
A digitális világtól az offline valóságig. Gondolatok a GTA apropóján

Csemáné Váradi Erika*

a XX. század egyik nagy kihívása a digitalizáció, a robotika, az információs és kommunikációs technológiák térnyerése az élet minden területén. Az IKT-k megjelennek a mindennapokat megkönnyítő eszközként, a munkavégzés tárgyaként, helyeként vagy épp eredményeként. Áthatják és átírják az emberek egymáshoz való viszonyát, kommunikációjuk formáját, közegét és részben tartalmát is, pszichés, neurológiai és fizikai változásokat generálva.

Az internet és a közösségi média olyan mértékben vált az élet szerves részesevé, illetve más szemszögből nézve, olyan mértékben élnek a fiatalok ebben a közegben hétköznapijaikat, hogy többen a legsúlyosabb döntések meghozatalakor, életük legnehezebb pillanataiban is a közösségi médiába kapaszkodnak, az általa biztosított nyilvánosságához nyúlnak. Nem egyetlen esetet ismerünk, amikor a gyermek vagy fiatal nem talált más megoldást saját problémájára, reménytelennek tűnő élethelyzete kezelésére, mint az öngyilkosságot – de ennek végrehajtásakor a nyilvános megosztást vagy az élő közvetítést választotta. Különösen megrázó volt annak a 12 éves kislánynak¹ az esete, aki sem saját családjában, sem a hatóságoktól nem kapta meg azt az odafigyelést és figyelmet, amellyel a családon belül elszenvedett szexuális abúzustól elmenekülhetett volna. Végül a közösségi médiához fordult, több formában is kérve, üzenve, könyörögve a segítséget. Ennek elmaradása olyan mély lelki válságba és kilátástalanságba taszította, hogy végül úgy döntött, hogy öngyilkosságot követ el a házuk udvarán. „Livestreamelte” – azaz élőben közvetítette –, ahogy egy fára felakasztotta magát. Megrázó a néma csend; majd – jóval a halála után, amikor már beesteledett – hallani, ahogy keresik és megtalálják őt. Ezzel ér véget a közvetítés – de nem a történet. Az eset

* egyetemi docens, Miskolci Egyetem, Állam- és Jogtudományi Kar, Bűnügyi Tudományok Intézete

A kutatást az EFOP-3.6.2-16-2017-00007 azonosító számú, *Az intelligens, fenntartható és inkluzív társadalom fejlesztésének aspektusai: társadalmi, technológiai, innovációs hálózatok a foglalkoztatásban és a digitális gazdaságban* című projekt támogatta. A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Szociális Alap és Magyarország költségvetése társfinanszírozásában valósul meg.

¹ GROHOL, Jhon M. (Psy.D.): Outrage over Katelyn Nicole Davis video, suicide misses the point. *PsychCentral*, 2018.07.08. Online: <https://psychcentral.com/blog/outrage-over-katelyn-nicole-davis-video-suicide-misses-the-point/> (letöltés: 2018.08.22.)

büntetőjogi vonatkozásán túl a közösségi médiában is igen komoly viták zajlottak arról, hogy a lány akarata, vagy a kegyeleti szempontok és személyiségi jogai azok, amelyek elsőbbséget kell, hogy élvezzenek. A döntése háttérében ugyanis az állt, hogy felhívja a figyelmet arra, milyen reménytelen helyzetben lehetnek a gyermekek; hogy sem a hatóságok, sem a közösségi média nem észleli a problémákat és nem nyújt érdemi segítséget (még ha kérik is). A szülők és a hatóságok az előbb említett jogokra figyelemmel a videót eltávolították a Facebook-ról. Azonban vannak olyan oldalak, amelyeken a lány története és öngyilkossága, a szülőktől való elköszönése illetve bocsánatkérése, amiért csalódást okozott nekik, elérhető. Ezek működtetői úgy érezték, hogy csak így tudnak valódi végakarátának eleget tenni és – bizonyos szemszögből nézve – „értelmet, célt adni” a történéseknek.²

A közösségi média, az internet azonban nem csak hírvivő, szócső, a figyelemfelhívás közege. Az új technológiák a széles társadalom körében leghamarabb a szórakozással összefüggésben terjedtek el, és váltak egyre inkább egyeduralkodóvá.

Napjainkra a számítógépes játékok világa igen sokféle, komplex, különböző típusú és célcsoportú, eltérő aktivitást igénylő kikapcsolódási lehetőségek sokaságát öleli fel. A számítástechnikai eszközök illetve az internet térnyerésével egyre nagyobb tömegekhez jut el, s egyre inkább meghatározóvá válik az időtöltésnek, a kapcsolattartásnak, a feltöltődésnek ez a közege.

Ez olyannyira igaz, hogy olyan új, a klasszikus generációkat felölelő kategóriák születnek, mint például a 'NetNoGame' illetve a 'NetGoGame' elnevezések.³ Előbbi azon netgenerációs személyeket foglalja magába, „akik nem élnek a sokszereplős online játékos közösségek mindennapos világában. Ők nagy valószínűséggel a legidősebb netgenerációs személyek, akik számára bár az infokommunikációs tér otthonos, és akár sokat is játszanak, de még nem hangsúlyos az online játékok közösségeiben való létük.” Ezzel szemben utóbbi csoportba azok a netgenerációs ifjak és idősebbek tartoznak, „akik számára a sokszereplős online játékok a mindennapok szintjén jelen vannak. Ők leginkább a fiatalabb netgenerációs korosztályból kerülnek ki, és számukra meghatározó tényező az online játékok

² „If 12 year old Katelyn had walked into her school with a gun and massacred many, or slaughtered her entire family inside of their Sacred Family Unit prison, it would be news. The media and government could and would demonize her as evil, mentally ill. But because she was too broken, destroyed, Self-hating to direct her justified homicidal rage outward, she will be rendered invisible. Invisible in life, invisible in death, this is what all child-slaves are. Because to see Katelyn, in the light of Truth, is to see yourselves as you are: Murderers, destroyers of all children. In providing a direct link to this censored video, a video every adult should be forced to watch, I honor Truth, and I honor Myself as your victim.” The Forbidden Truth Blog: Full Uncensored Live Stream of 12 y.o. Katelyn Nicole Davis Suicide. *The Forbidden Truth Blog*, 2017.01.13. Online: <https://www.forbiddentruth.blog/full-uncensored-live-stream-of-12-y-o-katelyn-nicole-davis-suicide/> (letöltés: 2018.11.26.)

³ FROMANN Richárd: *MMORPG online szerepjáték jelentősége az emberi kapcsolatok tükrében*. Témafelvető esszé. Budapest, ELTE TÁTK, 2010. 31.

szabályrendszere, logikája és működési elve (...), anyanyelvi szinten beszélnek a számítógépek, videójátékok és más digitális eszközök új nyelvét”.⁴

Noha az első igazi videójátékok már igen idősnek mondhatók (például a „Spacewar!” anno, 1962-ben életre hívódott⁵), és aranykorukat⁶ a technikai háttér fejlődésének köszönhetően 1980-1993 között élték, szerepük ma is igen jelentős – legfeljebb az azt biztosító platform változik.

1. Az online világ térnyerése

2016-ban az USA-ban, melyet Michael D. Gallagher, az amerikai videójáték-ipar Kereskedelmi Egyesületének (ESA) elnöke és vezérigazgatója „a játékosok nemzeteként” határozott meg⁷, már a háztartások 2/3-ában játszottak rendszeresen videójátékokkal. A növekedés üteme igen jelentős: míg 2015. évben a háztartások több mint 60%-ában volt legalább egy olyan személy, aki minimum heti három órán keresztül élvezte a digitális szórakozás ezen formáját, addig egy évvel később ez az arány már elérte a 65%-ot. Ez egyben azt is jelenti, hogy átlagosan 1,7 játékos jutott egy háztartásra⁸ – és az arány csak tovább nőtt. „2018 iparágunk az eddigi rekordot áttörő éve volt, a videójátékok teljes eladása meghaladta a 43,4 milliárd dollárt. Az Egyesült Államokban több mint 166 millió felnőtt játszik videójátékokat, és az amerikaiak háromnegyedének legalább egy játékos él a háztartásában. Napjaink vezető szórakozási formájaként, a videójátékok az amerikai kultúra szerves részét képezik.”⁹ – kezdődik az ESA 2019-es beszámolójának előszava, melynek konklúziója: „(...) we are living in the golden age of video games, and video game players are thriving.”¹⁰

Az, hogy milyen mértékben van jelen a virtuális világ a mindennapokban, jól mutatja néhány konkrét számadat¹¹: a gyakori (intenzív) játékosok 53%-a hetente legalább egyszer játszik többjátékos (MP – MultiPlayer) módban, átlagosan 6 órát szárván a többiekre online és 5 órát személyes együttléttel.

