



Smurtiniai video žaidimai

Diskusijos klausimas

Ar turėtų valdžia skirti kriminalines bausmes tiems, kurie parduoda ar nuomoja smurtinius video žaidimus su ženklu 18+ nepilnamečiams?

Pamokos planas

- Sužinoti ekspertų išvadas apie smurto priežastis
- Nustatyti galimą smurto vaizdavimo masinėse informacijos priemonėse ir smurtinio jaunuolių elgesio ryšį
- Analizuoti priežastis, paremiančias ir prieštaraujančias teiginiui, kad reikia suvaržyti smurtinių video žaidimų pardavimą ar nuomą jauniems žmonėms
- Surasti teiginius su kuriais kiti grupės nariai sutinka ar prieštarauja
- Nuspręsti individualiai ir grupėje ar valdžia turėtų skirti bausmes tiems, kurie parduoda ar nuomoja smurtinius video žaidimus nepilnamečiams
- Įvertinti diskusijos svarbą demokratijai.

Medžiaga

- Pamokos metodika
- Padalomoji medžiaga 1—deliberacijos orientyrai
- Padalomoji medžiaga 2—užduotys
- Padalomoji medžiaga 3—moksleivių apmąstymai
- Smurtiniai video žaidimai—skaitymo tekstas
- Smurtiniai video žaidimai —šaltiniai
- Smurtiniai video žaidimai —argumentai už ir prieš



Smurtiniai video žaidimai - skaitymas

1 *1999 metais du paaugliai nušovė 12 moksleivių ir mokytoją Columbine vidurinėje mokykloje*

2 *JAV. Atrodo, kad žudikai užpuolė, pasinaudodami video žaidimo Pražūtis versija.*

3 Statistika rodo, kad smurtinių nusikaltimų rodiklis JAV pralenkia bet kurią Vakarų Europos

4 šalį. Paanalizuokime šiuos skaičius:

5 • Žmogžudystė yra antra pagrindinė 15-30 metų amžiaus žmonių mirties priežastis bei pagrindinė

6 to paties amžiaus Amerikos negrų mirties priežastis.

7 • Iki 7 klasės amerikietis vidutiniškai yra matęs 8000 žmogžudysčių ir 100000 smurto veiksmų

8 per televiziją

9 Kokios yra smurto priežastys? Tai nelengvas klausimas. Kai kurie ekspertai įrodinėja, kad

10 priežastys yra biologinės. Jie tiki, kad kai kurie žmonės turi genus, kurie tikriausiai sukelia

11 polinkį smurtui. Kiti smurto priežasčių ieško socialinėse problemose tokiose kaip skurdas,

12 diskriminacija, neviltis, šeimos vertybių žlugimas, šiurkštus elgesys su vaikais, polinkis į

13 narkomaniją ar alkoholį. Dar kiti nurodo tokius kultūrinius veiksnius, kaip smurto vaizdavimą

14 masinėse informacijos priemonėse.

Smurtas televizijoje

15 Kai kurie žmonės teigia, kad per televiziją rodomas smurtas susijęs su vis didėjančiu

16 smurtavimu pačioje visuomenėje. Jie mano, kad matydami tiek daug smurto ekrane, žmonės

17 patys linkę labiau smurtauti. 1972 metais JAV karo medicinos generolas, aukščiausias medicinos

18 pareigūnas JAV vyriausybėje pareiškė, kad “ smurtas per televiziją neigiamai veikia tam tikrus

19 visuomenės narius”. Nuo tada daug mokslinių tyrinėjimų patvirtino karo medicinos generolo požiūrį.

20 Daug socialinės srities mokslininkų pritaria, kad smurtas ekrane gali turėti įtakos vaikų
21 antisocialiniam elgesiui. Pavyzdžiui, 1992 metais Amerikos psichologų asociacija, po penkerių
22 metų tyrinėjimo pareiškė, kad “smurtas ekrane gali sukelti agresyvų elgesį ir ugdyti palankumą
23 agresijos panaudojimui sprendžiant konfliktus.” Kitais žodžiais tariant, televizijos žiūrovas gali
24 tapti agresyvesniu, stebėdamas smurtą per televiziją.

