

Vysoká škola ekonomická v Praze
Fakulta informatiky a statistiky
Vyšší odborná škola informačních služeb v Praze

Jiří Škrampal

**Vliv počítačových her na psychiku
mladistvých**

Bakalářská práce

Vysoká škola ekonomická v Praze, Fakulta informatiky a statistiky

Vyšší odborná škola informačních služeb v Praze

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno: Jiří Škrampal

Obor: Podnikové informační systémy

Ředitel VOŠIS vám ve smyslu zákona č.111/1998 Sb. o vysokých školách z pověření děkana FIS VŠE zadává bakalářskou práci na téma:

Vliv počítačových her na psychiku mladistvých

Cíl práce:

Cílem práce je analýza výsledků psychologických a sociologických průzkumů zaměřených na možné nebezpečí počítačových her, posouzení efektivity zavedených ratingových systémů. Výsledky studií budou zahrnovat jak historický vývoj, tak pohled současnosti.

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Ludmila Fonferová, VOŠIS Praha

Datum zadání bakalářské práce: 10. 10. 2008

Termín odevzdání bakalářské práce: 5. 1. 2009

V Praze dne 10. 10. 2008

PhDr. Jan Machytka
ředitel VOŠIS

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Vliv počítačových her na psychiku mladistvých zpracoval samostatně a použil pouze zdrojů, které cituji a uvádím v seznamu použité literatury.

V Praze dne 5. 1. 2009

.....

Podpis

Poděkování

Rád bych na tomto místě poděkoval své vedoucí práce, Mgr. Ludmile Fonferové, za poskytnuté konzultace, ochotu, pohotovost i trpělivost při vedení práce.

Obsah

OBSAH.....	5
ABSTRAKT	6
1 ÚVOD.....	7
2 VLIV POČÍTAČOVÝCH HER NA PSYCHIKU MLADISTVÝCH	8
2.1 STUDIE DR. CHRISTOPHERA J. FERGUSONA.....	9
2.2 AMERICKO-JAPONSKÁ STUDIE O DLOUHODOBÉM VLIVU NÁSILNÝCH VIDEOHER NA AGRESIVITU CHOVÁNÍ	10
2.3 STUDIE PHD. L. ROWELL HUESMANNA.....	12
2.4 STUDIE JANE BARNETT.....	13
2.5 STUDIE JESSICY NICOLL A KEVINA M. KIEFFERA.....	14
2.6 STUDIE DR. DMITRI WILLIAMSE A DR. MARKO SKORICA	15
2.7 STUDIE DR. DAVIDA SATCHERA.....	15
2.8 ZÁVĚR KAPITOLY	17
3 VAZBA MEZI POČÍTAČOVÝMI HRAMI A SPOLEČNOSTÍ.....	18
4 PROBLEMATIKA A NEBEZPEČÍ VIDEOHER	19
4.1 PŮVOD, HISTORIE A HISTORICKÉ SOUVISLOSTI PROBLEMATIKY	19
4.2 SKUPINY, KTERÉ OVLIVŇUJÍ HERNÍ SEGMENT	19
4.3 HISTORIE KONTROVERZNÍCH VIDEOHER	20
5 RATINGOVÉ SYSTÉMY	31
5.1 VZNIK ESRB.....	31
5.2 PROBLÉMY RATINGOVÝCH SYSTÉMŮ	32
5.3 PŘEHLED NEJPOUŽÍVANĚJŠÍCH RATINGOVÝCH SYSTÉMŮ	34
5.4 RATINGOVÉ SYSTÉMY A ČESKÁ REPUBLIKA.....	41
6 MEDIÁLNÍ VIZE PROBLÉMU.....	42
6.1 MASS EFFECT	42
6.2 POLITIKA.....	43
6.3 POLE PSYCHOLOGIE A MEDIÁLNÍ OBRAZ VIDEOHER	44
6.4 SNAHA O OCHRANU ZE STRANY CÍRKVE	45
7 ZÁVĚR	46
8 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	47
9 PŘÍLOHY.....	49

Abstrakt

Na téma vliv počítačových her na psychiku dětí a mladistvých bylo v období několika posledních let, zejména na nátlak společnosti, vyplývající ze současné společensko-politické situace, vypracováno velké množství odborných studií. Tyto studie měly za cíl potvrdit, eliminovat či specifikovat negativní dopad počítačového zábavního průmyslu na psychický vývoj mladších uživatelů.

Primárním cílem práce je přehledně zpracovat faktory z oblasti videoher, které mohou za určitých podmínek negativně ovlivňovat dětskou psychiku. Součástí práce je analýza a přehled dosavadních odborných studií na toto téma. Práce zahrnuje srovnání ratingových systémů, jejich přehled, jejich problematiku a aplikaci v zemích EU. Dále se práce zabývá srovnáním cenzury her s vysokým ratingem a poskytuje náznak skutečné míry jejich nebezpečnosti.

Sekundárním cílem práce je zaměřit se na mediální obraz videoher v dnešním světě a jeho souvislost s výsledky studií a fungováním zavedených samoregulačních ratingových systémů.

Abstract

During the few last years many studies had been written about the impact of violent videogames on the psyche of children and adolescents. Objective of those studies was to prove, eliminate or specify the negative impact of videogames on the mental development of younger players.