A partner többnyire valamelyik barát (41%) vagy családtag (21%). Ez az Y-generációs szülők fokozódó arányából adódóan ma már közös összekötő

⁴ HERENDY Csilla: Frommann Richárd: Játékoslét. A gamifikáció világa. Recenzió. *Információs Társadalom*, 2018/(XVIII.)1. 160.

⁵ RAB Árpád: Fél évszázad játék – egy új kultúra születése. *Információs Társadalom*, 2018/(XVIII.)1. 156.

⁶ BEREGI Tamás: *Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve*. Vince Kiadó, Budapest, 2010.

⁷ GAMEZONE: ESA Report: Essential facts about the computer and video game industry. *Gamezone*, 2017. április 21. (Letöltés: 2017.11.11.)

Online: <http://www.mweb.co.za/games/view/tabid/4210/Article/28869/ESA-Report-Essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry.aspx>

⁸ ESA: *2017 Sales, Demographic, and Usage Data*. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association, 2017. 6.

⁹ ESA: *2019 Essential facts about the computer and video-game industry*. Entertainment Software Association, 2019. 3.

¹⁰ „A videójátékok aranykorában élünk, és a videójátékok játékosai gyarapodnak.”

¹¹ ESA (2017): i.m. 4–8.

tevékenységgé vált a családon belül. A felhasználók 17%-a házastársával, 18%-a pedig szüleivel osztja meg ezt az élményt.

A megkérdezett szülők 67%-a hetente legalább egy alkalommal ül e célból gyermekével a monitor/képernyő elé. Sokan egyszerűen jó mókának tartják, mások maguk is élvezik a játékot. Van, aki elsősorban a gyermeke kérésére teszi ezt, míg többek számára jó alkalom a hozzá való közelebb kerüléshez, szokásai, stb. megismeréséhez, vagy épp a gyermek időtöltésének figyelemmel kíséréséhez, kontrollálásához. A szülők 21%-ának meggyőződése, hogy a videójátékok pozitívan befolyásolják gyermekeik életét.

Részben ezzel összefüggésben a játékosok 45%-a véli úgy, hogy ez a tevékenység segíti az idő családdal való közös eltöltését. A gyakori játékosok több mint fele számára (54%) pedig e közeg biztosítja a barátokkal való kapcsolattartás terepét is.

Fontos azonban annak rögzítése is, hogy összességében a videójátékok használata nem feltételezi automatikusan a szórakozás, kikapcsolódás közösségi jellegét. A különböző technikai eszközök nem egyéb tevékenység (pl.: filmnézés, tanulás, helymeghatározás, stb.), hanem kimondottan játék céljából történő használatának gyakoriságát vizsgálva megállapítható, hogy a többjátékos (MP – MultiPlayer) programokkal szemben sokkal többször fordul elő az egyjátékos mód (SP – SinglePlayer): számítógépek/konzolok esetén 38% (MP), 74% (SP); mobiltelefonoknál 22% (MP), 48% (SP).

Rég nem igaz már, hogy ez csak a tinédzserlét sajátja! Míg 2017-ben az összesített átlagéletkor 35 év volt, ez 2018-ban 33 évre csökkent, s átlagosan 14 éve játszanak. Az átlagos női videó-játékos 37-ről 34 évre, míg a férfi 33-ról 32 évre változott egyetlen év alatt. A férfiak csoportján belül a 18 éven aluliak aránya 18%, míg ugyanez a nőknél 11%. Az általános vélekedéssel szemben a felhasználók 46%-a nő (2017-ben még csak 41%!); a legnagyobb játékos-csoportot a felnőtt női gamerek képezik a videójátékos-populáción belül (jóval meghaladva a kiskorú fiúkét).

Hazánkban is hasonló eredmények mutatkoztak – legalábbis az online, azaz folyamatos internet-kapcsolatot és jelenlélet igénylő videójátékok terén. Fromann Richárd első hazai JátékosLét-kutatása alapján a gamerek e csoportjának átlagos életkora 28 év; körükben valamivel nagyobb a férfiak aránya (58%), mint a nőké. A felhasználók tipikusan 2-3 éven keresztül maradnak az általuk választott játék biztosította virtuális világban, napi 3 órát töltve avatarjukkal. Érdeklődésük 4-5 év után kezd csökkenni.¹²

A sokszereplős, általában folyamatos jelenlélet igénylő online videójátékok (MMOG – Massively Multiplayer Online Games) közül két csoportot vizsgált részletesen, mely a felhasználók jellemzői alapján komoly eltérést mutat. A sokszereplős online stratégiai játékok (MMORTS – Massively Multiplayer Online

¹² FROMANN Richárd: *Magára hagyott generációk, avagy mit kezdünk az online (szerep)játékokkal?* 2015. március 25. Online: <http://www.jatekoslet.hu/letoltes/publikaciok-magarahagyott.pdf> 7. (letöltés: 2017.10.10.)

Real-Time Strategy) elkötelezettjei inkább az érettebb korosztály tagjai (az átlag 31 év), és 63%-uk a női nemhez tartozik.

Ezzel szemben a sokszereplős online szerepjátékokat (MMORPG – Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) űzők átlagéletkora 23 év, s döntő többségük (85%) férfi. Tipikusan három online karakterrel rendelkeznek, de nők esetén arányaiban gyakoribb a több avatár használata. Bár ezek általában a valódi nemmel azonosak, a férfiak körében gyakoribb az ellenkező nemű szereplő választása.

Bár a JátékosLét-kutatás MMORPG-játékosok körében mért alacsony átlagéletkora (23 év) feltételezi a válaszadók közt a fiatalok jelentős arányát, relatíve kevés, reprezentatívnak tekinthető vizsgálati adat áll rendelkezésre kimondottan a gyermekek illetve fiatalokúak videójáték-használati szokásait illetően.

Ezen kivételek egyike a WHO HBSC-kutatása¹³ (Health Behaviour in School-aged Children), mely 5., 7., 9. és 11. évfolyamos „ifjúsági csoportok” köréből közöl reprezentatív adatokat. Tény, hogy a 'számítógépezés' már a 2000-es évek elején is fontos időtöltés volt ebben a korosztályban – s bár ekkor a fogalom alatt általános jelleggel elsősorban a játékhasználatot értették, ez nem szűkíthető le kizárólag erre a tevékenységre.

A monitor előtt töltött idő hossza nem csak az életkortól, de a nemtől függően is változott ugyan, időtartama jelentősen elmaradt a televízió- vagy videófilm-nézésre fordítottaktól. Ebben jelentős szerepet játszott hazánk akkori alacsony internet-elérési lehetősége és számítógépes ellátottsága.¹⁴

Míg az 5. évfolyamos diákok 85,1%-a, a 7. évfolyamosok 90,9%-a, a 9. évfolyamosok 90,5 %-a, míg a 11. évfolyamosok 88%-a kettő vagy annál több órát töltött a képernyő előtt hétvégeként. A 4 órát, vagy annál többet a TV előtt ülők részesedése minden korosztályban meghaladta az 50%-ot, bár ez a fiúknál átlagban 58%-ot, a lányoknál 55,7%-ot jelentett. A napi két órát, vagy többet számítógépező fiúk aránya hasonlóan magas, míg a lányok körében ez jóval elmaradt a másik szórakozási formával szemben.

Hétközben mind az intenzív televízió-, mind a számítógép-használat alacsonyabb volt a hétfégi adatoknál. Különösen magasnak tűnt – bár utóbbi értékek fényében érthető – mindkét tevékenységre fordított idő, ha figyelembe vesszük, hogy a diákok mennyit szánnak tanulásra, felkészülésre.

