



JOCURILE VIDEO VIOLENTE

OBIECTIVE PENTRU ELEVI

- Să învețe care sunt cauzele violenței în viziunea experților.
- Să identifice surse care explorează posibilele conexiuni dintre aspecte ale violenței ilustrate în media și comportamentul violent al tinerilor.
- Să analizeze motivele pro și contra limitării jocurilor video violente adresate tinerilor.
- Să identifice zonele de acord și dezacord cu alți elevi.
- Să decidă, individual și în grup, dacă autoritățile ar trebui să stabilească pedepse penale pentru vânzarea sau închirierea jocurilor video violente (de) către tineri, să își susțină decizia cu un raționament puternic.
- Să reflecteze asupra valorii procedurii deliberării într-o democrație.

PROBLEMA/ÎNTREBAREA PENTRU DELIBERARE

Ar trebui ca în democrația noastră să se stabilească pedepse penale pentru vânzarea, închirierea sau difuzarea jocurilor video violente minorilor?

MATERIALE

- Procedurile lecțiilor
- Anexa 1 – Ghidul deliberării
- Anexa 2 – Rezumatul deliberării
- Anexa 3 – Reflecțiile elevului asupra deliberării
- Textul “Jocuri video violente”
- Bibliografie selectivă
- Argumente pentru problema supusă deliberării (*opțional – se folosește dacă elevii au dificultăți în identificarea argumentelor sau dacă timpul este prea scurt*)



JOCURILE VIDEO VIOLENTE

1 *În 1999 doi adolescenți au împușcat mortal doisprezece elevi și un profesor la Liceul*
2 *Columbine din S.U.A. Se pare că cei doi criminali au planificat atacul utilizând o versiune*
3 *modificată a jocului video Doom.*

4 Care sunt cauzele violenței? Nu există un răspuns simplu și, probabil, nu există o
5 singură cauză. Unii experți susțin că există cauze biologice. Ei cred că unii oameni au
6 gene sau o determinare chimică pentru a fi mai violenți. Alții pun manifestările violente pe
7 seama problemelor sociale precum sărăcia, discriminarea, lipsa speranței, căderea
8 valorilor familiale, abuzurile din copilărie, dependența de droguri sau alcool. În sfârșit, alți
9 experți indică factorii culturali cum este prezența masivă a violenței în mass media.

10

11 **Violența la televizor, o problemă mondială**

12 Până în clasa a șaptea, americanul mediu a fost martor la 8.000 de crime și 10.000 de
13 acte violente prin intermediul programelor TV. Unii oameni spun că atâta violență la
14 televizor face societatea americană mai violentă. Ei cred că privind atâta violență, oamenii
15 sunt mai înclinați să se comporte violent. În 1972 șeful serviciului de sănătate publică al
16 S.U.A., cea mai înaltă autoritate medicală a guvernului a spus că “violența TV... are un
17 impact (negativ) asupra anumitor membri ai societății noastre.” Numeroase studii
18 științifice realizate de atunci au susținut acest punct de vedere.

19 Îngrijorarea cu privire la violența TV nu se manifestă doar în S.U.A. Încă în 1994, la o
20 întâlnire desfășurată la Centrul Carter pe tema politicii radio și TV, reprezentanții Rusiei,
21 Cehiei și ai altor democrații noi au recomandat ca “Imaginile violente ar trebui difuzate cu

22 precauție maximă. Posturile TV ar trebui să fie de acord în mod voluntar să evite difuzarea
23 imaginilor violente în intervalele când copiii fac parte din public.” În Lituania, posturile
24 TV clasifică în mod voluntar programele în funcție de vârsta privitorilor cărora le sunt
25 destinate. Mai mult chiar, pentru că aceste restricții sunt voluntare, unele grupuri din
26 Lituania, inclusiv asociațiile de profesori, sprijină reglementări oficiale mai riguroase.

27 Mulți cercetători din domeniul științelor sociale sunt de acord că violența TV poate
28 contribui la comportamentul antisocial al copiilor. În urma unui studiu de cinci ani,
29 Asociația Psihologilor Americani raporta în 1992 că “violența TV poate determina un
30 comportament agresiv și poate cultiva valori care favorizează utilizarea agresivității pentru
31 rezolvarea conflictelor.” Cu alte cuvinte, vizionând programe violente la televizor,
32 telespectatorii pot deveni violenți.