Primary objective of this study is to digestedly compile fragments of videogames, which could have, under certain circumstances, negative impact on the psyche of children. Part of the work is the analysis of existing studies, which addressed the issues of violent videogames in general. The study involves the overview, comparison and issues of videogame rating systems as well as their application in countries of EU. The study also contains the analysis of the censorship of videogames with the high rating and provides indication of their potential threat.

The secondary objective is to focus on the media image of video games in today and its relation with the results of studies and the efficiency of established rating systems.

1 Úvod

Počítačové hry a videohry jsou v dnešním světě důležitou součástí společnosti, spoluvytvářejí naši kulturu.

Tato práce si neklade za cíl ukázat prstem na viníka problému, tak, jak to dělají světová média. Studie se spíše snaží zjistit, zda problém, o kterém se tak nahlas mluví, skutečně existuje.

Videohry jsou jedním z významných fenoménů našeho století a jejich rozmach ve společnosti je stále znatelnější. Na rozdíl od internetu a mobilní komunikace jsou videohry posuzovány především jako dětská zábava. Jako takovou se jí společnost snaží regulovat a chránit tak děti před škodlivým obsahem. Jak velké a reálné toto nebezpečí je zpracovává celá řada vědeckých studií.

Společnost ani vědci přitom nestihli zareagovat na to, že se herní segment změnil. Dětské hráči jsou dnes v herním segmentu minoritou, ne však zanedbatelnou. Nejčastější věk hráče je však mezi dvaceti a třiceti lety. Vystává tak otázka proč i dnes, kdy jsou tato demografická data veřejně známá, existují tendence k přísnější regulaci videoher a v mnoha vyspělých zemích jsou videohry určené dospělým zákonem zakázány.

Práce z velké části vychází z amerického prostředí, převážně z důvodu historie problematiky, která je spojena výhradně se Spojenými státy. V USA je zároveň problém považován za nejdůležitější, díky provázanosti herních trhů mají reakce Ameriky okamžitý celosvětový dopad na celý průmysl interaktivního softwaru.

2 Vliv počítačových her na psychiku mladistvých

První kapitola práce se zabývá výběrem a analýzou vybraných vědeckých prací na téma vliv počítačových her¹ na psychiku mladistvých, nebo studií, které v sobě toto téma zahrnují.

Negativní vliv počítačových her na psychiku mladistvých je úkaz, který se pokoušelo prokazatelně ověřit velké množství odborných studií. Ze studií mimo jiné vyplynulo poznání, že jednoznačné určení negativního vlivu na psychiku, případně určení míry tohoto vlivu, je velice problematické a jako předurčení agresivního chování ze statistického hlediska prakticky nemožné. Odborné studie však alespoň naznačily, jakým způsobem mohou hry negativně ovlivnit psychiku dětí a mladistvých, stejně jako kdo je nejsnáze ovlivnitelnou skupinou a které typy her jsou z hlediska ovlivnění vnímání a rozeznávání reality nejnebezpečnější. Studie byly vybírány na základě specializace autorů na danou problematiku, relevantnosti k dané problematice a mediální pozornosti. Následuje přehled vybraných studií.

¹ Poznámka k terminologii. V anglicky mluvících zemích se jako zástupný výraz pro všechny formy interaktivní zábavy používá výraz „videogame“. Český výraz „videohra“ je v práci užit ve stejném významu jako „počítačová hra“ a je tím myšlen herní software nezávisle na platformě.

2.1 Studie Dr. Christophera J. Fergusona

Rok 2007

2.1.1 Autor

PhD. Christopher J. Ferguson. Doktorát získal na University of Central Florida. Specialista na problematiku agresivního chování

2.1.2 Obsah

Nejdůležitější, i když na několika úrovních záměrně odlehčená studie.

V souvislosti s medializací kontroverzních videoher se často uvádí přímá souvislost mezi agresivním chováním dětí a násilím ve videohrách. Studie Dr. Christophera Fergusona předpokládala, že nestandardní experimenty v kombinaci s tlakem na jednoznačný výsledek mohly v případech předešlých studií ovlivnit objektivní hodnocení experimentů. Dr. Ferguson se rozhodl ve své práci tyto efekty vytěsnit použitím konceptu metaanalýzy.²

Studie upozorňuje na fakt, že není obtížné vysvětlit a částečně dokázat přímou souvislost mezi násilnými videohrami a násilným chováním dětí, pokud si právě to studie klade za cíl.

Ve zprávě je dále uvedeno, že určitým způsobem hraje videohry 98,7 % mladistvých. Na druhou stranu projevy extrémního násilí, jako je například střelba ve školách, je projevem mizivého nízkého procenta mladistvých. Jedna z hlavních myšlenek práce Dr. Fergusona je, jak relevantní může být souvislost mezi univerzálním chováním a zcela vzácným chováním, respektive jak je možné z univerzálního vzácné odvodit.

V metaanalýze byla určena kritéria, která měla eliminovat všechny prvky, které by výrazným způsobem mohly limitovat objektivitu studie. Byly použity pouze studie, které hodnotily skutečné agresivní chování. Studie zabývající se psychologickými, obtížně měřitelnými hodnotami, do práce nebyly zahrnuty. Za dvanáct let moderní historie videoher a výzkumu jejího vlivu dr. Ferguson uznal pouze sedmnáct z nich jako relevantní zdroj.