Fontos tény azonban, hogy ebben az időszakban a már hivatkozott szociális, gazdasági, technikai körülményekre figyelemmel, hazánkban nem volt általános a korosztály számítógép-használata. Így a vizsgálat évében például a fiúk 30%-a, a lányok 49%-a napi rendszerességgel nem is élt vele.¹⁵

¹³ ASZMANN Anna (szerk.): *Iskoláskorú gyermekek egészségmagatartása 2002*. Országos Gyermkegészségügyi Intézet, Budapest, 2003.; NÉMETH Ágnes – KÖLTŐ András (szerk.): *Serdülőkorú fiatalok egészsége és életmódja 2010*. Országos Gyermkegészségügyi Intézet, Budapest, 2011.; NÉMETH Ágnes – KÖLTŐ András (szerk.): *Egészség és egészségmagatartás iskoláskorban 2014*. Nemzeti Egészségfejlesztési Intézet, Budapest, 2015.

¹⁴ ASZMANN: i.m. 43., 44.

¹⁵ ASZMANN: i.m. 131.

Ez a kép a technika fejlődésével és az eszközök árának alakulásával hazánkban is lassan megváltozott. A 2016-tól a hazai e-sport- és videójátékos-közösség megismerése céljából folyt eNET-kutatás¹⁶ ugyan a 18-56 év közötti, internetező személyekre koncentrált, azonban számos információja irányadó a téma szempontjából is. Az internetet használók 94%-a egyben hagyományos (77%) vagy videójáték-felhasználó (58%) is egyben.¹⁷

Mindez azt jelenti, hogy minimum 3,7 millió embert érint ez a szórakozási forma hazánkban. Többségük (kb. 80%) mobiltelefont használ erre a célra, s a „casual gamerek” (alkalmi játékosok) csoportjába tartozván „hulladékidejét” tölti ki – elsősorban kártya-, szó-, stratégiai, kirakós vagy táblajátékkal. A „hardcore gamerek” – azaz az intenzív / gyakori videójátékosok, akik naponta 3-4 órát ülnek a monitor előtt – viszont (értelemszerűen) az asztali számítógépeket használják e célra (ez az alkalmi játékosok körében csak a táblagépek után áll a sorban). Az egyéb technikai eszközök előfordulása (pl.: PS, Xbox, stb.) csak 11%-os.

Az elkötelezett játékosok csaknem 50%-a egyébként fiatal felnőtt (18-24 év), és csak 22%-uk 25 éves vagy annál idősebb.

A hazai felnőtt internetezők több mint fele játszik alkalmi játékosként, de a hardcore gamerek tábora is kb. 425 ezer főt tesz ki.

A mobiltelefonok jelentősége egyébként az életkor előrehaladtával párhuzamosan nő. Már gyermekkorban is használják ugyan játékra mobiljukat, a zenék letöltése illetve – akár közlekedés közbeni – hallgatása azonban sokkal fontosabb számukra.

Egy hazai vizsgálatban megkérdezett 11-14 éves, 5-8. osztályos, felső tagozatos általános iskolások inkább „bugyuta” játékokat¹⁸ – pl.: Piano Tiles, My Talking Tom, Pixwords, Angry Birds, Mahjong etc. – részesítenek előnyben a telefonjukon. A komolyabb technikai hátterű, nagyobb felbontású és tárhelyigényű, illetve élvezhetőségi faktorú programokkal (például GTA, Transistor, World of Tanks) asztali gépeken, tableteken vagy laptopokon játszanak – tipikusan két, folyamatos játékorát meg nem meghaladó napi időtartamban. (A kérdésekkel elért diákok mindegyikének „van otthon más IKT eszköze is. Egy saját laptop vagy tablet, többeknél családi használatban levő asztali számítógép, tablet, laptop, amit felváltva, szükség szerint használnak.”¹⁹)

Megjegyzendő, hogy más kutatások nem igazolták a hazai fiatalság IKT-technikákkal való ellátottságának ilyen fokát. Azokban az országokban, ahol a számítástechnikai eszközök még szélesebb körben – és nagyobb múlttal – vannak jelen, az itthon mérteknél is magasabb „monitoridő” rajzolódik ki.

Bár a televízió még az USA-ban is nagyon elterjedt és mintegy – felnőtteknek (is) szóló – digitális meséskönyvként működik, a lakosság által nagy arányban

¹⁶ PINTÉR Róbert: A gamer bennük van – Az eNET Internetkutató, az Esportmilla és az Esport1 közös magyar videójátékos és e-sport kutatásának főbb eredményei. *Információs Társadalom*, 2018/(XVIII.)1. 107–119.

¹⁷ PINTÉR: i.m. 109.

¹⁸ SÓLYOM Barbara: Általános iskolások okostelefon-használati szokásai 2016-ban. *Információs Társadalom*, 2016/(XVI.) 1. sz. 29–45.

¹⁹ SÓLYOM: i.m. 41.

használt másik 3 elektronikai eszköz, a számítógép, a tablet és az okostelefon, könnyen képes az internet segítségével a kívánatos virtuális világ aktív szereplőjévé tenni az arra vágyót. Becslések szerint „az emberek összességében heti 3 milliárd órát töltenek videójátékokkal” és „az átlagos fiatal 21 éves korára 10000 órányi videójátékozással eltöltött időt halmoz fel”.²⁰ Ennek nagyságát kifejező kizámolták, hogy egy „átlagos egyetemi hallgatónak a fenti időmennyiség felébe – 4800 órájába – kerül egy BA-diploma megszerzése.”²¹

Mind a hazai, mind a nemzetközi kutatások szerint egyébként a férfiak és nők számítógépes játékokkal töltött ideje – életkortól függetlenül eltér egymástól; míg a lányok átlagban 5 órát töltenek el játékkal, addig a fiúk esetében ez heti 13 óra. Különbség mutatkozik a játékok típusában is, hiszen a fiúk elsősorban az FPS játékokat részesítik előnyben, addig a lányok sokkal inkább a rövid, erőszakmentes programok hívei. (Ha ezt az eltérést is figyelembe vesszük, akkor egyértelmű, hogy az előbb hivatkozott 10000 órás adat a fiúk és lányok körében különbözik (14400 vs 5600 óra arányban).) A lányok esetében a közösségi médiában való jelenlét nagyobb szerephez jut, és aktív játékosként való megjelenésük inkább érettebb életkorra tehető.²² Ezt visszatükrözi²³, hogy a 18-34 éves férfi játékosok 83%-a akciójátékot (ezen belül különösen a Fortnite Battle Royal-típusú TPS²⁴-t), míg 59%-uk FPS-t²⁵ (pl.: Call of Duty, Battlefield) használ, míg a lányok 76%-ban egyszerűbb (alkalmi) játékokat űznek, mint például a Tetrist, Super Mario Party-t, Go Vacationt vagy a Mario Kartot). Ezzel szemben az ezt megelőző 35-54 éves korosztály férfi-játékosainak 70%-a még ugyanezen alkalmi játékokat részesíti előnyben, de az FPS-típusú játékok (pl.: Call of Duty, Battlefield) itt is 43%-ban képviseltetik magukat. Az alkalmi játékok a női játékosok körében is igen kedveltek (81%), bár itt puzzle-típusú programok a legkedveltebbek (55%). Érdekes, hogy 48%-ban még megjelennek a kártya és kaszinójátékok is, sőt, 34%-ban a klasszikus játéktérmi Arcade-játékok is a kikapcsolódást szolgálják.

2. Kételyek és félelmek

A számítógépes játékok elterjedésével párhuzamosan egyre több kritikai észrevétel fogalmazódott meg. Ezek kezdetben elsősorban a játékok erőszakos voltához

²⁰ MCGONIGAL, Jane: *Reality is broken. Why games makes us better and how they can change the world?* The Penguin Press, New York, 2011. Ismerteti: ZIMBARDO, Philip – Nikita D. COULOMBE: *Nincs kapcsolat. Hova lettek a férfiak.* Libri Kiadó, Budapest, 2016. „4. Túlzásba vitt játék: Irányítsd az Univerzumot a hálószobádból!”

²¹ ZIMBARDO, Philip – Nikita D. COULOMBE: *Nincs kapcsolat. Hova lettek a férfiak.* Budapest, Libri Kiadó, 2016. „4. Túlzásba vitt játék: Irányítsd az Univerzumot a hálószobádból!”

²² GENTILE, Douglas A. – Paul J. LYNCH – Jennifer Ruh LINDER – David A. WALSH: The effects of violent videogame habits on adolescent hostility, aggressive behaviours, and school performance. *Journal of Adolescence*, 2004/27 6.

²³ ESA (2019): i.m. 14–17.