25 Televizijos gynėjai tiki, kad problema yra daug sudėtingesnė. Pagaliau juk ne visi
26 žmogžudystės dramos žiūrovai, sekančią dieną išėję į gatvę, įvykdo žmogžudystę. Milijonai
27 žmonių yra smurto per televiziją liudininkai, bet tik labai nedaugelis yra agresyvūs. Gynėjai
28 tvirtina, kad smurtas pramogų versle tik atspindi visuomenės problemas, nesukeldamas joje
29 smurto.

30 Kai kurie mokslininkai pritaria šiai nuomonei. 1999 metų tyrimai su dviem tūkstančiais
31 trečios- aštuntos klasės moksleivių parodė “nerimą keliantį aukštą” smurto lygį. Tačiau šis
33 tyrimas taip pat atskleidė tik nežymų ryšį tarp šio smurto ir nuolatinio smurtinių veiksmų
34 stebėjimo ekrane. Didžiausią rizikos grupę sudarė moksleiviai, buvę smurto liudininkais ar patys
35 patyrę smurtą namuose, bendruomenėje ar mokykloje.

Smurtas video žaidimuose

36 Smurtiniai video žaidimai kelia panašų susirūpinimą. Kompiuteriniai video žaidimai buvo
37 pirmąkart pasiūlyti visuomenei 1970 aisiais. Šiandien daug populiarių video žaidimų pasižymi
38 aukštu tikroviško smurto lygiu. Kaip vaikai reaguoja į video žaidimus?

39 • 79 procentai Amerikos jaunimo pastoviai žaidžia kompiuterinius ar video žaidimus. Jaunuoliai
40 nuo 7 iki 17 metų vidutiniškai žaidžia šiuos žaidimus 8 valandas per savaitę.

41 • Smurtiniai žaidimai sudaro apie 80 procentų video žaidimų pramonės pajamų, kai tuo tarpu
42 sporto ir kitokiems video žaidimams telieka 20 procentų rinkos. Iš dviejų pagrindinių žaidimų
43 kūrėjų kompanijų atrinktų 33 pavyzdžių 80 procentų sudarė smurtiniai žaidimai.

44 • Atrodo, kad vaikams patinka smurtiniai žaidimai. Apklausus 7-8 klasių moksleivius, paaiškėjo,
45 kad 50 procentų jų pasirinktų žaidimų buvo smurtiniai, tuo tarpu mokomieji informaciniai
46 sudarė tik 2 procentus.

Smurtinių video žaidimų poveikio tyrimas

47 Smurtinių video žaidimų poveikis mažiau ištirtas nei smurtinių filmų. Tačiau daugelis
48 tyrėjų padarė išvadą, kad smurtiniai video žaidimai neigiamai veikia jaunus žaidėjus. 2001 metų
49 apybraiža apžvelgė 35 skirtingų smurtinių video žaidimų mokslinius tyrimus ir pateikė
50 rezultatus 5 srityse. Neapsaugojimas nuo smurtinių žaidimų:

51 (1) stiprina troškimą būti fiziškai stipriu;

52 (2) stiprina smurtines mintis;

53 (3) stiprina agresyvius jausmus;

54 (4) stiprina agresyvius veiksmus;

55 (5) susilpnina teigiamus veiksmus

56 Nors daug ekspertų pritaria šioms išvadoms, visgi yra prieštaraujančių. 1999 metais Džonas
57 Šeris po tyrimo apžvalgos padarė išvadą kad “ bendras šių žaidimų poveikis žmogaus agresijai
58 neatrodo didelis”. Tačiau jis pritarė, kad naujesni, agresyvesni žaidimai daro didesnę poveikį.