V práci dr. Fergussona je také kapitola věnována fenoménu „publication bias“. Popisuje tendenci odborných magazínů zaměřených na psychologii k rozdílnému podílu pozornosti mezi studiemi, které svojí hypotézu dokázaly a těmi, které naopak dokázaly, že hypotéza neplatí. Výrazně vyšší procento publikovanosti mají studie, jejichž hypotéza se ukázala jako správná.

Výsledky metaanalýzy mimo jiné ukázaly, že v letech 2005 a 2006 bylo publikováno 25 studií s výsledky, které si vzájemně odporovaly.

2.1.3 Výsledek studie:

Výsledek metaanalýzy ukázal, že hraní násilných videoher zvyšuje míru agresivity myšlení. Žádným způsobem však nepůsobí na zvýšenou míru agresivního chování.

² Metaanalýza je statistická analýza většího počtu srovnatelných studií a odborných sdělení (tuzemských i zahraničních), za účelem jejich integrace a posouzení jejich efektivity.

2.2 Americko-Japonská studie o dlouhodobém vlivu násilných videoher na agresivitu chování

Rok 2008

2.2.1 Autorský tým:

PhD Craig A. Anderson – Center for the Study of Violence, Department of Psychology, Iowa State University, Ames, Iowa

PhD Akira Sakamoto - Graduate School of the Humanities and Sciences, Ochanomizu University, Tokyo, Japan

PhD Douglas A. Gentile - Center for the Study of Violence, Department of Psychology, Iowa State University, Ames, Iowa;

- National Institute on Media and the Family, Minneapolis, Minnesota

Nobuko Iori, MA - Graduate School of the Humanities and Sciences, Ochanomizu University, Tokyo, Japan

Akiko Shibuya, MA - Institute for Media and Communications Research, Keio University, Tokyo, Japan

PhD Shintaro Yukawa - Graduate School of Comprehensive Human Sciences, University of Tsukuba, Tsukuba, Japan

PhD Mayumi Naito - Faculty of Economics, Takasaki City University of Economics, Takasaki, Japan

Kumiko Kobayashi, MA - Graduate School of the Humanities and Sciences, Ochanomizu University, Tokyo, Japan

2.2.2 Obsah

Studie americko-japonského týmu vychází z předpokladu, že násilné videohry vyvolávají agresivní chování. K podobnému závěru došlo několik studií v minulosti, tato studie měla za cíl tuto hypotézu potvrdit.

Experimenty probíhaly paralelně ve Spojených státech amerických a v Japonsku. Výsledky z obou zemí sloužily pro porovnání účinků v rozdílných kulturních prostředích. Zatímco japonská kultura je nenásilná, americká se vyznačuje vyšší mírou agresivity ve společnosti.

Přesný text hypotézy zní: „The amount of exposure to violent video games early in a school year would predict changes in physical aggressiveness assessed later in the school year, even after statistically controlling for gender and previous physical aggressiveness.“ ^[20]

Experimentu se zúčastnily tři skupiny dětí a mladistvých. První z nich bylo 181 dětí z Japonské základní školy ve věku 12 – 15 let. Druhý vzorek tvořilo 1050 japonských studentů ve věku 13 – 18 let. Třetí vzorek tvořili žáci třetí, čtvrté a páté třídy základní školy ve Spojených státech ve věku 9 – 12 let.

U každého z účastníků experimentu se provedlo vyhodnocení tendence k fyzicky agresivnímu chování dvakrát, s odstupem 3 – 6 měsíců.

2.2.3 Výsledek studie:

Dlouhodobé hraní násilných videoher v raném věku předurčuje fyzicky agresivní chování v pozdějším věku. Zvýšení tendencí k agresivitě bylo zjištěno i s přihlédnutím k pohlaví a předchozí agresivitě jedince. Studie dále ukázala, že nárůst agresivity byl stejný u dětí z obou kulturních prostředí, tedy Japonska i USA.

Celkový efekt nárůstu násilného chování byl u vzorku starších dětí znatelně nižší. Studie doporučuje vůbec nevystavovat mladší děti násilným videohrám.

2.3 Studie PhD. L. Rowell Huesmanna

Rok 2007

2.3.1 Autor

PhD L. Rowell Huesmann dlouhodobě působí na University of Michigan jako profesor psychologie. Dlouhodobě se zabývá i výzkumem vlivu televize a dalších aspektů na dětskou psychiku a její možný dopad na agresivitu v dospělém věku.

2.3.2 Obsah

PhD. Huesmann se ve své práci zaměřil na vliv dvou prvků. První je pasivní sledování násilných scén, druhá je interaktivní zasahování do násilných scén v podání videoher.

Studie vycházela z poznatků o dětské psychologii, především tendenci dětí vštípit si chování, které pozorují ve světě kolem sebe. Děti, které si tímto způsobem osvojí agresivní chování, také v budoucnu vyhledávají vzory v osobnostech, které se chovají podobně agresivně.

