

Virtuális öldöklés avagy az erőszakos videojátékok

A számítógépes játékokban mutatott erőszak több mint harminc éve borzolja a gyerekek lelki épségéért aggódó 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.

A televízióban sugárzott erőszakhoz hasonlóan, az erőszakos számítógépes játékok is rossz hatással vannak a gyermekek pillanatnyi agressziós szintjére. A hosszútávú hatás azonban nem egyértelmű. Régóta folyik a vita arról, hogy az erőszakos videojátékok károsítják-e a felhasználók idegrendszerét.



Az erőszakos játékok nem csak a szórakozásunkat szolgálják, hanem az erőszak „gyakorlásával” erőszakos gondolatokat idézhetnek elő, érzéketlenné tehetnek mások fájdalmára és szenvedésére, ugyanakkor a játékok miatt félelmet érezhetünk a világgal szemben, retteghetünk a külvilágtól.

Nyilvánvaló, hogy bár a játékok valóban rossz hatással lehetnek a gyerekekre, mégsem kizárólag bennük kell keresni a hibát. A szülők és az iskola felelőssége mellett egyre többször felmerül a társadalom felelősségének kérdése is, amikor fiatalok szélsőségesen agresszív viselkedéséről hallunk.

Mégsem szabad elbagatellizálni a játékok hatását. Ma már gyorsan terjednek a gyerekek megfelelő szellemi fejlődésére veszélyt jelentő erőszakos játékok, és habár a szakvélemények továbbra is megoszlanak, a vizsgálatok végeredményétől függetlenül, abban valamennyi kutatás egyetért, hogy a fiatalok személyiségét mindenképpen befolyásolja az erőszak látványa és a virtuális öldöklés, így ezen hatások végterméke lehet akár a megnövekedett agresszió is.