

## Насилие в видео играх—План урока

### Задачи учащихся

- Узнать, как специалисты понимают причины насилия.
- Определить материалы исследований, в которых рассматривается возможная взаимосвязь между отражением насилия в средствах массовой информации и поведением молодых людей с использованием насилия.
- Проанализировать аргументы за и против ограничения насилия в видео играх, предназначенных для молодых людей.
- Определить области согласия и расхождения с другими учащимися.
- Решить, индивидуально и в группе, должно ли государство вводить уголовное наказание за продажу или прокат видео игр с насилием молодым людям; обосновать решения доказательствами и разумной логикой.
- Поразмышлять о ценности обсуждения проблем при принятии решений в демократической стране.

### Вопрос для обсуждения

*Нужно ли в нашем демократическом государстве вводить уголовное наказание людей, продающих, выдающих на прокат или демонстрирующих несовершеннолетним видео игры со сценами насилия?*

### Материалы

- Порядок проведения урока
- Раздаточный материал 1—Руководство по обсуждению
- Раздаточный материал 2—Рабочая тетрадь по обсуждению
- Раздаточный материал 3—Размышления учащегося по обсуждению
- Насилие в видео играх—Материал для чтения
- Насилие в видео играх —Избранные ресурсы
- Насилие в видео играх —Вопрос для обсуждения с аргументами  
(не обязательно—использовать, если у учащихся возникают сложности с выделением аргументов или если ограничено время)



## Насилие в видео играх—Материал для чтения

1           *В 1999 году два ученика-подростка застрелили двенадцать других учеников*  
2           *и учителя в средней школе Колумбайн в США. Выясняется, что оба убийцы*  
3           *осуществили на практике атаку, которую увидели в обновленной версии*  
4           *видео игры «Doom».*

5           Каковы причины насилия? Простого ответа на этот вопрос нет, как, очевидно, нет и  
6           какой-то одной причины. Некоторые специалисты утверждают, что существуют  
7           биологические причины. Они считают, что в организме некоторых людей есть гены или  
8           определенный химический состав, который повышает шансы того, что они будут  
9           агрессивными. Другие обвиняют такие социальные проблемы как бедность,  
10          дискриминация, отсутствие надежды, разрушение семейных ценностей, насилие против  
11          детей или же злоупотребление алкоголем или наркотиками. И, наконец, некоторые  
12          отмечают культурные факторы, такие как количество насилия, показываемого в средствах  
13          массовой информации.

### 14          **Насилие на телевидении: Озабоченность международного сообщества**

15          К седьмому классу средний американский ребенок видит по телевизору 8000 убийств  
16          и 100 000 актов насилия. Некоторые люди говорят, что такое большое количество насилия  
17          на телевидении делает американское общество более подверженным насилию. Они  
18          считают, что если люди видят так много насилия, возрастает вероятность того, что они  
19          будут действовать с применением насилия. В 1972 году Главный врач государственной

20 службы здравоохранения, высший медицинский чиновник в американском правительстве,  
21 заявил, что “насилие на телевидении . . . действительно оказывает (отрицательное)  
22 влияние на определенных членов нашего общества”. Проведенные после этого  
23 многочисленные научные исследования подтвердили точку зрения главного врача.

24 Озабоченность проблемой насилия на телевидении существует не только в  
25 Соединенных Штатах. Еще в 1994 году, на встрече, проходившей под эгидой Центра  
26 Картера для обсуждения политики в области радио и телевидения, представители из  
27 России, Чешской Республики и других новых демократических государств рекомендовали  
28 “Транслировать сцены насилия с чрезвычайной осторожностью. Телепередающие станции  
29 должны *добровольно* согласиться на то, чтобы избегать передачи кадров со сценами  
30 насилия в то время, когда в зрительской аудитории могут находиться дети”. В Литве  
31 телепередающие станции добровольно присваивают программам определенные оценки в  
32 зависимости от возраста, на который они рассчитаны. Однако, поскольку такие  
33 ограничения делаются добровольно, некоторые группы в Литве, включая ассоциации  
34 учителей, выступают за более активное государственное регулирование.