²⁴ third-person shooter, azaz külső nézetű lövöldözős játék

²⁵ first-person shooter, azaz belső nézetű lövöldözős játék

kapcsolódtak, míg manapság a játékfüggőség, illetve ennek orvosi, pszichológiai, jogi megítélésének kérdése áll a diskussziók középpontjában.

A leggyakrabban játszott multiplayer játékok 29%-ban a „lövöldözős” (shooters), 27%-ban az akciójátékok (action) közé tartoznak. A harmadik legtöbbet igénybe vett játékcsoport (28%) az alkalmi játékosok által használt programoké; ezek közös jellemzője a könnyű megtanulhatóság, egyszerű szabályok, átlátható szerkezet és gyors játékvezetés, ami rövid használat mellett is biztosítja a kikapcsolódást (pl.: puzzle; Diner Dash).²⁶ Ahogy a fent ismertetett legfrissebb adatok mutatják, az alkalmi játékok napjainkban is igen jelentős arányt képviselnek.

A „lövöldözős” játékok közös jellemzője, hogy azok központi, hangsúlyos eleme valamilyen eszköz – tipikusan lőfegyver – használatával teljesített küldetés. A kerettörténet lehet gazdagon kidolgozott, és akár egyjátékos (SP – SinglePlayer), akár többjátékos (MP – MultiPlayer) módban is játszható. Ennek megfelelően az ellenfél „személye” is változatos: a program által generált robot, szörny, zombi, ellenséges ember/katona/zsoldos stb., vagy – például online kapcsolat mellett – más játékos(ok) avatárja. E körbe sorolható játék például a Doom. A cél az egyes pályákon történő előrejutás, melynek feltétele az ellenség kiiktatása, azaz lelövése. Más programok (pl.: Counter-Strike) már jelentősen építenek a csapatjátéokra, ezzel lehetőség adva a szereplők közötti kommunikációra, bizonyos szintű harci taktika és stratégia kialakítására. A környezet, a technikai háttér egyre élethűbb. A fegyverek gazdag arzenálja – a pisztolyoktól a gépkarabélyon át a forgó-tolózáras mesterlövészpuskákig – élethű másai a valódinak. A játékosok pénzt kapnak minden emberéletért és megnyert körért, míg a túsok vagy a csapattársak elleni támadásért pénzlevonás jár. A játékok elsődlegesen belső-nézetű (FP – First-Person) módban játszhatóak, de találhatunk példát a harmadik személyes (TP – Third-Person) kameranézetre is, amikor a játékos háta mögül történik az események „közvetítése”. A lövöldözős játékok egy része már az online többszereplős játékok (MMO – Massively Multiplayer Online) valamelyik alcsoportjába sorolható (MMOFPS – Massively Multiplayer Online First-Person Shooter vagy MMOTPS – Massively Multiplayer Online Third-Person Shooter).

Az alfa-generáció megjelenése ellenére is igaz, hogy változóban van az az állítás is, miszerint a 8-15 éves korosztály játszik legtöbbet számítógépes játékokkal.²⁷ E folyamat hátterében a kiskorúak népességben belüli arányvesztése, a számítógéphasználó korosztályok (Y, X) felnőttkorba lépése ugyanúgy szerepet játszik, mint a szépkorúak bekapcsolódása az IKT-t alkalmazók körébe.

Nem változott azonban a játékok jellege. A számítógépes programokat használó gyerekek fele az agresszív játékok híve volt.²⁸ Már Dietz 1998-as vizsgálata²⁹

²⁶ RUSSONIELLO Carmen – Kevin O'BRIEN – Jennifer M. PARKS: The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of CyberTherapy and Rehabilitation*, 2009/(1)2 53–66.

²⁷ Lásd erről részletesebben: GENTILE, Douglas A. – David A. WALSH: A normative study of family media habits. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 2002/(23)2. 157–178.

²⁸ CSEMÁNÉ VÁRADI Erika: A gyermek- és fiatalkori bűnözés általános kérdései. In: Borbíró Andrea – Kerezi Klára (szerk.): *A kriminálpolitika és a társadalmi bűnmegelőzés kézikönyve*. I. OBMB, Budapest, 2009. 266.

megerősítette, hogy az általuk kedvelt játékok 80 százaléka tartalmazott erőszakot. Németh kutatások szerint a tízéves fiúk fele olyan játékokkal játszott, amit csak 16 éves kor felett kaphatott volna meg, a 15 évesek több mint 80 százaléka pedig 18 éven felülieknek szólóval.

3. Média / „pc-games” = erőszak?

Minden, egyedi tragédiák és társadalmi sokkok sorozatát hozó, többnyire a kortársak ellen irányuló, akár az élet kioltását (is) célzó erőszak-cselekmény újra és újra felveti a számítógépes játékok negatív hatásainak lehetőségét.³⁰ Bár 1966-tól tartja számon a kriminológia az első olyan *iskolai lövöldözést* az USA-ban, ahol 16 ember életét vette el az elkövető, mielőtt végeztek vele, 2005-től kezdve jelentősen megszorodott a (volt) tanulók által megvalósított esetek száma. (Megdöböntő, de az egyik legbrutálisabb párosnak, akik iskolájukban, a Columbine High School-ban 12 diákot és egy tanárt öltek, és 24 további sebesítettek meg, mielőtt végeztek volna magukkal, ma saját internetes rajongói klubja van.) Az ilyen típusú támadások végül elérték Európát is. Ezt megelőzően is előfordult, hogy egy diák vagy volt diák erőszakos cselekményt követett el valamely tanárával vagy iskolatársával szemben. A célzott támadásokat azonban felváltották az ámokfutásszerű cselekmények, ahol a – többnyire teljesen véletlenszerűen kiválasztott – áldozatok száma magas, az elkövetés pedig lőfegyverrel és/vagy robbanószerrel történik. Mint a németországi Erfurtban, ahol egy, az iskoláját éppen befejező hallgató 17 embert (tanárokat, iskolásokat, rendőrt) ölt meg 2002-ben. De többek között Coburgban, Emsdettenben, Tuusulában vagy Kauhajokiban is hasonló módon fordult társai ellen egy-egy fiatal.

Az elkövetők tipikusan zárkóztak, kirekesztve, de legalábbis a többiek által meg nem értve éltek mindennapjaikat az iskolában. Többen vezettek naplót, és aktív játékosok is voltak, elsősorban az FPS-típusú³¹ programokat kedvelték. A tragédiák után minden esetben fellángoltak a viták a számítógépes játékok betiltásáról, illetve azok szerepéről. (Sajnos, 2011-ben Magyarországon is történt olyan iskolai támadás, mely számos ponton (mint a kirekesztettség) hasonlóságot mutatott a korábban tárgyalt esetekkel.)

Van-e, lehet-e szerepe a tömegmédiának illetve a számítógépes játékoknak a fiatalok erőszakos bűnözésének alakulásában? A válasz számos tényezőtől függ – például a média típusától.³² Még a PC-játékok kapcsán is eltérőek azonban a kutatási eredmények. Egyes vizsgálatok szerint a programok nem teszik

²⁹ DIETZ, Tracy L.: An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles (Springer)*, 2008/(38)5–6. 425–442. Idézi: CSEMÁNÉ VÁRADI (2009): i.m. 266.

³⁰ CSEMÁNÉ VÁRADI Erika: *A gyermek- és fiatalkori bűnözés alapkérdései, különös tekintettel a serdülőkor pszichés sajátosságaira*. In: Prof. Dr. Farkas Á. (szerk.): *Tanulmányok a bűnügyi tudományok köréből*. Doktori tanulmányok 3., Miskolc, 2013. 11–12.

³¹ Az ego-shooter vagy más néven First-Person Shooter (FPS) típusú – azaz ú.n. belső nézetű – játékok, mint például a Doom vagy a Counter-Strike.

³² CSEMÁNÉ VÁRADI (2009): i.m. 267.

agresszívvá a felhasználókat, viszont függőséget okozhatnak náluk. Ez nagyon hasonlít az alkohol- vagy a drogfüggőségre, mert csaknem azonos hatásmechanizmusokat váltanak ki az emberi agyban. Mások – így az Aacheni Egyetem munkatársai – az erőszakos játékok rajongóinak nagyobb agresszióját igazolták (s eredményüket egyéb kutatások is alátámasztották). Önkéntes kísérleti személyekkel végzett tesztjeik során a tesztalanyok véres számítógépes játékokkal játszottak, miközben mágneses rezonancia (MR) készülékkel vizsgálták agytevékenységüket.