Dabartinė politika

59 Šiuo metu video žaidimų pramonė pati save kontroliuoja. Daugelis Šiaurės Amerikos video
60 žaidimų pramonės gamintojų naudojami pramogų programinės įrangos kategorijų tarybos
61 (sutrumpintai ESRB) sukurta sistema, kurios pagalba recenzentai nustato kiekvieno žaidimo
62 turinio kategoriją pagal tokius kriterijus kaip smurtinis turinys, šurkšti kalba, seksualinė
63 prievarta, turto prievartavimas. Europoje Paneuropos Žaidimų Informacijos sistema
64 (sutrumpintai PEGI) –tai amžiaus reitingavimo ir turinio apibrėžimo sistema visiems Europoje
65 platinamiems kompiuteriniams ir video žaidimams. Tai informavimo priemonė, suteikianti žinių
66 ar žaidimas yra tinkamas tam tikro amžiaus vaikui. Žaidimų, peržiūrėtų ESRB or PEGI,

67 kategorijos simbolis klijuojamas ant žaidimo dėžutės: pvz ESRB kategorija “AO” reiškia “Tik
68 suaugusiems” , o PEGI kategorija “18+” pažymi, kad žaidimas tinkamas tik 18 ar vyresniems
69 jaunuoliams. Be to, ESRB arba PEGI patikrinto žaidimo dėžutės nugarėlėje atsiranda simbolis
70 apibrėžiantis žaidimo turinį, pavyzdžiui, smurtinį, seksualinį, turto prievartavimą ar kita.
71 Žaidimų gamintojai yra skatinami, nors to iš jų nereikalaujama, pateikti savo žaidimus peržiūrai.
72 Pavyzdžiui, Nintendo ir Sega, turi savo veikimo būdus.

73 Video žaidimų kritikai teigia, kad dabartinės veiklos kryptys nėra pakankamos. Jie cituoja
74 2003 JAV Federalinės prekybos komisijos ataskaitą, kurios duomenimis 78 procentai 13 - 16
75 metų amžiaus jaunuolių galėjo nevaržomai pirkti video žaidimus iš “M”(t.y. subrendusiems –
76 nuo 17 metų) kategorijos. Jie taip pat įrodo, kad daugelis tėvų net nežino, kokios rūšies video
77 žaidimus jų vaikai perka ir žaidžia. Pavyzdžiui, Columbine vidurinės mokyklos 12 moksleivių ir
78 mokytojo žudikų, Eriko Hario ir Dilano Kleboldo atvejis. Saimono Wisenhelio Centras,
79 studijuojantis internetines neapykantos grupes, teigia, kad Haris ir Kleboldas pakeitė smurtinį
80 video žaidimą Pražūtis apginkluodami žaidėjus neribotu ginklų arsenalu, o aukoms nesuteikdami
81 galimybės pasipriešinti. Atrodo, kad žudikai užpuolė, pasinaudodami šio žaidimo turiniu. Vargu
82 ar jų tėvai žinojo, ką jie veikė.

83 Dar prieš pateikiant JAV Federalinės prekybos komisijos ataskaitą, interaktyvi
84 skaitmeninės programinės įrangos asociacija, video žaidimų pramonės prekybinė grupė, sukūrė
85 video žaidimų rinkodaros standartus, jų naudojimą ir reikalavimus. Nauja sistema skelbia
86 įspėjimo ženklus, apmoko pardavėjus bei reikalauja amžių įrodančio dokumento iš kiekvieno,
87 perkančio ar nuomojančio smurtinius video žaidimus.

Dabartiniai debatai

88 Kai kurie žmonės ragina imtis dar griežtesnių apribojimų video žaidimams. Savanoriško
89 skirstymo į kategorijas kritikai tvirtina, kad ši sistema neveikia, nes parduotuvės neverčia to
90 daryti ir tėvai nežino apie jas. Jie taip pat netiki, kad 10 milijardų JAV dolerių kasmet uždirbanti

91 video žaidimų pramonė kontroliuotą save, kai tiek daug uždirbama, parduodant prekes jaunimui.