33 Apărătorii televiziunii cred că problema este mai complicată. De fapt, nu toți cei care
34 urmăresc crime la TV ies din casă și comit o crimă în ziua următoare. Milioane de oameni
35 se uită la programe TV violente, dar numai câțiva comit acte de violență. Violența din
36 divertisment, spun ei, este considerată răspunzătoare de o problemă mai largă a societății.
37 Violența din televiziune reflectă, dar nu cauzează, nivelul violenței societății americane.
38 Unii cercetători susțin această poziție. În timp ce un studiu din 1999 al universităților Case
39 Western Reserve și Kent găsește niveluri de violență “îngrijorător de înalte” la 2000 de
40 elevi americani din clasele 3 – 8, cercetătorii găsesc doar o legătură modestă între această
41 violență și urmărirea programelor TV violente. Elevii aflați în cel mai mare risc de a
42 deveni violenți au fost aceia care au văzut sau au fost victime ale violenței în viața reală
43 (acasă, în comunitate sau la școală).

44 **Violența jocurilor video**

45 Jocurile video violente ridică o îngrijorare similară. Jocurile video pe computer au fost
46 prezentate publicului în anii 70. Astăzi, multe jocuri video populare conțin un nivel înalt

47 de violență realistă. Cum răspund copiii la jocurile video? Într-un studiu din 2001,
48 psihologii Craig Anderson și Brad Bushman au analizat 35 de studii despre jocuri video
49 violente și au descoperit, printre altele că:

- 50 • 79% din tineretul american folosește regulat jocuri pe computer sau video. În
51 medie, tinerii între 7 și 17 ani joacă aceste jocuri 8 ore pe săptămână.
- 52 • Jocurile violente aduc aproximativ 80% din profiturile industriei jocurilor video, în
53 timp ce jocurile sportive și altele ajung doar la 20% din piață. Din 33 de jocuri
54 foarte populare create de 2 autori importanți, 80% aveau conținut violent.
- 55 • Copiii par să prefere jocurile violente. Într-un studiu asupra elevilor din clasele a
56 șaptea și a opta, s-a observat că 50% din jocurile preferate erau violente și doar 2%
57 educative.

58 Deși există mai puține date despre efectele jocurilor video violente decât despre
59 efectele violenței TV, mulți cercetători au ajuns la concluzia că primele au efecte
60 negative asupra jucătorilor tineri. În analiza din 2001, Anderson și Bushman au
61 concluzionat că există o tendință clară sub cinci aspecte. Expunerea la jocuri video
62 violente crește (1) dorința de a fi violent, (2) gândurile violente, (3) emoțiile agresive,
63 (4) acțiunile agresive și scade (5) acțiunile pozitive.

64 În timp ce mulți experți aderă la aceste concluzii, unii le resping. În 2001,
65 specialistul în comunicare John Sherry a condus un studiu și a concluzionat că
66 “efectele globale ale acestor jocuri asupra agresivității nu apar în mare măsură.” În
67 orice caz, el a fost de acord că jocurile noi, mai violente, chiar au un efect mai mare.

68 **Politicile actuale**

69 În prezent, industria jocurilor video se autoreglementează. Cei mai mulți
70 producători din America de Nord folosesc sistemul clasificării programelor de
71 computer de divertisment (ESRB). În acest sistem, analiștii, punctează conținutul

72 fiecărui joc în termeni de violență, limbaj crud, sex și abuz de substanțe. În Europa,
73 sistemul de jocuri paneuropean (PEGI) folosește clasificarea pe vârste. Jocurile
74 analizate de ESRB sau PEGI primesc un simbol pe cutie: cele cu conținut violent sau
75 sexual pot primi “AO” (permise numai adulților – peste 18 ani) sau “18+” (potrivite
76 doar celor de 18 și peste 18 ani). Pe spatele cutiei sunt plasate simboluri care descriu
77 jocul în ceea ce privește violența, sexul, abuzul de substanțe sau alte aspecte de
78 conținut. Producătorii sunt încurajați, dar nu obligați, să prezinte jocurile la acest tip de
79 analiză; Nintendo și Sega, de exemplu, au proceduri proprii.

80 Criticii jocurilor video spun că politicile actuale nu sunt adecvate. Ei invocă un
81 raport din 2003 al Comisiei Federale pentru Comerț (CFC) care spune că 78% dintre
82 copiii de 13-16 ani au putut cumpăra jocuri video cu simbolul “M-Maturi” (peste 17
83 ani). De asemenea, ei spun că mulți părinți nu știu ce fel de jocuri cumpără și joacă,
84 copiii lor. Ei indică cei doi asasini de la liceul Columbine, Eric Harris și Dylan
85 Klebold. Potrivit Centrului Simon Wiesenthal, care studiază grupuri care promovează
86 ura pe Internet, Harris și Klebold au modificat jocul video violent *Doom* dându-le
87 jucătorilor muniție nelimitată și lipsindu-le pe victime de orice cale de apărare. Se pare
88 că cei doi ucigași și-au pregătit atacul folosind jocul. Este puțin probabil și ca părinții
89 lor să fi știut ce fac ei.

