

O čem se mluví: Násilí ve hrách First-person střelec v hledáčku

Násilí v počítačových hrách vede k násilí v reálném životě. Tato kauzální souvislost je znovu a znovu formulována. Nové studie se záznamy **MOZKOVÉ AKTIVITY** však svědčí o něčem jiném.

JULIA FRÖHLICHOVÁ

Littleton, Erfurt, Blacksburg a nedávno také Winnenden. Světovou veřejností znovu otřásají tyto případy násilného běsnění. Otázku, proč se mladí muži vybíjejí tímto způsobem, je možné zodpovědět jen s obtížemi. Jako spouštěč se na pranyři okamžitě ocitají takzvané „zabíjäcké hry“. Také atentátník z Winnendenu údajně pravidelně hrál hry jako Counter Strike.

Bod sporu: Odpůrci by zabíjäcké hry nejraději zakázali

Zatímco některé obchodní řetězce v západní Evropě stáhly násilné hry ze svého sortimentu, odborníci ještě nejsou zajedno v tom, zda existuje souvislost mezi virtuálním a reálným násilím. Odpůrci počítačových her – stejně jako jejich zastánci – citují studie, které mají podepřít jejich argumenty.

U našich sousedů v Německu je vehementním odpůrcem „zabíjäckých her“ profesor Christian Pfeiffer, ředitel kriminologického výzkumného institutu v Dolním

Sasku. Domnívá se, že děti, které vlastní herní konzoli, mají zvýšenou náchylnost k násilnému chování. „Společnost, která takovéto (násilné) hry nechává na trhu, je nemocná,“ tvrdí Pfeiffer. Kromě zakazování titulů požaduje také vyvození trestních následků, pokud se děti k zakázaným hrám dostanou. Jeho protivníci mu předhazují, že výsledky jeho studií nebývají vědecky podloženy.

V novém šetření vychází kriminologie z toho, že více než 14 000 mladých lidí v Německu je závislých na počítači, dalších 23 000 je závislostí silně ohroženo. Téměř jedna třetina patnáctiletých podle Pfeiffera stráví za den hraním v průměru více než tři hodiny. Jeho doporučení: Děti mají navštěvovat všeobecné školy, pak budou mít méně času na počítačové hry. Jak uvádí studie, závislost hrozí především u on-line RPG her, jako je World of Warcraft.

Studie softwarové společnosti Microsoft naproti tomu ukazuje, že většina rodičů nesdílí tento

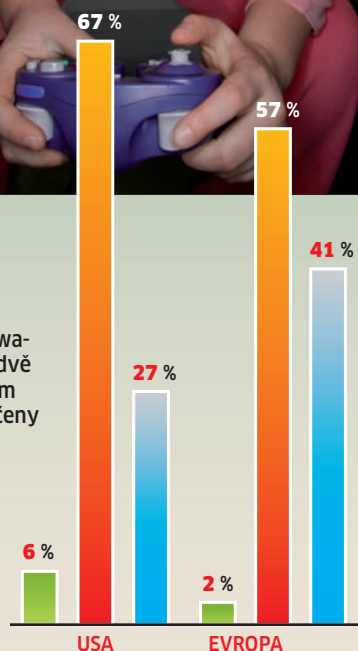


STUDIE: RODIČE TO PŘILÍŠ NEZAJÍMÁ

Jak uvádí výsledek šetření softwarové firmy Microsoft, přibližně dvě třetiny rodičů někdy svým dětem dovolí hrát hry, které nejsou určeny pro jejich věk.

- Ano, vždy
- Ano, někdy
- Nikdy

ZDROJ: MICROSOFT



odpor proti digitálním médiím. Tři čtvrtiny rodičů nebo vychovatelů jsou toho názoru, že pomocí videoher lze docílit pedagogického účinku, 15 procent se domnívá, že všechny digitální hry mají špatný vliv. Podle průzkumu asi dvě třetiny rodičů dokonce příležitostně dovolují svým dětem hrát hry, které jsou určeny pro vyšší věk.