2.3.3 Výsledek studie

Jedním z pilířů studie je poznatek, že dlouhodobé vystavení dítěte sledování násilí, jak v interaktivní nebo neinteraktivní formě, vede ke snížení citlivosti na všechny formy násilí. Experimenty potvrdily, že při krátkodobém působení násilných videoher a médií se stejně u dětí i dospělých zvyšuje pravděpodobnost agresivního chování. U dětí bylo zjištěno zvýšení pravděpodobnosti dlouhodobého zvýšení násilného chování při dlouhodobém vystavení videohrám a médiím, zobrazujících otevřené násilí. Dětská psychika v určitém věku automaticky přebírá vzory chování svého okolí, včetně chování, které dítě může pozorovat v médiích a v určitých případech ve videohrách.

Studie zmiňuje problém jako masovou hrozbu. Média a interaktivní zábava ovlivňují dlouhodobě psychiku dětí a studie uvádí, že by měly být brány v potaz stejně jako další masové zdravotní hrozby (studie jako příklad zmiňuje rakovinu plic).

2.4 Studie Jane Barnett

Rok 2008

2.4.1 Autor

BSc. Jane Barnett dlouhodobě působí na katedře psychologie Middlesex University v Londýně. Specializuje se na ovládání hněvu ve virtuálním prostředí online her a rozdíly chování mužských a ženských hráčů.

2.4.2 Obsah

Experiment, který provedla BSc. Jane Barnett a její tým, byl zaměřen striktně na jediný segment počítačových her a to tzv. Massive Multiplayer Online (zkráceně MMO) hry. Experimentu se zúčastnilo 292 hráčů World of Warcraft.

Věkové rozmezí hráčů, kteří se testu zúčastnili, mělo za cíl pokrýt skutečnou hráčskou základnu hry. Přítomní hráči byli v rozmezí 12 – 83 let. Experiment probíhal tak, že hráči vyplnili formulář, ze kterého byla čitelná míra agresivity, hněvu a osobnostní typ hráče. Ve druhé fázi hráči hráli několik hodin World of Warcraft a následně znovu vyplnili dotazník.

2.4.3 World of Warcraft a vztah ke studii

World of Warcraft představuje nejmasověji rozšířenou hru typu MMO na světě a k datu 30. 12. 2008 hra eviduje 11 500 000 aktivních hráčů, kteří pravidelně platí měsíční poplatky, po celém světě. Ve své podstatě hra nabízí celou řadu násilných aspektů. Hráči pro získávání nových úrovní plní úkoly a zabíjejí monstra. Velkou částí hry je i tzv. Player versus Player, kdy spolu v arénách zápasí týmy hráčů na život a na smrt. Smrt v PvP je však pro hráče jen minimální penalizace, nejedná se o smrt v pravém slova smyslu.

Provedení hry je přizpůsobeno ratingu T, respektive 13+. Fantasy svět, kreslené postavy a absence krve nenavozují pocit skutečnosti. Hráči World of Warcraft hrají MMO v první řadě kvůli sociálním aspektům, které hra poskytuje. Spíš než samotný boj je důležitější být členem větší skupiny a přidružená sociální interakce.

Studie mimo jiné ukázala, že přesto, že existuje velký počet analýz vlivu násilí ve videohrách na lidskou psychiku, nikdo zatím nedokázal násilí ve videohrách skutečně definovat. Někteří odborníci tvrdí, že World of Warcraft není násilná videohra a tak studie BSc. J. Barnett na poli výzkumu násilí v interaktivní zábavě nemá velkou váhu.

2.4.4 Výsledek studie

Výsledky testů ukázaly, že se většina hráčů po přibližně dvou hodinách hraní World of Warcraft cítí více uvolněně, s menší mírou hněvu. Tento výsledek a míra úbytku hněvu však velmi záležela na osobnostním typu hráče.

2.5 Studie Jessicy Nicoll a Kevina M. Kieffera

Rok 2005

2.5.1 Autoři

Dr. Kevin M. Kieffer je profesorem psychologie na Saint Leo University. Kromě psychologie se do hloubky se zabývá aplikací statistických metod.

B.A. Jassica Nicoll dlouhodobě spolupracuje s Dr. Kevinem M. Keifferem na Saint Leo University.

2.5.2 Obsah studie:

Studie byla zaměřena na ovlivnění chování dětí krátkodobým vystavením násilným videohram. Studie nebyla sepsána na základě experimentů, ale jako shrnutí studií, které byly na téma násilí ve videohrách vypracovány od roku 1985.

2.5.3 Výsledek studie

Výsledky shrnutí obsahovaly závěr, ve kterém autoři varují před nebezpečím násilných videoher. K výraznému zvýšení agresivity chování stačí méně než deset minut hraní násilné videohry. Žáci základní školy, kteří hráli videohry pravidelně, byly svou třídní učitelkou označeny za agresivnější a útočnější, než žáci, kteří se studie zúčastnili, ale videohry nehráli. Děti, které se pravidelně věnovaly videohram, měly tendence k problémům uznávání autorit, častěji byly účastníky rvaček a ve škole měly obecně horší prospěch.

Studie také ukázala, že děti, které hrají videohry zobrazující násilí, mají často tendence imitovat akce hlavního hrdiny, například střílení nebo prvky bojových umění.

Chlapci hrají videohry mnohem častěji než dívky. Dívky, které hrají stejně pravidelně, jako chlapci, mají stejnou tendenci hrát videohry, kde se vyskytuje násilí.