A pszichológusok abban egyetértenek, hogy nem csak a tanulásra jutó kevesebb idő a gond – bár már ennek változása is komoly problémát jelent. Az okostelefonok fejlődésével és technikai lehetőségeik bővülésével a fiatalok alvásideje is jelentősen csökkent. Az újabb felmérések³³ azt is megállapították, hogy a mai fiatalok jóval kevesebbet alszanak, mint az előző generációk, ami szintén szerepet játszhat a mentális egészséggel kapcsolatos kérdések felmerülésében. Az alváshiány kihat a hangulatukra, szorongást és depressziót okozhat. A sokszor kialvatlan, fáradt gyermek iskolai viselkedése gyakran hasonló tüneteket mutat, mint az ADHD-val küzdőké. Érdemes megemlíteni, hogy önmagában az a tény, hogy egy elektronikus eszköz „jelen van” egy gyermek szobájában, az – a csábítás erőssége miatt – a fiúk esetében átlagosan legalább 1 órával kevesebb alvásidőhöz vezet.³⁴

Az érdemjegyeket az is befolyásolja, hogy a számítógépes játékok élményvilága – főleg a kisebb gyermekek fejében egyszerűen törli a rövid távú memóriából az iskolában délelőtt (vagy akár otthon) megtanultakat, az „erőszak-orgia” ugyanis olyan érzelmi erővel hat, hogy „kimossa” az érintett számára kevésbé fontos események, történések emlékeit, az „érdektelenebb” információkat.

Amerikában már a 2000's évek vizsgálatai megállapították, hogy azon serdülők, akik hosszabb időtartamon át vannak kitéve erőszakos videójáték-tartalmaknak, ellenségesebben viselkednek a környezetükkel, több vitába kerülnek a tanáraikkal, nagyobb valószínűséggel „keverednek” verekezésbe és rosszabbul teljesítenek az iskolában, mint az átlag.³⁵

Korábbi kutatások azt is kimutatták, hogy az erőszakos videójáték-tartalmak növelik az agresszív gondolatok és dühös érzetek mennyiségét, gyakoribbá teszik az ilyen jellegű viselkedésformákat, míg a segítőkész interakciók ritkábbá válnak és

³³ TWENGE, Jean M. – A. Bell COOPER – Thomas E. JOINER – Mary E. DUFFY – Sarah G. BINAU: Age, Period, and Cohort Trends in Mood Disorder Indicators and Suicide-Related Outcomes in a Nationally Representative Dataset, 2005–2017. *Journal of Abnormal Psychology*, 2019/(128)3. 197.

³⁴ NATIONAL SLEEP FOUNDATION: 2014 Sleep in America® Poll Sleep In The Modern Family. Online: <https://www.sleepfoundation.org/sites/default/files/inline-files/2014-NSF-Sleep-in-America-poll-summary-of-findings---FINAL-Updated-3-26-14-.pdf> (letöltés: 2019.06.02.)

EMSELLEM, Helene A. – Kristen L. KNOTSON – Orfeu M. BUXTON – D. Sunshine HILLYGUS – Monique K. LEBOURGEOIS – Hawley MONTGOMERY-DOWNS – Jim SPILSBURY: *Children Sleep Better When Parents Establish Rules, Limit Technology and Set a Good Example.* '2014 Sleep In America' Poll Finds Children Sleep Better When Parents Establish Rules. NATIONAL SLEEP FOUNDATION. (Online: 2019.04.07.)

³⁵ GENTILE, Douglas A. – Paul J. LYNCH – Jennifer Ruh LINDER – David A. WALSH: The effects of violent videogame habits on adolescent hostility, aggressive behaviours, and school performance. *Journal of Adolescence*, 2004/27. 5.

felfokozott lelkiállapotot okoznak. Az erőszakos videójáték-tartalmak és a pszichológiai deszenzitizáció (elérzékeltelenülés) közti kapcsolat feltárása érdekében például egy kísérlet résztvevőinek 20 percen keresztül kellett játszaniuk erőszakos illetve nem erőszakos játékokkal, majd egy 10 perces videófilmet néztek meg, mely való életben elkövetett erőszakos cselekményeket tartalmazott. A kísérlet során azon egyéneknél, akik erőszakos videójátékkal játszottak, a videófilm nézése alatt alacsonyabb szívverést és GSR-t³⁶ mértek, ezzel bebizonyítva, hogy az erőszakos videójáték-tartalmak hatására az egyén agresszivitással kapcsolatos attitűdje, a bántalmazott féllal szembeni empátiája csökken, késztetése a segítségnyújtásra megváltozik.³⁷

Az egyén nem válik „rosszabbá”, egyszerűen megváltozik az erőszakos magatartásokhoz, megnyilvánulásokhoz való hozzáállása; a játékok, filmek hatására megszokja ezek látványát, megtanulja semlegesíteni a fiziológiás-pszichés reakciókat és beleérző-képességét, amelyek egy idő után egyre kevésbé jelennek meg.

Az erőszak jelenléte mellett a nemi sztereotípiákkal összefüggésben is komoly kérdések vetődtek fel.³⁸ Például 33 népszerű Nintendo- és Sega Genesis-videójáték elemzésekor kiderült, hogy a nemek közötti „egyenlőtlenség” és az agresszió is központi szerepet játszott a programokban. A szerepet tartalmazó gamek 41%-ában nem voltak női karakterek, 28%-ukban pedig pusztán szexuális tárgyakként ábrázolták őket. A játékok közel 80%-ában az erőszak a stratégia részeként szerepelt, több mint 50%-ban ez kifejezetten mások – 21%-ban a női karakterek(!) – ellen irányult.

4. Egy sikertörténet margójára

Az egyik legismertebb és legsikeresebb számítógépes játék a GTA – azaz a Grand Theft Auto – sorozat. Az egyébként skóciai kötődésű Rockstar North (korábban DMA Design) által életre hívott program az akció-kalandjátékok egyik iskolapéldája. A virtuális világ, melyben a cselekmény játszódik, az amerikai városok mintájára készült, így abban – a globalizáció hatásainak is köszönhetően – mind az angolszász országok, mind azon túl, a világ számos kikapcsolódást kereső játékosa jól érezheti magát.

A sorozat első darabja, a GTA 1997-ben jelent meg, és 2020-ra tervezik a VI. széria elkészítését. Ez azonban nem azt jelenti, hogy ezen időszak alatt a felhasználók ne gazdagodhattak volna újabb és újabb helyszínekkel és

³⁶ Galvanic Skin Response – azaz galvanikus bőrreakció (GSR), a bőr elektromos tulajdonságai változásainak mértéke (például a vezetőképesség), amelyet az egyén pszichés/lelkiállapotának változása okoz

³⁷ CARNAGEY, Nicholas L. – Craig A. ANDERSON – Brad J. BUSHMAN: The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 2007/43. 489.

³⁸ DIETZ, Tracy L.: An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles (Springer)*, 2008/(38)5-6. 425–442.

szereplőkkel. 1999-ben két hónap különbséggel két kiegészítő, a Grand Theft Auto: London, 1969, majd a Grand Theft Auto: London, 1961 jelent meg. De ugyanebben az évben kijött a II. széria is (még mindig felületnézetes, de már többjátékos móddal), majd 2001-ben a már 3D-ben elérhető Grand Theft Auto III. Az alkotók azonban nem hagyták új kihívások nélkül a rajongókat a III. sorozatban sem. 2002-ben a 80-as évek drogügyletekkel átitatott Miami-jába repített a Grand Theft Auto: Vice City. 2004-ben a Grand Theft Auto: San Andreas és a Grand Theft Auto Advance, 2005-ben a Grand Theft Auto: Liberty City Stories, 2006-ban a Grand Theft Auto: Vice City Stories is napvilágot látott. 2008-ban már a IV. széria szórakoztatta a felhasználókat. A Grand Theft Auto IV.-et a következő évben több kiegészítő, a Grand Theft Auto: The Lost and Damned, a Grand Theft Auto: Chinatown Wars és a Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony követte. A Grand Theft Auto V. 2013-ban jelent meg, s hamarosan ennek is elérhetővé váltak a változatai: a Grand Theft Auto: North Yankton and Liberty City. Míg az online változat további kiegészítője a Grand Theft Auto: San Fierro & Las Venturas, amely újabb városi pályákat teremt.