Vědecká práce Brigham Young University dospěla k následujícím výsledkům: Mužští nadměr-

ní hráči mají sklon ke zvýšené spotřebě alkoholu, nadměrným hráčkám zase schází sebejistota. Vědci z univerzity v Rochesteru ve vědecké práci objasnili, že intenzivním hráčům nejde o krveprolití nebo o násilné činy, ale o to, aby se „vypořádali s výzvou“.

Neurovědci: Násilí je zpracováno zcela odlišně

Otázku, jak v mozku souvisí virtuální a skutečné násilí, zkoumali vědci lékařské vysoké školy

VRAŽEDNÉ BĚSNĚNÍ VE ŠKOLÁCH

Veřejnost znovu šokuji střelci ve školách. Proč převážně mladí muži sáhnou po zbrani, to nikdo nedokáže přesně vysvětlit. Jako spouštěč neuvěřitelných činů jsou často jmenovány „zabíjäcké hry“.



1999

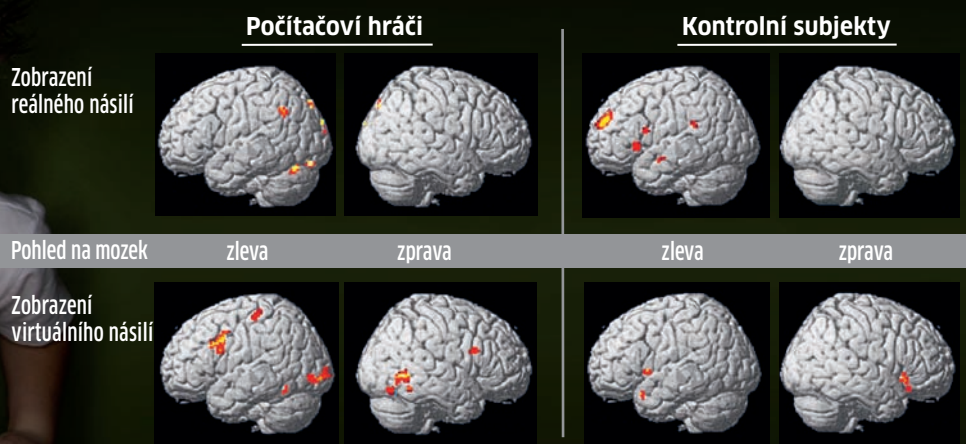
Littleton (USA): Eric Harris a Dylan Klebold v dubnu 1999 zavraždili 12 žáků a jednoho učitele. Bylo zraněno více než 20 lidí.



2002

Erfurt: Masakr, který otřásl celým Německem: Robert Steinhäuser chladnokrevně zabil 17 lidí a pak sám sebe.

AKTIVACE MOZKU PŘI ZPRACOVÁNÍ NÁSILNÝCH SCÉN



Takto vidí počítačová hráči násilné scény. Testovaným osobám byly prezentovány virtuální obrazy (first-person střílečky) a skutečné obrazy (vídeá se skutečnými herci). Snímky ukázaly zcela odlišné vzory aktivace mozku pro reálné a virtuální scény. Závěr vědců z univerzity v Brémách: Studie nesevřídčí pro to, že by byly mentální koncepty virtuálního násilí přenášeny na reálný kontext.

ZDROJ: THORSTEN FEHR, UNI BREMEN

INFO

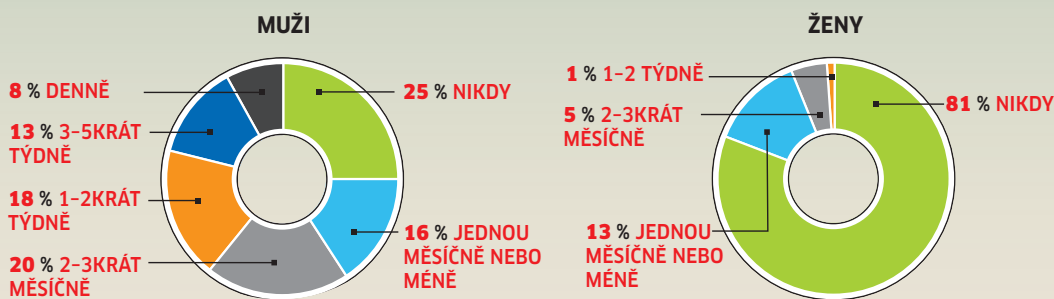
Násilí u dětí v ČR

Zajímavou studii o tom, jak hraní počítačových her působí na lidský organismus, publikoval Karel Nešpor, primář oddělení závislostí v Psychiatrické léčebně Bohnice (společně s kolegou Ladislavem Csémym).