2.6 Studie dr. Dmitri Williamse a dr. Marko Skorica

Rok 2005

2.6.1 Autoři

PhD. Dmitri Williams je profesor psychologie na Annberg School of Communication, která je součástí Univesrity of Southern California. Dlouhodobě se zabývá psychologií hráčů MMO her.

PhD. Marko Skoric v současné době působí jako profesor psychologie na Nanyang Technological University v Singapuru. V předchozích výzkumech se zaměřil na nové komunikační technologie a změnu sociální komunikace, kterou vyvolaly.

2.6.2 Obsah studie

Studie byla založena na experimentu a zaměřena na hráče MMORPG Asheron's Call 2. Průměrný čas, který strávil účastník experimentu hraním hry, byl 56 hodin měsíčně, velmi podobně jako průměrná měsíční doba hraní podle statistik provozovatelů hry Asheron's Call 2.

Na rozdíl od World of Warcraft obsahuje Asheron's Call 2 více prvků zobrazovaného násilí. Společností ESRB je hra ohodnocena jako M, tedy hra určená hráčům starším sedmnácti let.

2.6.3 Výsledek studie

Výsledek studie ukázal, že testovaní hráči se na základě vyplňovaných dotazníků statisticky nijak nelišili od skupiny nehráčů, která se experimentu zúčastnila. Zobrazované násilí a agresivita ve hře neměla žádný efekt na míru agresivity v životě hráče.

2.7 Studie dr. Davida Satchera

Rok 2001

2.7.1 Autor

M.D., PhD. David Satcher působil v letech 1998 – 2002 ve funkci Surgeon General of the United States, vedoucí funkci Public Health Service Commissioned Corps. K této funkci je přidělena i funkce tříhvězdičkového viceadmirála americké armády.

2.7.2 Obsah studie

V roce 2001 vedl dr. David Satcher rozsáhlou studii na téma násilné chování mladých. Součástí studie byl i vliv videoher.

Studie vycházela z předpokladu, že videohry mohou mít znatelně větší vliv na dětskou psychiku, protože na rozdíl od neinteraktivních médií, hráč do hry přímo zasahuje a ovlivňuje ji. Studie zpracovává metaanalýzu prací, vytvořených před rokem 2001.

2.7.3 Výsledek studie

Dr. Satcher dospěl se svým týmem k poznatku, že hraní násilných videoher má jen malý vliv na zvýšenou agresivitu dětí a mladistvých. Zvyšující se agresivita dětí a mladistvých je fenoménem současnosti. Studie dr. Satchera však poukazuje na to, že jediné médium nemůže být za tuto situaci zodpovědné.

2.8 Shrnutí poznatků ze studií

Výsledky studií se podle očekávání různí, v několika případech dokonce vzájemně vylučují. Je paradoxní, že těmto studiím věnují vědci, média i odpůrci videoher tolik úsilí a pozornosti. Stačí se totiž podívat do malé podkategorie nezávislých her, které jsou volně dostupné na internetu. Jedinou překážkou, kterou dětský hráč musí v přístupu k takovým hrám překonat, je kliknout na tlačítko s nápisem „ano, je mi více než 18 let“. Freewarové hry, často hratelné přímo z webového prohlížeče, nabízejí naprosto bez cenzury a bez ratingu přístup k interaktivní pornografii, která by v komerční sféře neměla šanci na získání ratingu a zařazení do prodeje. Výjimkou nejsou ani simulátory sexuálního násilí a brutálního týrání.

Určité závěry se však na základě výše uvedených dají vyvodit. Negativní aspekty videoher určených dospělým, jako je násilí nebo sexuální násilí, mohou mít v určitých případech negativní vliv na krátkodobé i dlouhodobé chování. I přesto, že samotné videohry nelze použít jako vodící linku mezi násilnými videohrami násilným chováním, by děti tomuto riziku neměly být vystaveny.

Zcela mimo škálu hodnocení vychází hodnocení MMO her. Interakce v herním světě jsou na stejné bázi jako sociální interakce ve skutečném životě. Hra je pouze prostředníkem interakce, který má oproti dalším ostatním hráčům jen zanedbatelnou roli. Z toho důvodu hraní MMO jeví jako činnost bez sebemenšího dopadu na agresivitu chování.

3 Vazba mezi počítačovými hrami a společností

Obsah videoher do jisté míry reflektuje současnou společnost a její stav. Tvůrci her jsou lidé, kteří vyrůstali v dnešní společnosti a prostřednictvím videoher autorsky prezentují své názory, často i nespokojenost, společenskou satiru, politická témata.

Vazba a vzájemné ovlivňování je samozřejmě oboustranné a tato práce si dává za cíl analýzu možnosti ovlivnění lidského a především dětského myšlení ze strany videoher.

Kromě simulátorů zločinu jako GTA jsou velmi často kritizovány i bojové hry. Jejich cílem je zpravidla připravit soupeře o veškerou energii v souboji jeden na jednoho, přičemž protivníci jsou často lidé, animace a grafika je velmi realistická³ a pod pojmem odebrání veškeré energie si snadno můžeme představit situaci, kdy zmlátíme soupeře do bezvědomí.

Server Czecharcade, který se zabývá bojovými hrami a komunitou kolem nich, dlouhodobým výzkumem zjistil několik zajímavých faktů. Komunity „bojovkářů“ se do hloubky věnují pouze hrám, které mají komplexní systém a zpracování nebo dokonce míra brutality, je zcela nepodstatné.