A videojáték-sorozat – mely természetesen nem csak számítógépen, hanem más platformokon, így például Play Station-ön illetve Xbox-on játszható változatokban is megjelent – tartalmában igen gazdag, és számtalan, eltérő helyszínt és szereplőt kínál úgy, hogy az *alapkonceptió* nem változik: *a virtuális karaktert választók fő feladata mindvégig a valódi világban bűncselekményeknek minősülő különböző küldetések megvalósításával a szervezett bűnözői ranglétrán való minél sikeresebb előrejutás.*

Mindennek ellenére 2005 márciusára (csak az USA-ban) már 35 millió eladott példánynál tartottak, míg a játékosok száma világszinten meghaladta a 2 milliárdot. A GTA saját wikipédiával is rendelkezik, GTA WIKIA név alatt.

A játék sikere mögött részint annak erős történetvezetése, markáns, határozott karakterei, részint magas színvonalú technikai bázisa, részletgazdag és valóságghű virtuális világa, modern zenei háttere, és nem utolsósorban tartalmi és játékmódszertani komplexitása áll. A felhasználó egyetlen programmal valójában többféle játéktípust is kap. A feladatok részben egyéni, részben csoportos formában hajthatók végre, ötvözve a különféle játéktechnikákat, a „lövöldözős”-től az autóversenyzésen át a testi harcot megkívánóig.

A rendkívül akciódús, küldetésekkel teli, életszerű, a zenei háttér tökéletes megválasztásával is fokozott hatást biztosító történetvezetés azonban új szintre emelkedett, amikor a játékkészítők váltottak, s a technikai háttérrel bővítve lehetővé tették a valósélményű szórakozás megélését, az FPS-megközelítést. Innentől kezdve a játékosok már nem csak kívülről látták az általuk választott karakter tevékenységét, hanem annak saját szemén keresztül immár valóságként élhették meg a virtuális világot.³⁹ Míg ez a felhasználók számára gazdagította az élményeket, még inkább fokozta azokat az aggódó véleményeket, melyeket a játékkal kapcsolatosan már szinte a kezdetektől megfogalmaztak annak kritikussai.

³⁹ SMEJKÁL Péter: GTA 5 next-gen teszt. *PC GURU*, 2014. november 23. Online: <https://www.pcguru.hu/teszt/gta-5-next-gen-ps4-xbox-one-teszt/1609> (letöltés: 2018.10.11.)

Ezek az aggályok a játék morálisan elítélendőnek minősített üzenetén túl elsősorban annak erőszakosságával, sőt, néhol brutalitásával, a karakterek kommunikációjának trágár, durva formájával, a szexualitás túlhangsúlyozásával kapcsolatosan fogalmazódtak meg. Tény, hogy az újabb játékok addigi reklámcélú ábrázolásánál erőteljesebb az egyébként kiegészítő szerepet játszó női karakterek nemiségének hangsúlyozása. Maga a játék „normál” üzemmódban azonban nem tette lehetővé konkrét szexuális tevékenységek választását, de egyes szériákban – programozási hiba folytán – a játékosok könnyen átléphetek ú.n. „Hot Coffee”-módba, melynek segítségével avatarjukkal szexuális aktusokat is lebonyolíthattak. Az egér segítségével a beteljesülésig volt fokozható az élvezet szintje, melynek elérését a látványon, a testhelyzet, illetve a nézet váltásán túl a partnerek közötti kommunikáció is segítette.

Nem vitatható, hogy a játék igen erős társadalomkritikai attitűdű – bár mint minden esetben, itt sem egységes ennek megítélése. Míg a Daily Mail online változatának szakértője – a kritikai hangokat erősítendő – elsősorban *„Hollywood függőséget okozó csillogásával kísért kínzásról és gyilkosságról”* értekezik, s azért imádkozik, hogy mindez ne kerüljön a brit utcákra⁴⁰, addig például a The Guardian *„a modern élet káprázatos, de szörnyű paródiája”* címmel jelentette meg GTA V. értékelését, utalva arra, hogy a GTA San Andreas-ban bemutatott három helyszín mindegyike egy-egy USA-beli nagyváros jellemzőinek erősen túlhangsúlyozott tükörképe – Los Santos Los Angeles-nek, Las Venturas Las Vegas-nak, míg San Fierro San Francisco-nak felel meg. Az ott megéltek még inkább a valóságos lét eseményeihez kapcsolják a történeteket. A játék független, nihilista paródiája a nyugati társadalmaknak – miközben nagyon szórakoztató is egyben. *„A GTA V egy, többnyire Los Santos káprázatosan felületes városában – mely görbe tükör Los Angeles-ről – játszódó szerteágazó történet megrögzött bűnözők önpusztító, pokolba vezető véráztatta karrierjéről.”*⁴¹

Kérdés azonban, hogy az amerikai társadalom visszásságainak ilyen típusú és formájú ábrázolása mennyire észlelhető és érthető a fiatal játékosok számára? Ami azonban biztos: *„Nagy szavak, tudom, de a GTA 5 belső nézetben mondhatni új játékká válik, ami hangulatában legjobban talán a PayDay-sorozatra emlékeztet: kegyetlen bűnözőket megszemélyesítve rögtön az első 10 percben az a feladatunk, hogy lemészároljunk egy halom kanadai rendőrt, és bár ez annak idején nem volt több mezei szórakozásnál, FPS-ként játszva a GTA-t viszonylag kellemetlen élménnyé válik a dolog.”*⁴²

⁴⁰ DELINGPOLE, James: Torture and murder with the addictive glamour of Hollywood: James Delingpole gives his verdict on latest Grand Theft Auto game. *MailOnline*, 2013. szeptember 18. Online: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2424124/Grand-Theft-Auto-V-James-Delingpole-gives-verdict-latest-game.html> (letöltés: 2018.10.10.)

⁴¹ STUART, Keith: GTA 5 review: a dazzling but monstrous parody of modern life. Rockstar North's Grand Theft Auto update is a freewheeling, nihilistic satire on western society – as well as ridiculous fun. *The Guardian*, 2013. szeptember 16. Online: <https://www.theguardian.com/technology/2013/sep/16/gta-5-review-grand-theft-auto-v> (letöltés: 2018.10.10.)

⁴² SMEJKÁL Péter: GTA 5 next-gen teszt. *PC GURU*, 2014. november 23. Online: <https://www.pcguru.hu/teszt/gta-5-next-gen-ps4-xbox-one-teszt/1609> (letöltés: 2018.10.11.)

A karakterek illetve azok nevei, öltözködése, esetleges rasszjegyei, a használt jelrendszer, nyelvezet illetve akcentus sokszor jól beazonosíthatóan egy-egy csoportra utal. Így például a játékot szemlélők a Vice City esetén a játék szervezett bűnözői karaktereiről a haiti-i, kubai bevándorló-hátterű utcai bandák szimbolikus alakjaira asszociálhatnak, így a GTA-t illetve készítőit túlzott rasszizmussal is megvádolták.

5. Valóban csak játék? Azaz a digitális világtól az offline valóságig

Noha a GTA játékokkal már a kezdetektől sokat foglalkozott a média, ez a helyzet jelentősen megváltozott 2003-ban. Június 07.-e korareggel az alabamai Fayetteben a 18 éves, büntetlen előéletű, jó magaviseletű, a társai és a közössége által kedvelt Devin Moore (Devin Darnell Thompson) elkövette a kisváros egyik legsokkolóbb bűncselekményét. A benzinkútnál tankoló fiatalot figyelve Arnold Gunther Strickland rendőr gyanút fogott, hogy Moore esetleg kocsit lopott, ezért bekísérte őt a rendőrsre. Moore először együttműködő volt, majd "robbant" és megölte az ott tartózkodó mindhárom személyt egy zsákmányolt 40-es kaliberű, "Glock" márkájú automata pisztollyal: Leslie "Ace" Mealert (911-es diszpécser; 5 lövés, egy a fejbe); Arnold Strickland-et (rendőr; 2 lövés, egy a fejbe) és James Crump-ot (rendőr; 3 lövés, egy a fejbe). Kifelé jövet "útközben" magához vett egy maroknyi kocsikulcsot, a parkolóhoz sétált és elhajtott egy rendőrségi "cirkálóval". A nyomozás során kiderült, hogy Moore akkor már hónapok óta ("day and night") GTA-t játszott, a kocsiszerzés és a rendőrök lemészárlásának ötlete is onnan jött, mint a gyilkos fegyver és a kivégzés módja is GTA-tipikus volt.