92 Kai kurios vyriausybės sutinka imtis griežtesnių priemonių. 2005 metais Ilinojaus valstija išleido
93 "Smurtinių video žaidimų įstatymą", kuris smurtinių ar seksualinių video žaidimų pardavimą ar
94 nuomą nepilnamečiams vertina kaip nusikaltimą. Parduotuvės privalo įdėti įspėjimus tėvams
95 apie video žaidimų amžiaus lenteles ir informuoti apie simbolius, žyminčius skirtingas
96 kategorijas. Įstatymo pažeidėjai pirmą kart bus nubausti 1000 JAV doleriu bauda, o už kiekvieną
97 sekantį pažeidimą 5000 JAV doleriu bauda arba kalėjimu iki vienerių metų.

98 Šių apribojimų priešininkai teigia, kad tokios bausmės nėra būtinos. Jie įrodinėja, kad
99 video žaidimų pramonė imasi atitinkamų priemonių, kad apsaugotų jaunos žaidėjus. Dar nėra
100 moksliskai įrodyta, kad smurtiniai žaidimai žaloja jaunos žmones. Priešininkai įtikinėja, kad be
101 šių įrodymų bausmės, analogiškos kaip už cigarečių ar tabako pardavimą nepilnamečiams, nėra
102 pagrįstos. Pagaliau, kai kurie tikina, kad baudžiamosios bausmės pažeistų laisvos saviraiškos
103 demokratinius principus. JAV Aukščiausias teismas palaikė baudžiamųjų bausmių skyrimą už
104 cigarečių, alkoholio ir pornografijos platinimą nepilnamečiams, bet žemesnieji federaliniai
105 teismai jau panaikino video žaidimų įstatymus.

106 Dar nenuspręsta, kokių priemonių imtis dėl smurtinių video žaidimų ir jų poveikio
107 vaikams. Tokios diskusijos vis kils ten, kur demokratija privalo balansuoti tarp teisės į
108 saviraišką ir jos pareigos apginti pažeidžiamus visuomenės narius nuo blogio..



Smurtiniai video žaidimai - šaltiniai

- Anderson, Craig A., *FAQs on Violent Video Games and Other Media Violence* (Ames, IA: Iowa State University, Department of Psychology, 2002),
http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/Video_Game_FAQs.html.
- Anderson, Craig A. and Karen E. Dill, "Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life," *Journal of Personality and Social Psychology* (2000), Vol. 78: 4, pp. 772-790, <http://www.apa.org/journals/features/psp784772.pdf>.
- Croddy, Marshall, and Bill Hayes, *Criminal Justice in America* (Los Angeles: Constitutional Rights Foundation, 2000).
- Entertainment Software Rating Board, "ESRB Game Ratings: Frequently Asked Questions" (New York: Entertainment Software Rating Board, 2005),
http://www.esrb.org/esrbratings_faqs.asp.
- Forbes, Beth, "Expert: Video Violence Minimally Affects Kids," *Purdue News* (June 1999),
<http://news.uns.purdue.edu/html4ever/9906.sherry.video.html>.
- Huffstutter, P.J., "Illinois Seeks to Curb Excessive Video Games," *Los Angeles Times* (December 16, 2004).
- Illinois General Assembly. Public Act 94-0315, "Violent Video Game Law" (720 ILCS 5, Article 12A. Violent video games), enacted July 25, 2005,
<http://www.ilga.gov/legislation/publicacts/94/PDF/094-0315.pdf>.
- Janushewski, Derrick, and Myna Truong, "Video Games and Violence," *Building the Virtual City: Suggestions for Shaping a Viable Cybersociety* (Hamilton, Canada: McMaster University, 1999),
<http://socserv2.mcmaster.ca/soc/courses/stpp4C03/ClassEssay/videogames.htm>.
- Pan European Games Information (PEGI), "What Is PEGI?" (Brussels, Belgium: PEGI, n.d.),
<http://www.pegi.info/index.html>.
- Parvaz, D., "Video Game Research Yields Wide Ranging Conclusions," *Seattle Post-Intelligencer* (October 14, 1999),
<http://seattlepi.nwsourc.com/videogameviolence/stdy14.shtml>.
- Singer, Mark I., David B. Miller, Shenyang Guo, Daniel J. Flannery, Tracy Frierson, and Karen Slovak, "Contributors to Violent Behavior Among Elementary and Middle School Children," *Pediatrics* (October 1999), Vol. 104:4, pp. 878-884,
<http://www.pediatrics.org/cgi/content/full/104/4/878>.
- Walsh, David, *Video Game Violence and Public Policy*, paper presented at the Playing by the Rules: The Cultural Policy Challenges of Video Games Conference, Chicago, Illinois, October 26-27, 2001, <http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/walsh.html>.