V porovnání s běžným vzorkem populace také můžeme u fanoušků bojových her pozorovat fenomén vazby videohry a skutečného života. Velké procento členů těchto komunit se i ve skutečném životě věnuje bojovému umění či bojovému sportu. V otázce, zda bylo dřív vejce nebo slepice, tedy, jestli je zájem v bojovém umění přivedl k bojovým hrám nebo naopak, nejsou hráči jednotní. Většina z nich tvrdí, že obě tyto záliby vznikly nezávisle na sobě. S přihlédnutím ke statistice je to ale nepravděpodobné a jako mnohem uvěřitelnější varianta připadá, že si toto propojení neuvědomují.

³ V bojových hrách je veškerá výpočetní síla systému soustředěna na dva protivníky a jejich nejbližší okolí. Z toho důvodu mohou být tyto charaktery zobrazeny s dnes téměř fotorealistickým smyslem pro detail, o kategorii lépe než ve hrách, které se musí soustředit na komplexní herní svět. Animace jsou v těchto hrách pořízovány technologií Motion Capture a ke snímání bývají přizváni profesionální kaskadéři a odborníci na bojová umění. Výsledný efekt tak tvoří situaci, kdy se na jedné straně existuje extrémní realismus (animace, grafika), na druhé straně v rámci zachování herní rovnováhy zápas nemůže skončit v okamžiku, kdy jedna postava druhé například zlomí ruku. To může negativně působit obzvláště na mladší hráče, kteří nejsou schopni odhadnout, co je skutečné a co ne, právě díky mixu reality a fikce.

4 Problematika a nebezpečí videoher⁴

Pro nastínění problematiky v širším měřítku studie obsahuje seznam a popis videoher, které byly nebo jsou považovány za všeobecně škodlivé a část společnosti se je s různou mírou úspěšnosti snaží vytlačit z trhu nebo postavit mimo zákon. Důležitou součástí je i historie problematiky.

4.1 Původ, historie a historické souvislosti problematiky

Problematika videoher není tak stará, jak by se mohlo z mediální pozornosti posledních několika let zdát. Už při příchodu prvních videoher existovaly názory, že by se videohry jako takové měly úplně zakázat. S rozšířením videoher, především v podobě automatů, se těmto bojovníkům proti interaktivní zábavě do ruky dostala celá řada silných argumentů. S rostoucími možnostmi hardwaru rostla i možnost seberealizace tvůrců videoher, ať již jejich vize byla jakákoliv.

První skutečný akt proti videohrám jako celku provedla americká právnička Ronnie Lamm, když v prosinci roku 1982 dokázala prosadit zákon, který omezoval výskyt arkádových heren v blízkosti škol a upravoval jejich otevírací dobu. V roce 1982 v arkádových hernách prakticky neexistovaly násilné videohry (hitem byl Pac-Man) a akt Ronnie Lamm vycházel pouze z předpokladu, že děti by ve svém volném čase měli dělat něco užitečnějšího.

Na adresu videoher prohlásila přímo:

"Within our community, there was a tremendous push on for the downtrodden, unemployed person to open up--make a quick buck, open up an arcade--quarters upon quarters dropping into their pockets tax free, no limitations, no investment necessary, no skills needed to work with young people."^[6]

4.2 Skupiny, které ovlivňují herní segment

Samotné problematické hry by se ve zkratce daly shrnout do tří kategorií.

První z nich jsou hry, proti kterým z jakéhokoliv důvodu zasáhne státní moc. Bývají to především videohry extrémně násilné nebo s nevhodným ratingovým označením. K podobnému zásahu shůry už ale musí být skutečně závažný důvod.

Druhá skupina jsou hry, které se rozhodnou neprodávat herní obchodní řetězce. Jedná se především o trh ve Spojených státech a podobné akty jsou novodobou variantou situace, kdy v sedmdesátých letech minulého století prodejci časopisů odmítali prodávat pornografický časopis Hustler.

⁴ Ukázky počítačové grafiky jako příloha

Poslední skupinou jsou protesty různých zájmových skupin. Většinou se snaží upozornit na problematiku dané hry peticemi nebo prostřednictvím internetových stránek a internetových fór. Na rozdíl od dvou předchozích skupin nemají zájmové skupiny v ruce účinný prostředek jak ovlivnit vstup hry na volný trh. Nejčastějšími zástupci protestujících skupin jsou různé křesťanské organizace a sdružení rodičů.

4.3 Historie kontroverzních videoher

Přestože grafické možnosti prvních herních systémů byly z dnešního pohledu vyloženě primitivní, už v prvních generacích se našly hry, které rozpoutaly mediální štvanci zaměřenou proti interaktivní zábavě. Byly to právě tyto hry, které daly vzniknout ratingovým systémům jako ERBS nebo PEGI.

Death Race

Rok vydání: 1976

Platformy: automat

Vývojáři: Exidy

Hra na motivy filmu Death Race 2000 s černobílou grafikou a téměř bez animací dokázala vzbudit tak velkou negativní reakci médií, že musela být ještě v rok svého vydání stažena z arkádových heren. Herní princip byl jednoduchý. Se svým autíčkem musí hráč přejet co nejvíce gremlinů. Když gremlina nepřejede dost rychle, má ještě možnost zařadit zpátečku a tím svou oběť dorazit. Nad každým správně přejetým gremlinem se následně udělal malý křížek, jako důkaz smrti a započítaného bodu.