A fellángoló heves viták ez esetben már a tárgyalóterembe is eljutottak. Jack Thompson védő arra hivatkozott, hogy a játékot még kiskorúként vásárolhatta meg (az nem volt tilalmazott). Több száz órát játszott egy olyan programmal, ami tipikusan és elsősorban „zsarugyilkos” játék. Ha erre a videójáték-edzésre nem lett volna módja, biztosan nem tette volna meg azt, ami történt. A védekezés alapja az volt, hogy a bűncselekmény oka a "GTA Vice City" léte, így a Rockstar Games ugyanúgy bűnös a helyzet létrehozatalában való „közreműködése” okán. Így perbe vonta a játékot gyártó céget is, mondván: fizessen a játékipar!

A játékipart Doug Lowenstein, majd Paul Smith képviselte, akik arra hivatkoztak, hogy teljesen alaptalan ez a hisztérikus támadás. Az 1950-es években a képregényeket kiáltották ki a fiatalkori bűnözés okozóinak. Ez a mostani helyzet sem más, csak az adathordozó formája változott. Tény, hogy az egész társadalomban igen heves vita bontakozott ki, mely közben több olyan bűncselekmény is ismertté vált⁴³, ahol az elkövetők nem csak GTA-játékosok voltak, de arra is hivatkoztak, hogy az életben is meg akarták élni ezeket az élményeket, kipróbálni az ismert viselkedéseket.

⁴³ Így például: Oakland/California: az utcai bandák rablásokat követtek el és 6 embert öltek meg, elmondásuk szerint a GTA miatt; Newport/Tennessee: 2 fiatal elkövető a GTA-ra hivatkozott, mikor az elhaladó járművekre lövöldöztek egy 22 kaliberű pisztollyal, s végül egy embert megöltek.

A büntetőeljárás végül Moore halálos ítéletének kimondásával zárult 2003. június 3.-án. Az elsőfokú döntést az alabamai fellebbviteli bíróság 2005-ben 5-0 arányban helybenhagyta, egyben elutasította a védelem indítványait és érveit. Így nem kerülhetett sor egy pszichiáter illetve egy klinikai szakpszichológus meghallgatására, amellyel azt akarták bemutatni, hogy a terhelt magatartása – az évek óta tartó, egész napos, ismétlődő videójátékozás során látott – viselkedés-mintázatok utánzásának szintjére épült volna le, anélkül, hogy ez tudatosult volna benne.⁴⁴ A másodfokú bíróság nem értett egyet azzal sem, hogy a döntésben – akár etnikai alapú, akár a helyi érintettségéből adódó gyűlölet és harag miatti – elfogultság közrejátszott volna, mint ahogy nem tartották kegyetlen és szokatlan büntetésnek az elkövetés idején 18 éves fiatal halálra ítéltése. Tény: a játékipar felelősségét nem mondta ki egyik bíróság sem, azonban az ügy hatására megjelent a játék cenzúrázott változata (15+).

Az erőszakos játékok és a valóságban is megvalósuló erőszak-cselekmények között *közvetlen* kapcsolat megállapítása azóta sem történt meg. Önmagában az agresszív programok és az agresszív viselkedés, bűnelkövetés közé nem tehető egyenlőségjel.

Ugyanakkor a számítógép (és nem csak a játékok) korlátlan használata könnyen vezethet viselkedési addikciókhoz. E körbe tartozik az internet-, az online számítógépes és videójátékokkal kapcsolatos függőség csakúgy, mint például a munka-, a testedzésfüggőség, vagy a kényszeres vásárlás, gyűjtögetés.⁴⁵

Az *internetfüggőség* és a *nem patológiás, de intenzív internethasználat* közötti különbségtétel megosztja a szakmai közvéleményt is. Kérdésként merül fel, hogy az internet használatával kapcsolatos problémák önálló betegségként nevesíthetőek-e, vagy az intenzív internethasználat csupán egyfajta menekülési stratégia az egyéb zavarokkal küzdő (például letargikus, szorongó, depressziós) személy számára. Utóbbi esetben ugyanis ezek az alapérzelmek jelentik és magyarázzák a probléma-viselkedés lényegét.

Többféle megközelítés létezik arra nézve is, hogy ki tekinthető *internetfüggőnek*, és ki az, aki ugyan még nem függő, de már *problémás internethasználó*. Így például van olyan elmélet, mely szerint a túlzó internethasználat abban az esetben áll fenn, ha az internetező személy elveszíti az ellenőrzést saját internethasználat felett – azaz nem képes a gép előtt felállni. Mindig csak „egy utolsó” játékot vagy egy utolsó böngészést, stb. engedélyezve magának. További tünet, hogy ezen változtatni akkor sem képes, ha egyébként felismeri, hogy mindez milyen problémát jelent a mindennapokban (például másnap álmos, fáradt lesz a munkahelyén, vagy rossz teljesítményt nyújt az iskolában).

Az elhatárolás terén fontos előrelépés volt a Charlton-féle kritériumrendszer. Eszerint az internet iránt elköteleződők és a függők közötti különbség elsősorban a

⁴⁴ „What the court did not allow was testimony that Thompson 'unconsciously reverted to the scripted behavior he learned through years of almost daily prolonged and repetitive videotape playing.'” In: Alabama Court of Criminal Appeals, October Term, 2018-2019. CR-16-1311. Devin Darnell Thompson v. State of Alabama Appeal from Fayette Circuit Court (CC-03-62.60) 27.

⁴⁵ ELEKES Zsuzsa: *Egészségkárosító magatartások és mérési módszerek*. BCE, Budapest, 2011. 104–105.

három legfontosabb tünet előfordulásában vagy elmaradásában ragadható meg. Ezek: a megvonási tünet, a konfliktus és a viselkedési szalencia.⁴⁶

Az *internetfüggőség* több *típusa* is ismert. Az elhatárolás alapja, hogy az internethasználó az online világ csak meghatározott funkciója, vagy valamennyi felkínált lehetősége iránt érdeklődik-e.

- Az ún. *specifikus internetfüggő* személy például csak az online játékok vagy az internetes pornográfia használatával összefüggésben produkálja a fent felsorolt tüneteket.
- Az ún. *generalizált internetfüggő* személynél az internet multifunkciós használatához alakul ki erőteljes kötődés, mely az előbb említett problémaviselkedést generálja.

A játékküggőség és a problémás játékhasználat nem azonos kategóriák, azonban bizonyos jellemzőik azonosak. Így mindkét forma esetén találkozni a „Halál Völgyének” (Valley of Death) megjelenésével. A 18 év alattiak 2/3-a szerint szülei nem korlátozzák a számítógéppel töltött idejüket. Ez vezethet el – főleg fiatal fiúk esetében – az általuk játszott játékok sajátosságából adódóan oda, hogy maratoni csatákat vagy versenyeket képesek vívni. A folyamat egyik szakasza az ún. „Halál völgye”, amely az elködösült elméjű, kialvatlan játékos mentális állapotának leírására szolgál és amely tipikusan a folyamatos játék harmadik éjszakáján jelenik meg.⁴⁷

Más csoportosítást jelent, ha az internet kínálta egyes szórakozási, szabadidős tevékenységek alapján történik a függőséggel kapcsolatos különbségtétel. Eszerint létezik *cyberszexuális addikció*, *cyberkapcsolati addikció*, *netkompulzió* (például szerencsejáték/internetes vásárlás), *túlzott információszerzés* (azaz intenzív és folyamatos böngészés), illetve *számítógép-addikció* (például játékhasználat). Fontos azonban ismételtén utalni arra, hogy e körben az online szerencsejáték-függőség – akárcsak az online szexfüggőség – nem kerül értékelésre, figyelemmel arra, hogy ebben az esetben az addikció alapja a szerencsejátékhoz vagy a szexualitáshoz kapcsolódó patológiás kötődés, és az internet csupán egy közvetítő csatorna ehhez.⁴⁸

Az internetfüggőség illetve a túlzott, de nem patológiás internethasználat közötti különbségtétel kapcsán meghatározó, hogy milyen szempontok kerülnek megvizsgálásra, mint ahogy az is, hogy ezek a felmérések milyen *eredményeket* mutatnak. A világ számos országában végzett vizsgálatok részben eltérő adatokat eredményeznek. Amerikai kutatások szerint (pl.: McMurrán, Widyanto) az elhatárolásnál a szalencia, az internethasználat iránti vágyakozás, a kontrollhiány, a munka és a szociális élet elhanyagolása, valamint a túlzott használat jellemezte erőteljesen a függő személyeket. Míg más – például távol-keleti – felmérések három csoportba sorolható tünet-együttesben találtak markáns különbséget a függők és az intenzív internethasználók között. Ezek a megvonási tünetek, a

⁴⁶ DEMETROVICS Zsolt: *Viselkedési addikciók: Spektrumszemléletű kutatások*. Akadémiai Doktori Értekezés, 2013. 34.