35 Многие специалисты в области общественных наук соглашаются, что насилие на  
36 телевидении может приводить к антиобщественному поведению у детей. После  
37 пятилетнего исследования Американская ассоциация психологов сообщила в 1992 году,  
38 что “насилие на телевидении способно вызывать агрессивное поведение и может  
39 прививать ценности, согласно которым целесообразно использовать насилие для  
40 разрешения конфликтов”. Другими словами, просмотр телепрограмм с содержанием  
41 насилия может делать зрителей агрессивными.

42 Защитники телевидения считают, что проблема является более сложной. В конце

43 концов, не каждый, кто смотрит драму с убийством, на следующий день выходит из дому  
44 и совершает убийство. Миллионы людей видят насилие на телевидении, однако лишь  
45 немного из них совершают акты насилия. По их утверждениям, насилие в  
46 развлекательных программах пытаются сделать ответственным за более глубокую  
47 проблему общества. Насилие на телевидении отражает уровень насилия в американском  
48 обществе, но не является его причиной. Такая позиция подтверждается результатами ряда  
49 исследований. Несмотря на то, что результаты проводившихся в 1999 году исследований в  
50 университете «Case Western Reserve» и университете штата Кент показали “вызывающие  
51 серьезную озабоченность высокие” уровни насилия у 2000 учащихся третьих-восьмых  
52 классов в школах США, исследователи установили существование лишь незначительной  
53 взаимосвязи между насилием и просмотром передач, содержащих насилие. Среди  
54 учащихся, которым в максимальной степени угрожала опасность стать готовыми к  
55 применению насилия, были те, кто явился свидетелем или жертвой реального насилия  
56 дома, в своей общине или в школе.

### 57 **Насилие в видео играх**

58 Такую же озабоченность вызывает насилие в видео играх. Компьютерные видео игры  
59 были представлены общественности в 1970-х годах. Сегодня многие популярные видео  
60 игры содержат очень много реалистичного насилия. Как дети реагируют на видео игры? В  
61 2001 году психологи Крейг Андерсон и Брэд Бушман проанализировали результаты 35  
62 различных исследований, посвященных насилию в видео играх. Из приведенных ими  
63 статистических данных можно назвать такие:

- 64 • Семьдесят девять процентов американской молодежи играют в компьютерные или  
65 видео игры регулярно. В среднем, молодые люди в возрасте от 7 до 17 лет играют в

66            эти игры восемь часов в неделю.

67            • В индустрии видео игр игры со сценами насилия приносят около 80 процентов  
68            доходов, в то время как игры спортивного и других форматов составляют лишь 20  
69            процентов рынка. В выборке из 33 популярных игр, выпущенных двумя основными  
70            производителями игр, 80 процентов содержали сцены насилия.

71            • Кажется, что детям нравятся игры с насилием. По результатам одного  
72            исследования, проводившегося среди учащихся седьмых и восьмых классов, 50  
73            процентов предпочитали игры с насилием, и лишь 2 процента - образовательные.

74            Несмотря на то, что данных исследований о влиянии насилия в видеоиграх меньше,  
75            чем о влиянии насилия на телевидении, многие исследователи пришли к выводу, что  
76            видео игры с насилием оказывают отрицательное воздействие на молодых игроков. В  
77            своем проведенном в 2001 году анализе Андерсон и Бушман также пришли к выводу, что  
78            существует устойчивая закономерность результатов по пяти направлениям.

79            Соприкосновение с видео играми, содержащими насилие, (1) повышает стремление к  
80            физическому насилию; (2) увеличивает количество агрессивных мыслей; (3) усиливает  
81            агрессивные эмоции; (4) увеличивает агрессивные поступки; и (5) снижает  
82            положительные поступки.

83            Несмотря на то, что многие специалисты соглашались с этими выводами, некоторые с  
84            ними не согласны. В 2001 исследователь в области коммуникаций Джон Шерри также  
85            провел анализ результатов исследований и пришел к выводу, что “общее влияние этих  
86            игр на агрессивность не представляется существенным”. Тем не менее, он согласился с  
87            тем, что более современные игры с большим содержанием насилия действительно  
88            оказывают более значительное влияние.

## 89 **Правила, существующие в настоящее время**

90 В настоящее время индустрия видео игр сама регулирует свою деятельность.