90 Chiar înainte ca raportul CFC să fie publicat, Asociația Programelor Digitale
91 Interactive, un grup comercial al industriei jocurilor video, a elaborat standarde și
92 practici de marketing în domeniu care includeau și metode de punere în aplicare. Noul
93 sistem postează avertismente, pregătește personalul din vânzări și cere dovezi de vârstă
94 de la cei care vor să închirieze sau să cumpere jocuri video.

95 **Dezbaterile actuale**

96 Unii oameni cer chiar restricții mai mari pentru jocurile video. Criticii
97 clasificării voluntare spun chiar că sistemul nu funcționează. Ei susțin că magazinele
98 nu aplică sistemul voluntar de avertizare a cumpărătorilor și părinții nu sunt conștienți
99 de el. Ei nu au încredere nici că industria jocurilor video, în valoare de 10 miliarde de
100 dolari pe an, se supraveghează singură, când se pot obține atâția bani prin vânzarea
101 către persoane tinere.

102 Unele guverne sunt de acord cu restricțiile mai drastice. În 2005, statul Illinois
103 a adoptat “Legea jocurilor video violente” care definește drept infracțiune vânzarea
104 sau închirierea jocurilor video violente sau sexuale minorilor. Magazinele trebuie să îi
105 avertizeze pe părinți prin etichete și explicații despre clasificarea practică în această
106 industrie. Cei care încalcă legea prima dată vor fi amendați cu 1000 de dolari. Pentru
107 fiecare încălcare ulterioară amenda ajunge la 5000 de dolari sau vor face până la un an
108 închisoare.

109 Oponenții acestor restricții spun că astfel de pedepse nu sunt necesare. Ei susțin
110 că industria jocurilor video a luat măsuri potrivite pentru a proteja jucătorii tineri și că
111 nu există încă “certitudinea științifică” a ipotezei că jocurile video violente au efect
112 negativ asupra acestora. Fără acest tip de certitudine, ei susțin că pedepsele ca cele
113 aplicate pentru vânzarea de produse din tutun tinerilor, nu se justifică. În sfârșit, unii
114 argumentează că pedepsele penale ar încălca principiile democratice de exprimare
115 liberă. Curtea Supremă a S.U.A. a aprobat pedepsele penale pentru distribuirea de
116 tutun, alcool și materiale pornografice către minori, dar curțile federale inferioare au
117 eliminat deja legile cu privire la jocurile video.

118 Nu s-a luat nicio decizie privind soarta jocurilor video violente și efectele lor
119 asupra copiilor. Astfel de dezbateri apar de câte ori o societate democratică trebuie să
120 echilibreze dreptul la exprimare liberă cu datoria de a-și proteja membrii vulnerabili.



BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ

- Anderson Craig A. și Brad J. Bushman, “Efectele jocurilor video violente asupra comportamentului, percepției, afectului agresive, emoției psihologice și comportamentului prosocial: o viziune meta-analitică asupra literaturii științifice”, *Psihologie* (2001), 12,353-359,
<http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2000-2004/01AB.pdf>
- Croddy Marshall și Bill Hayes, *Justiția penală din S.U.A.* (Los Angeles: Fundația pentru Drepturi Constituționale, 2000)
- Comisia pentru clasificarea programelor de computer de divertisment, “ESRB clasificarea jocurilor: întrebări frecvente” (New York: Comisia pentru clasificarea programelor de computer de divertisment, 2005),
http://www.esrb.org/esrbratings_faqs.asp
- Forbes Beth, “Expert: violența video afectează în cel mai mic grad copiii”, *Purdue News* (iunie 1999),
<http://www.news.uns.purdue.edu/htm14ever/9906.sherry.video.html>
- Huffstutter P.J., “Statul Illinois încearcă să reducă jocurile video violente”, *Los Angeles Times* (16 decembrie 2004)
- Adunarea reprezentativă a statului Illinois. Actul public 94-0315, “Legea jocurilor video violente” (720ILCS 5, art. 12A. Jocuri video violente) adoptat pe 25 iulie 2005,
<http://www.ilga.gov/legislation/publicacts/94/PDF/094-0315.pdf>
- Janushewski Derrik și Myna Truong, “Jocurile video și violența”, *Construind orașul virtual: sugestii pentru formarea unei societăți digitale viabile* (Hamilton, Canada: Universitatea McMaster, 1999),
<http://socserv2.mcmaster.ca/soc/courses/stpp4C03/ClassEssay/videogames.htm>
- Sistemul de jocuri paneuropean (PEGI), “Ce este PEGI?” (Bruxelles, Belgia: PEGI, n.d.), <http://www.pegi.info/index.html>

Parvaz D., “Cercetările cu privire la jocurile video ajung la concluzii cuprinzătoare”, *Seattle Post-Intelligencer* (14 octombrie 1999),

<http://www.seattlepi.nwsourc.com/videogamesviolence/stdy14.shtml>

Raportul Comisiei pentru politici de radio și TV (Atlanta: Centrul Carter, august 1994), <http://www.ciaonet.org/conf/car27/>.

