annyit tudtak elérni, hogy a szoftverek korhatár-besorolását végző ESRB "csak felnőtteknek" címkével látta el a programot. Az utóbbi években az amerikai bíróságok egyébként sorra **semmisítették meg** az olyan alkotmányellenesnek nyilvánított **törvényeket** és törvényjavaslatokat, amelyek erőszakos videójátékok eladását tiltották kiskorúaknak, vagy amelyek a gyártókat **tették volna** felelőssé minden erőszakos következményért. Gyakran elhangzott érv, hogy az eddigi kutatásoknak nem sikerült bebizonyítaniuk, hogy a játékok bármikor bárkit erőszakos cselekedetek elkövetésére sarkalltak volna.

Ez a védekezés a kétszeres rendőrgyilkos Devin Moore-nak sem jött be, aki szintén a GTA rossz hatására próbálta építeni a védelmét. Moore-t tavaly októberben halálra ítélték, az áldozatok családja pedig azóta beperelte a játék kiadóját, forgalmazóját, és azt az üzletláncot, ahol Moore a játékot vette. A családokat Jack Thompson képviselte, amíg a bíró el nem távolította az ügyből. A felperesek az eddigi tapasztalatok alapján nem számíthatnak sok sikerre.



Nézegessen erőszakos játékokat!

Új frontok

A játékbeli erőszak ellenzői felismerték, hogy pereskedéssel nem mennek sokra, és más módszerekkel próbálkoznak. Tavasszal Clintonné és még két demokrata képviselő (egyikük Lieberman) állami pénzből kezdhette el **vizsgálni** a számítógépes játékok gyermekekre gyakorolt hatását. Átfogó tanulmány elkészítésére adtak megbízást az amerikai betegségmegelőző és ellenőrző központnak. A játékkiadók és -forgalmazók szerint törvényjavaslatokba foglalt cenzúrát készítenek elő.

Trükkösebben próbálkozott a filmiparban dolgozó Danny Ledonne. A littletoni mészárlás hatodik évfordulójára elkészítette és tavaly ingyenesen letölthetővé tette **Super Columbine Massacre RPG** című programját. A bizarr szerepjátékban a játékos a két gyilkos, Eric Harris és Dylan Klebold napját játszhatja végig az ámokfutásra való felkészüléstől a mészárláson át az öngyilkosságig. Ledonne a játékkal akart tiltakozni az erőszak ellen, helyenként súlyosan demagóg módon (a srácok például haláluk után a pokolba kerülnek, ahol a Doom szörnyeit kell tovább irtaniuk). Az viszont valószínűleg őt is meglepte, hogy játéka a montreali ámokfutó, Kimveer Gill egyik kedvence volt.

A harc tehát tovább tart a gyerekvédők és az erőszakos játékok iránti, nagyon is valós igényt kielégítő

játégyártók között, de egyre lanyhul. Az ellenzők túlkapásai egyre kevésbé érnek cél, miközben a korhatár-kategóriák elvileg gondoskodnak arról, hogy az erőszakos játékok csak a megfelelő korosztályokhoz juthassanak el. A játékipar káros hatásait figyelők lassan egy másik, sokkal súlyosabb probléma, a játékfüggőség felé fordítják figyelmüket. Következő cikkünkben erről lesz szó.

 Ajánlom  3



TECH

JANUÁR 1., 07:51



TOTALCAR

Első motor, világgá menésre



DÍVÁNY

Az elsősök ötöde, az ötödikes fele szégyelli a testét

Nem találja a mobilját a szilveszteri buli után? Üdv a klubban