91 Большинство северо-американских производителей видео игр используют систему  
92 Комиссии по оценке развлекательного программного обеспечения (ESRB). Согласно этой  
93 системе специалисты оценивают содержание каждой игры с точки зрения насилия,  
94 использования ненормативной лексики, секса и злоупотребления алкоголем и  
95 наркотиками. В Европе Пан-европейская система информации об играх (PEGI) использует  
96 оценки на основе возраста. Игры, просмотренные ESRB или PEGI, получают  
97 определенный символ оценки, который помещается на коробке игры: игры с содержанием  
98 сцен насилия или секса могут получить оценки ESRB “AO” (Только для взрослых—18 лет  
99 и старше) или оценку PEGI “18+” (подходит только для людей 18 лет и старше). На  
100 оборотной стороне коробки помещаются символы, которые характеризуют игры, как  
101 содержащие сцены насилия, секса, употребления алкоголя и наркотиков и другое  
102 содержание. Производителям рекомендуется—но не требуется—представлять игры для  
103 анализа; Nintendo и Sega, например, имеют свой собственный порядок.

104 Критики видео игр утверждают, что существующих правил недостаточно. Они  
105 ссылаются на опубликованный в 2003 году отчет Федеральной торговой комиссии США  
106 (FTC), согласно которому 78 процентов детей в возрасте от 13 до 16 лет могли покупать  
107 видео игры с оценкой “M-Mature” (возраст 17 лет и старше). Они также утверждают, что  
108 многие родители не знают, какие игры покупают и в какие играют их дети. Они  
109 указывают на дело Эрика Харриса и Дилана Клеболда – убийц из средней школы  
110 Колумбайн. По данным Центра им. Саймона Уизенталя, который изучает группы  
111 ненависти в Интернете, Харрис и Клеболд видоизменили видео игру с насилием *Doom*,

112    дав игрокам неограниченное количество боеприпасов и лишив жертвы возможности  
113    обороняться. Представляется вероятным, что оба убийцы использовали игру, чтобы на  
114    практике осуществить свое нападение. Вряд ли их родители даже знали, чем они  
115    занимались.

116        Еще до опубликования отчета FTC, Ассоциация интерактивного цифрового  
117    программного обеспечения, торговая группа, работающая в индустрии видео игр,  
118    разработала стандарты продажи видео игр и инструкции, включающие в себя методы  
119    обеспечения выполнения требований. Согласно новой системе на играх помещаются  
120    предупреждающие символы, продавцы проходят специальное обучение, а каждый, кто  
121    хочет приобрести или взять напрокат видео со сценами насилия, должен подтвердить свой  
122    возраст.

### 123    **Текущие дебаты**

124        Некоторые люди призывают к еще более жестким ограничениям в отношении видео  
125    игр. Критики добровольной системы оценки утверждают, что эта система не работает.  
126    Они утверждают, что магазины не обеспечивают соблюдения добровольной оценки, а  
127    родители о них не знают. Они также не верят, что индустрия видео игр, приносящая 10  
128    миллиардов долларов в год, согласится контролировать свои действия, когда продажа игр  
129    молодым людям сулит так много денег.

130        Некоторые правительства соглашаются с необходимостью ввода более жестких  
131    ограничений. В 2005 году американский штат Иллинойс принял “Закон о насилии в видео  
132    играх”, согласно которому продажа или выдача напрокат видео игр с содержанием  
133    насилия или сексуальных сцен несовершеннолетним является преступлением. Магазины  
134    обязаны помещать на этикетках видео игр предупреждения родителям, а также размещать

135 плакаты, разъясняющие существующую в индустрии систему оценок. Нарушителей  
136 закона ожидает штраф в сумме \$1000 за первое нарушение и \$5000 или тюремное  
137 заключение сроком до года за каждое новое нарушение.