V původním designu hry, stejně jako ve filmu, nebyli gremlini, ale lidé. Právě z obavy z reakce veřejnosti byli na poslední chvíli lidé změněni na gremliny. Problém byl tom, že u postavíček tvořených shlukem velkých bílých teček na černém pozadí byl rozdíl neznatelný.

Po letech se tvůrce hry svěřil s tím, že nejbouřlivější reakce zaznamenal na zvuk „ahhkh“, který automat vydal při přejetí gremlina. Hra se do knih The Ultimate History of Video Games (Steve L. Kent), Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic (John Borland a Brad King) a do vydání známého pořadu MTV 60 Minutes, který se zabýval psychikou hráčů videoher.

Custer's Revenge

Rok vydání: 1983

Platformy: Atari 2600

Vývojáři: Mistique

Videohra Custer's Revenge byla do jisté míry průlomová hra. Nešlo totiž o to, že by videohra stvořila kontroverzi, ale naopak, myšlenka kontroverze stvořila videohru. Ve hře se hráč ujme role generála George Armstronga Custer, který byl s celou svojí divizí neslavně zmasakrován u Little Big Hornu. Generál Custer, ve hře vyobrazen nahý a s erekcí, se v rámci své pomsty indiánům musí dostat z jednoho konce obrazovky na druhý, kde následně znásilní indiánskou dívku přivázanou ke kůlu. Jedinými herními prvky jsou uhýbání šípům a mačkání tlačítka při znásilňování, za které hráči naskakují body.

I když grafika zůstávala stále dost primitivní (viz obrázek), samotné zobrazení sexuálního aktu bylo zobrazeno bez jakékoliv snahy o cenzuru.

Od roku 1983 nevyšla oficiálně ani jediná videohra, která by se tematikou a mírou otevřenosti k tématu znásilňování byť jen vzdáleně přiblížila Custer's Revenge. Z historického hlediska je nutno přihlídnout i k faktu, že v roce 1983 byly videohry téměř výhradně doménou dětí, na rozdíl od současnosti, kdy je průměrnému hráči 35 let. ^[7]

Castle Wolfenstein

Rok vydání: 1981

Platformy: Apple II, Commodore 64, Atari 800

Vývojáři: Muse Software

První videohra s názvem Wolfenstein vyšla už na osmibitové systémy v roce 1981. Cílem hry bylo procházení bludištěm a zabíjení nacistických vojáků. Nepřátelé nosili žluté uniformy s jasně viditelnými hákovými kříži. Ve výsledku hra sklídila největší kritiku právě za nacistické symboly. V Německu byla zakázána.

Wolfenstein 3D

Rok vydání: 1992

Platformy: PC, Mac, Apple IIGS, Acorn Archimedes, NEC PC-9801, SNES, Jaguar, GBA, 3DO

Vývojáři: id Software

Wolfenstein 3D je hra, která definovala žánr FPS⁵ tak, jak vypadá dnes. Hra měla podobný koncept jako její předchůdce, kromě rozdílného technického zpracování. Hra vyšla na platformy PC a Mac, které ve své době představovaly špičku výkonu. Hráč hru sledoval z pohledu vlastních očí a procházení labyrintu ve třech rozměrech poskytoval do té doby nevídaný pocit realismu. Z konceptu hry vyplývá její násilná povaha. Jedním z ukazatelů úspěšnosti, kterým hra hráče odměňovala, byl počet zabitých nepřátel. Násilné scény umocňovaly i pokročilé zvukové efekty.

I přes, do té doby nevídanou míru násilí, předvedenou v surově realistické grafice, si největší kritiku hra odnesla opět za zobrazování fašistických symbolů. V Německu byla hra, stejně jako její pokračování, zakázána.

Duke Nukem 3D

Rok vydání: 1996

Platformy: PC, Mac, Saturn, N64, Game Boy Advance, PlayStation

Vývojáři: 3D Realms

Hra Duke Nukem 3D svými principy vychází ze hry Wolfenstein 3D. Rozdílný byl design úrovní a technické zpracování v souladu s pokročilou technologií a novými standardy. Duke Nukem neobsahoval žádné vyobrazení fašismu, svou míru kontroverze si ale, kromě násilí, vydobyl především obsahem pro dospělé. Ať to již byly prostitutky, které si za peníze sundávaly podprsenky, nebo prostředí pornokina. Hra byla do jisté míry postavena na nadsázce a humoru, který byl však, stejně jako ostatní herní prvky, mířen na dospělé publikum. Dětský hráč nemohl jasně porozumět tomu, co se mu hra snaží sdělit.

Hra obsahovala i vypnutí tzv. „Adult Mode“, což ze hry odstranilo všechna témata určená pouze dospělým, včetně násilných animací, krve a prostitutek. Při hodnocení hry však k tomuto prvku nebylo přihlíženo, hlavně z důvodu neznalosti rodičů a jejich neschopnosti Adult Mode, který byl v základním nastavení zapnutý, zamknout.

⁵ First-person shooter, hra viděná z pohledu vlastních očí, jejíž náplní je převážně střílení.