⁴⁷ N. Davis megállapítását idézi ZIMBARDO–COULOMBE: i.m.

⁴⁸ DEMETROVICS (2013): i.m. 36–37.

szociális problémák, az időkezelés nehézsége, a romló teljesítmény, valamint az, hogy a számítógép a való világ helyettesítésére szolgál.

6. Reális aggályok vagy túlzott félelem az újtól?

A szakirodalomban komoly vita zajlott és zajlik ma is arról, hogy vajon ezek az aggályok a különböző online játékok kapcsán reálisak-e? Lehetséges-e, hogy egy – mégoly erőszakos program is – valóban hatással lehet a mindennapi életben a felhasználók személyiségére, egyes döntéseire?

Jogos-e az a félelem, hogy a fiatalok még inkább kiszolgáltatottabb, sebezhetőbb helyzetben vannak, mint az érettebb korú felhasználók? Befolyásolhatta/befolyásolhatja-e úgy egy fiatal habitusát a számítógépes játékszenvedélye, hogy az akár bűnelkövetéshez vezet? Tény, hogy „(A) viselkedési függőségek kényszerítő ereje sokszor éppoly erős tud lenni, mint a drogfüggőség”.⁴⁹ Ha ez igaz, akkor ez figyelembe vehető-e a kriminális magatartás megítélésénél, például a büntetőeljárás során? Bár a függőség ezen formái jól ismertek, az Amerikai Pszichiátriai Társaság diagnosztikai rendszere (DSM⁵⁰) és a Betegségek Nemzetközi Osztályozása (BNO), mely az általuk besorolt viselkedési zavarokat⁵¹, mint impulzuskontroll-zavarokat tárgyalja, a kóros játékszenvedélyt is itt nevesíti. Korábban azonban az olyan viselkedési zavarokat, mint az internetfüggőség, nem sorolta e körbe.

Az impulzuskontroll-zavarok közös jellemzője, „hogy a személy képtelen ellenállni olyan impulzusnak, késztetésnek, amelynek a végrehajtása önmagára vagy másokra nézve ártalmas”⁵². A kívánt magatartás végrehajtását fokozódó feszültség előzi meg, tanúsítása pedig feszültségcsökkenéssel, kielégültséggel jár; ez azonban csak átmeneti jellegű és komoly büntudattal vagy megbánással társul.

A jelenség elszaporodottsága okán azonban a diagnosztikai és klasszifikációs rendszer következő kiadása, a DSM-V a számítógépes addikciókat (Internet Gaming Disorder, IGN) 2013 májusától felvette az „Emerging Measures and Models” szekcióba, mint pszichiátriai betegséget.⁵³ Ennek ellenére a tudományos világban még mindig nincs teljes konszenzus ezek megítélését illetően.

Az IKT használatával, a közösségi média és az internet szerepével kapcsolatos kérdések rendkívül komplexek és sokrétűek, így megválaszolásuk sem egyszerű. „Sokszor tapasztaljuk, hogy a videojátékok káros hatásairól beszélők arról

⁴⁹ 11. Fejezet. Viselkedési addikciók. In: ELEKES Zsuzsanna: *Egészségkárosító magatartások és mérési módszerek*. BCE, Budapest, 2010. Online: https://www.tankonyvtar.hu/en/tartalom/tamop425/0010_2A_23_Elekes_Zsuzsanna_Egeszsegkarosito_magatartasok_es_meresi_modszerek/ch11.html (letöltés: 3017.04.06.)

⁵⁰ Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders - DSM

⁵¹ ELEKES: i.m.

⁵² DEMETROVICS – KUN (2007): i.m.

⁵³ KIRÁLY Orsolya – MARK D. GRIFFITHS – DEMETROVICS Zsolt: Internet Gaming Disorder and the DSM-5: Conceptualization, Debates, and Controversies *Current Addiction Reports* 2015/(2)3 259.

panaszoknak, hogy «a gyermek egész nap nem csinál semmit, nem tanul, elhanyagolja a kötelességeit, de közben egész nap játszik»».⁵⁴

Több kutató, így például Zimbardo és kollégái, más aspektusból vizsgálva és interdiszciplináris, kibővített keretrendszerbe téve a kérdést amiatt emelnek szót, hogy a mai tinédzser és húszas generáció alulteljesít, és a fiatal férfiak „sikertelenek a tanulmányaikban, szociálisan és szexuálisan”⁵⁵ is. Ezek hatásai pedig hosszútávon az egész emberi társadalmat alapjaiban rengetik meg.

Ezzel szemben mások – pszichológusok, pedagógusok, szociológusok, stb. – a videojátékok (vagy az internet) napi életre, az emberek képességeire, készségeire gyakorolt pozitív hatásairól beszélnek, kiemelve azt, hogy például a számítógépes játékok – akár függőséget, de legalábbis bevonódást okozó – pozitív élményt nyújtó jellemzőit be kell vinni a munka világába.⁵⁶

A lényeg természetesen a hogyan? „Adódik a kérdés: hogyan fokozhatjuk még tovább a termelékenységet (leánykori nevén kizsákmányolást – vö.: Kuczi 2011)? Alakítsuk játékká! Projektesítsük! Formáljuk kis projektek sorává, telítsük érzelmekkel, dramatizáljuk! A feladatok teljesítésekor adjunk a felhasználó-munkavállalónak jutalmat, a pálya végén bónuszt! Ébresszük fel benne a kihívást, gyűjtse a pontokat, akarjon nyerni, élvezze, várja a következő feladatot! Tegyük a munkát játékká, a munkavállalót játékossá, érezze jól magát – a fene se bánja, amíg nekünk lapátol!”⁵⁷

A számos pozitív változás ellenére sincsenek könnyű helyzetben a ma felnövő fiatalok: támogató közeg vagy személy hiányában elveszve, torz „valóság”-élmények közt bukdácsolnak a felnőtté válás felé. Egy szerető család, egy odafigyelő pedagógus vagy egy gondoskodó közösség azonban képes a külvilág negatívumait elhárítani, átsegíteni a fiatalot a legrosszabb élményeken is, s biztos fogódzókat adva csökkenteni vagy semlegesíteni a tömegmédiá, a mindennapok erőszakkal teltett világának esetleges káros hatásait.⁵⁸

Bármilyen szakmai vagy érzelmi álláspontot is alakítunk ki a digitalizációval, az információs társadalommal kapcsolatosan, egy biztos: a folyamat elindult, sőt, teljes sebességgel száguld, átszöve az élet minden területét – nem változtatható, nem mellőzhető, nem kikerülhető.

Hogy vannak-e veszélyei? Természetesen igen. Zimbardo idézi az Indiana Egyetem professzorának gondolatát, aki fölötté az a kérdést: ha valaki feltalálna egy varázsigét, amely olyan helyre repítene el minket, ahol szívesebben élnénk, akkor maradna-e egyáltalán bárki ott, ahol jelenleg lakik? A virtuális világ és a számítógépes játékok adta lehetőség pedig ilyen: korlátlan, a – klasszikus értelemben vett – munkát, befektetett energiát, erőfeszítést nem igénylő, és még csak ki sem kell mozdulni érte a lakásunkból.

⁵⁴ HERENDY: i.m. 122.

⁵⁵ ZIMBARDO. – COULOMBE: i.m.

⁵⁶ FROMANN Richárd: *JÁTÉKOSLÉT A gamifikáció világa*. Typotex, Budapest, 2017.

⁵⁷ ÉBER Márk Áron: A lelkünkben duruzsoló hatalom. Pszichopolitika, neoliberalizmus és a hatalom új technikái. *Eszmélet*, 2017/(29)113. 193–194.

⁵⁸ CSEMÁNÉ VÁRADI (2009): i.m. 267.