Smurtiniai video žaidimai

Diskusijos klausimas

Ar turėtų valdžia skirti kriminalines bausmes tiems, kurie parduoda ar nuomoja smurtinius video žaidimus su ženklų 18+ nepilnamečiams?

Argumentai už:

1. Dabartinė reitingavimo ir savireguliacijos sistema neveikia. Video žaidimų kūrėjams svarbu užsidirbti pinigų, o ne apsaugoti vaikus. Parduotuvės neverčia paklusti šiai sistemai ir tėvai nežino apie ją, todėl jaunuoliai gali pirkti smurtinius žaidimus.
2. Įrodyta, kad smurtiniai video žaidimai susiję su smurtu realiame gyvenime. Daugelis tyrinėtojų padarė išvadą, kad smurtiniai video žaidimai daro neigiamą poveikį jauniems žaidėjams.
3. Daug smurto yra realiame vaikų gyvenime. Smurtiniai video žaidimai paskatina vaikus elgtis agresyviai ir susilpnina teigiamus veiksmus.
4. Valdžia gali padėti tėvams apsaugoti jaunus žmones ir teigiamai juos auklėti.
5. Demokratinės valdžios pareiga apsaugoti pažeidžiamus visuomenės narius. JAV Aukščiausias teismas palaikė baudžiamųjų bausmių skyrimą už cigarečių, alkoholio ir pornografijos platinimą nepilnamečiams Panašu, kad teismas skirs panašias bausmes ir už smurtinius video žaidimus.



Smurtiniai video žaidimai

Diskusijos klausimas

Ar turėtų valdžia skirti kriminalines bausmes tiems, kurie parduoda ar nuomoja smurtinius video žaidimus su ženklu 18+ nepilnamečiams?

Argumentai prieš

1. Video žaidimų pramonė sukūrė naują išpėjimo sistemą, apsaugosiančią vaikus nuo smurtinių žaidimų, nes bus reikalaujama informuoti visuomenę apie video žaidimų kategorijas.
2. Nėra pagrįstų mokslinių įrodymų, kad smurtiniai žaidimai sukelia agresyvų elgesį. Be šių įrodymų nėra argumentų skirti tokias pačias kriminalines bausmes, kaip už cigarečių ar tabako pardavimą nepilnamečiams.
3. Tėvai, ne valdžia, augina vaikus, todėl tėvai atsakingi už vaikų auklėjimą ir jie turi mokyti atskirti gėrį nuo blogio.
4. Realus smurtas žaloja vaikus ir nuo jo vaikai turi būti apsaugoti. 1999 metų tyrimų duomenimis didžiausią rizikos grupę sudarė moksleiviai, buvę smurto liudininkais ar patys patyrę smurtą namuose, bendruomenėje ar mokykloje.
5. Šis įstatymas yra antikonstitucinis demokratinių laisvo žodžio principų apribojimas. Demokratijoje žmonės patys nusprendžia. Jauniems piliečiams trūksta praktikos tinkamai pasirinkti.