138 Противники этих ограничений утверждают, что такое наказание необязательно. Они  
139 считают, что индустрия видео игр предпринимает соответствующие шаги для защиты  
140 молодых игроков, и что до сих пор еще нет “научно подтвержденной уверенности” в том,  
141 что видео игры с насилием действительно приносят вред молодежи. Противники  
142 утверждают, что без таких доказательств использование наказаний, аналогичных тем,  
143 которые следуют за продажу молодым людям сигарет или табачных изделий, является  
144 неоправданным. И, наконец, некоторые утверждают, что уголовное наказание будет  
145 нарушать демократические принципы свободы выражения мнений. Верховный Суд США  
146 поддержал решение о введении уголовного наказания за продажу сигарет, алкоголя и  
147 порнографических материалов малолетним, однако федеральные суды низшей инстанции  
148 уже опротестовали законы в отношении видео игр.

149 Решение относительно того, что делать с насилием в видео играх и их влиянием на  
150 детей, еще не принято. Дебаты такого рода возникают всегда, когда демократическая  
151 страна должна сбалансировать право на свободу выражения мнений и свою обязанность  
152 защищать от вреда уязвимых членов общества.

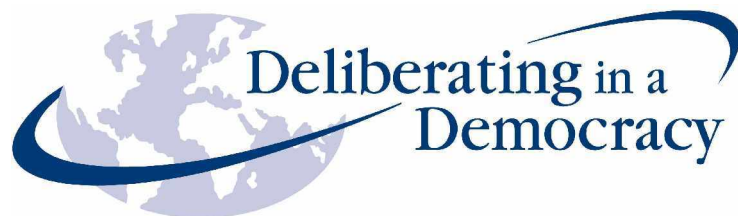




## Насилие в видео играх—Избранные ресурсы

- Anderson, Craig A. and Brad J. Bushman, “Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature,” (Андерсон, Крейг и Брэд Бушман, «Влияние видео игр с насилием на агрессивное поведение, агрессивное познание, физиологическое возбуждение и просоциальное поведение: Мета-аналитический анализ научной литературы») *Psychological Science* (2001), 12, 353-359, <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2000-2004/01AB.pdf>.
- Croddy, Marshall, and Bill Hayes, *Criminal Justice in America* Кродди, Маршал и Билл Хейес, *Уголовная юстиция в Америке*) (Los Angeles: Constitutional Rights Foundation, 2000).
- Entertainment Software Rating Board, “ESRB Game Ratings: Frequently Asked Questions” (Комиссия по оценке развлекательного программного обеспечения, «Оценки игр ESRB: Часто задаваемые вопросы») (New York: Entertainment Software Rating Board, 2005), [http://www.esrb.org/esrbratings\\_faqs.asp](http://www.esrb.org/esrbratings_faqs.asp).
- Forbes, Beth, “Expert: Video Violence Minimally Affects Kids,” (Форбс, Бет, «Эксперт: Насилие в видео материалах оказывает минимальное влияние на детей») *Purdue News* (June 1999), <http://news.uns.purdue.edu/html4ever/9906.sherry.video.html>.
- Huffstutter, P.J., “Illinois Seeks to Curb Excessive Video Games,” (Хаффстаттер, П.Дж., «Иллинойс стремится ограничить число видео игр с насилием») *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), (Генеральная Ассамблея штата Иллинойс. Публичный закон 94-0315, «Закон о видео играх с насилием») принят 25 июля 2005г., <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* (Янушевский, Деррик и Майна Труонг, «Видел игры и насилие» *Построение виртуального города: Предложения по формированию жизнеспособного кибергорода*) (Hamilton, Canada: McMaster University, 1999), <http://socserv2.mcmaster.ca/soc/courses/stpp4C03/ClassEssay/videogames.htm>.
- Pan European Games Information (PEGI), “What Is PEGI?” (Пан-европейская информация о играх) (Brussels, Belgium: PEGI, n.d.), <http://www.pegi.info/index.html>.
- Parvaz, D., “Video Game Research Yields Wide Ranging Conclusions,” (Парваз, Д., «Исследование видео игр дает широкий спектр выводов») *Seattle Post-Intelligencer* (October 14, 1999), <http://seattlepi.nwsourc.com/videogameviolence/stdy14.shtml>.
- Report of the Commission on Radio and Television Policy* (Отчет комиссии по радио и телевидению) (Atlanta: Carter Center, August 1994), <http://www.ciaonet.org/conf/car27/>.