Sherry John L., “Efectele jocurilor video violente asupra agresivității: meta-analiză”, *Human Communication Research* (2001), 27,409-431

Singer Mark I., David B. Miller, Shenyang Guo, Daniel J. Flannery, Tracy Frierson și Karen Slovak, “Contribuții la cercetarea comportamentului violent al elevilor din școala primară și gimnazială”, *Pediatrics* (octombrie 1999), vol.104:4, pp.878-884,

<http://www.pediatrics.org/cgi/content/full/104/4/878>

Walsh David, *Violența jocurilor video și politica publică*, lucrare prezentată la Conferința “Jucând după reguli: provocările jocurilor video asupra politicii culturale”, Chicago, Illinois, 26-27 octombrie 2001,

<http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/walsh.html>



JOCURILE VIDEO VIOLENTE – ÎNTREBAREA PENTRU DELIBERARE CU ARGUMENTE

Întrebarea/Problema pentru deliberare

Ar trebui ca în democrația noastră să se stabilească pedepse penale pentru vânzarea, închirierea sau difuzarea jocurilor video violente minorilor?

Argumente pro

1. Sistemul de clasificare și autoreglementare actual nu funcționează. Producătorii de jocuri video sunt interesați să obțină bani, nu să protejeze copiii. Magazinele nu aplică sistemul și părinții nu sunt conștienți de el. Prin urmare, tinerii pot să cumpere jocuri violente.
2. Există dovezi că jocurile video violente se află în legătură cu violența din viața reală. Mulți cercetători au ajuns la concluzia că jocurile video violente au efecte negative asupra jucătorilor tineri.
3. Există deja prea multă violență reală în viața copiilor. Jucându-se cu jocuri video violente, copiii sunt stimulați să acționeze agresiv și să își diminuează comportamentul pozitiv.
4. Autoritățile îi pot ajuta pe părinți să îi protejeze pe tineri și să îi educe corect. Este rezonabil ca ele să controleze la câtă violență sunt expuși copiii prin intermediul jocurilor video.
5. Guvernele democratice au responsabilitatea de a-i proteja pe membrii vulnerabili ai societății. Curtea Supremă a S.U.A. a autorizat pedepse penale pentru vânzarea tutunului, alcoolului și materialelor pornografice minorilor. Curtea este înclinată să declare drept constituționale pedepse similare pentru comercializarea jocurilor video.



JOCURILE VIDEO VIOLENTE – ÎNTREBAREA PENTRU DELIBERARE CU ARGUMENTE

Întrebarea/Problema pentru deliberare

Ar trebui ca în democrația noastră să se stabilească pedepse penale pentru vânzarea, închirierea sau difuzarea jocurilor video violente minorilor?

Argumente contra

1. Industria jocurilor video a creat un nou sistem de avertizare care ar trebui să țină jocurile violente departe de copii. Acest sistem va include metode de punere în aplicare și acțiuni pentru informarea publicului cu privire la sistemul de clasificare.
2. Nu există dovezi științifice puternice despre comportamentul violent cauzat de jocurile video violente. În absența acestor dovezi nu există argumente pentru stabilirea unor pedepse penale pentru vânzarea jocurilor video minorilor, așa cum există pentru vânzarea țigărilor, alcoolului sau materialelor pornografice.
3. Părinții, nu guvernele, au copii. Părinții poartă responsabilitatea creșterii copiilor și a inoculării ideii că violența este un lucru rău.
4. Violența din lumea reală este cea care îi rănește pe copii și ea ar trebui prevenită. Un studiu din 1999 arată că elevii care riscă cel mai mult să devină violenți sunt cei care au văzut sau au fost victimele violenței în viața reală.
5. O astfel de lege este o limitare neconstituțională a principiului exprimării libere. Într-o democrație, indivizii iau singuri decizii. Tinerii cetățeni au nevoie de practică pentru a alege în cunoștință de cauză.

2005, 2006 Constitutional Rights Foundation Chicago

2005, 2006 Constitutional Rights Foundation Chicago. Toate materialele și publicațiile fundației sunt protejate prin dreptul de autor. Oricum, acordăm tuturor partenerilor dreptul de a reproduce toate materialele din acest site pentru a le distribui elevilor, personalului altor școli și autorităților locale din domeniul educației.