K problematice počítačových her v životě českých dětí se ve studii píše: „Informace o tom, do jaké míry se čeští dospívající věnují počítačovým hrám, jsme získali z databáze studie Mládež a zdraví (Csémy, 2007). Data pocházejí z roku 2006 a týkají se pouze žáků 9. tříd ZŠ (842 chlapců, tj. 50,6 %). Hraní počítačových her bylo velmi rozšířené mezi chlapci – 52 % uvedlo, že hraje počítačové hry ve všední dny alespoň dvě hodiny, o víkendech to bylo 62 %. U děvčat se hra touto intenzitou vyskytovala podstatně řidčeji (15, respektive 17 procent). Výsledky lze interpretovat tak, že časté hraní počítačových her souvisí s častějším konzumem alkoholických nápojů, zejména piva, destilátů nebo míchaných alkoholických nápojů, dále s častějším kouřením cigaret a kouřením marihuany. Rovněž je zde naznačena souvislost s častějším rvačkami a šikanováním druhých a sníženou známkou z chování.“

JAK ČASTO HRAJÍ MLADÍ DOSPĚLÍ NÁSILNÉ HRY

Studie Brigham Young University ukazuje, jak často mladé ženy a mladí muži hrají násilné hry. Je zde patrný nepoměr pohlaví: Většina žen, které se zúčastnily výzkumu, hraje zřídka nebo vůbec.



ZDROJ: BRIGHAM YOUNG UNIVERSITY

v Hannoveru. Pomocí magnetické rezonance snímali nadměrné hráče first-person stříleček. Psychiatr a vedoucí projektu Bert te Wildt je přesvědčen o tom, že „samotné počítačové hry u nikoho nevedou k násilnému běsnění“. Podobně jako u psychických poruch by se pro takovýto extrémně chybný vývoj muselo spojit mnoho faktorů. Tak jako tak je třeba vycházet z toho, že mladiství vrazi jsou psychicky nemocní. V případě

otázky, jak mozek zachází s virtuálními a reálnými násilnými scénami, jsou vědci z univerzity v Brémách už o jeden krok dále. Neurovědce Dr. Thorsten Fehr se svým týmem pořídil v počítačových tomografech snímky mozků 22 dobrovolníků. Testovaným osobám byly promítány různé násilné situace – virtuální scény z first-person stříleček a videosekvence s reálnými představiteli. Výsledek: Snímky mozku ukazují zcela odlišné

vzory aktivity pro reálné a virtuální obrazy. „V podstatě se dá říci, že byly aktivovány oblasti mozku, které nebyly ve vztahu s dráždivým emočním zpracováním,“ uvádí Fehr a vyvozuje z toho: „Kdyby mladí vinou médií skutečně otupěli, byly by za to zodpovědné všechny formy násilných médií – tedy také násilné filmy.“ Data poukazují přinejmenším na to, že intenzivní hráči dokáží na neuronální úrovni rozlišit mezi virtuálním

a skutečným děním. Vedoucí projektu Fehr říká: „Naše data nesevřídčí pro hypotézu přenosu mentálních konceptů virtuálního násilí na reálné násilí.“

Výsledkům svých studií však vědec nechce rozumět jako dobrozdání hernímu průmyslu – staví se proti povolení násilných her. Mnohem spíše by v centru pozornosti měla stát „sociální integrace nápadných, samotářských nebo násilných dětí a mladistvých“. **AUTOR@CHIP.CZ**



2007

Blacksburg (USA): 32 mrtvých, téměř 30 zraněných, to je odstrašující bilance vyvražďování studenta Cho Seung-Hui na škole Virginia Tech.



2008

Kauhajokki: Ve finské odborné škole zabil Matti Juhani Saari 10 lidí, většinu z nich tvořili jeho spolužáci ze třídy.



2009

Winnenden (SRN): 17letý střelec Tim K. zastřelil 15 lidí. Poté, co byl pronásledován, spáchal sebevraždu.