- Sherry, John L., "The Effects of Violent Video Games on Aggression: A Meta-Analysis," (Шерри, Джон, «Воздействие видео игр с насилием на агрессивность: Мета-анализ») *Human Communication Research* (2001), 27, 409-431.
- 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," (Зингер, Марк И, Дэвид Б.Миллер, Шеньянг Гуо, Дэниэл Дж.Фленнери, Трейси Фрайерсон и Кэрен Словак, «Кто вносит свой вклад в агрессивное поведение школьников начальных и средних классов школы») *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 (Уолш, Дэвид, *Насилие в видео играх и государственная политика*, доклад, представленный на конференции «Играем по правилам: Вызовы видео игр для культурной политики»), <http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/walsh.html>.



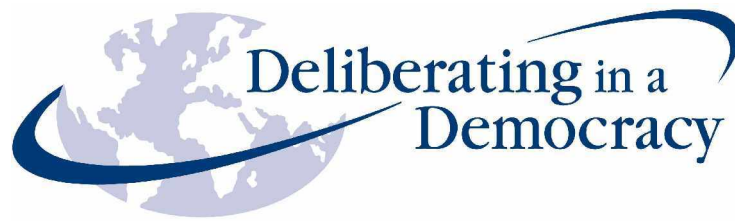
## **Насилие в видео играх—Вопрос для обсуждения с аргументами**

### **Вопрос для обсуждения**

*Нужно ли в нашем демократическом государстве вводить уголовное наказание людей, продающих, выдающих на прокат или демонстрирующих несовершеннолетним видео игры со сценами насилия?*

### **Аргументы в поддержку вопроса для обсуждения**

1. Существующая система оценок и саморегулирования не работает. Производители видео игр заинтересованы в получении прибылей, а не в защите детей. Магазины не добиваются выполнения требований, а родители об этом не знают. В результате, молодые люди могут покупать игры с насилием.
2. Имеются доказательства того, что между видео играми с насилием и насилием в реальном мире существует взаимосвязь. Многие исследователи пришли к выводу об отрицательном воздействии видео игр с насилием на молодых игроков.
3. В жизни детей и так уже слишком много реального насилия. Игры с насилием побуждают детей к агрессивному поведению и снижению положительного поведения.
4. Государство может помочь родителям защитить молодых людей и воспитывать их в позитивном духе, поэтому осуществление контроля над количеством насилия в видео играх является разумным шагом.
5. На демократическом государстве лежит обязанность защищать уязвимых членов общества. Верховный Суд США ввел уголовную ответственность за продажу сигарет, алкоголя и порнографических материалов несовершеннолетним. Возможно, что Верховный Суд посчитает конституционным шагом введение уголовного наказания за насилие в видео играх.



## Насилие в видео играх— Вопрос для обсуждения с аргументами

### Вопрос для обсуждения

*Нужно ли в нашем демократическом государстве вводить уголовное наказание людей, продающих, выдающих на прокат или демонстрирующих несовершеннолетним видео игры со сценами насилия?*



### Аргументы против вопроса для обсуждения

1. Индустрия видео игр создала новую систему предупреждения, которая должна гарантировать, чтобы игры с насилием не попадали в руки детей. Новая система будет включать в себя методы выполнения требований и усилия по информированию общественности о системе оценок.
2. Отсутствуют убедительные научные доказательства того, что видео игры со сценами насилия являются причиной агрессивного поведения. Без таких доказательств не может быть аргументов в пользу введения уголовной ответственности за продажу видео игр с насилием, такой, какая существует в отношении продажи малолетним сигарет, алкоголя или порнографии.
3. Детей имеют родители, а не государство. Родители несут ответственность за воспитание своих детей и научение их тому, что насилие – это плохо.
4. Что вредит детям, так это реальное насилие, и его необходимо предотвратить. Проведенное в 1999 г. исследование показало, что среди учащихся, которым больше всего грозит опасность стать агрессивными, являются те, кто видел насилие в реальной жизни или стал его жертвой.
5. Такой закон является неконституционным ограничением демократических принципов свободы слова. В условиях демократии люди самостоятельно принимают решения. Молодым гражданам необходима практика принятия осознанных решений.