Mortal Kombat

Rok vydání: 1992

Platformy: automat, Genesis, SNES, Sega CD, PC, MAC, Game Boy, Game Boy Advance, Game Gear

Vývojáři: Midway Games

Videohra Mortal Kombat se poprvé objevila v roce 1992 v arkádových hernách ve Spojených státech. Žánrově se jedná o klasickou bojovou hru. Cílem hráče tedy bylo porazit protivníka. Na rozdíl od většiny her žánru se však Mortal Kombat nesnažil maskovat násilí kreslenou grafikou a naopak se ho snažil zobrazit s co největším důrazem na detail. Hra byla natolik násilná, že ve své době pobouřila nejen širokou veřejnost, ale i velké množství odborníků z oboru zastávalo názor, že Mortal Kombat překročil hranici únosnosti.

I když se v principu jednalo o kvalitní hru, svojí velkou popularitu si série Mortal Kombat vydobyla především díky kontroverznímu násilí. Šéfredaktor magazínu Gamespot Greg Kasavin se o Mortal Kombat vyjádřil: „*While MK fans will tell you that it's the gameplay that kept them coming back to this classic fighting game, many (overly) concerned adults jumped to the conclusion that the game's extensive amount of blood and gore was 'obviously' what enticed all those impressionable children and teenagers to keep playing it. These concerned people were half right; MK's sheer audacity was hard to ignore, even in the midst of a crowded, exciting arcade setting.*“^[8]

I když tvůrci hry se neplánovali zaměřit na dětské publikum, právě děti a mladistvé brutalita a krev nesmírně přitahovaly a právě z nich se stala nejširší hráčská základna.

Správce internetové stránky The Realm of Mortal Kombat Jeff Greeson původní hru okomentoval:

„*Mortal Kombat not only stood out, it grabbed you by the shirt collar and demanded your attention. Mortal Kombat had the biggest and most realistic characters ever featured in a video game at that time. You were literally watching digitally animated photographs of people flying through the air and beating the living hell out of each other. Everything was over the top, from the pools of blood spewing from your character, to the outrageous gruesomeness of the game's fatalities. Mortal Kombat not only shocked anyone who had ever played the game, but those who simply walked by the game were mesmerized by its gore.*“^[7]

Digitalizované charaktery, nejrealističtější zobrazení herních postav v roce 1992, jen umocňovaly rozčarování široké veřejnosti. Přímo ve hře hra kromě cákanců krve a konceptu (jedna postava musela tu druhou zabít) extrémní násilí vidět nebylo. Za velmi brutální ale byl považován konec zápasu, kdy byl hráč vyzván frází „finish him“ k dodělení ochromeného nepřítele. Možností, jak usmrtit nepřítele, bylo pro každou postavu hned několik. Ať šlo o vytrhnutí hlavy i s páteří, shození do propasti plné bodáků nebo vyrvání srdce.

Mortal Kombat v arkádových hernách vzbudil zájem, ve své době však již ne masovou negativní reakci společnosti. Ta přišla až v okamžiku, kdy společnost Midway vydala hru pro domácí konzole. Široká veřejnost to začala chápat jako otevřený útok na dětské hráče a domáhala se odezvy ze strany státu. V roce 1993 Interactive Digital Software Association zformovala společnost pro hodnocení videoher Entertainment Software Rating Board (zkráceně ESRB) na nátlak senátorů Liebermana a Kohla. Viz kapitola Ratingové systémy. Samotné zformování této instituce byl ale akt, jehož účel byla samoregulace a pokus zabránit vměšování vlády do průmyslu. ESRB je tak instituce na vládě zcela nezávislá.

Doom

Rok vydání: 1994

Platformy: PC, Mac, NES, SNES, Saturn, 32X, 3DO, PlayStation, N64, Game Boy Advance, Xbox

Vývojáři: id Software

Počítačová hra Doom vyšla 10. prosince roku 1994 a stojí za ní dvojice programátorů John Carmack a John Romero. Hra vychází z podobných principů jako Wolfenstein 3D. Hráč celou hru sleduje ve třech rozměrech z pohledu hlavního hrdiny. Žánrově se jedná o sci-fi a hra si ve své době vydobyla pověst seriózního hororu, což podtrhovalo i na svou dobu excelentní audiovizuální zpracování. Doom přinesl revoluci převážně v konceptu hraní po síti. Hráči mohli příběhovou kampaň hrát společně nebo se mohli navzájem zabíjet v tzv. Deathmatchi. I přes velkou dávku brutality hra ve své době prošla kritikou téměř nepovšimnuta. Velkou zásluhu na tom měl i fakt, že hráč nestřílel lidské bytosti, ale agresivní vetřelce, kteří mu usilovali o život. Smíšené reakce zaznamenal multiplayer, kdy někteří rodiče poukazovali na to, že cílem hry je zmasakrovat co nejvíce kamarádů, kteří se však ve hře záhy znovu objeví a jejich vrah za ně dostane bod. V roce 1994 byl multiplayer o hry Doom spíše vizionářskou komponentou, protože internet neexistoval a lokální počítačová síť byla výsada univerzit.

Doom a Kolumbínská střední škola

Největší vlna kritiky však Doom potkala překvapivě až v roce 1999. 20. května roku 1999 na střední škole The Columbine High ve Spojených státech studenti Eric Harris a Dylan Klebold zastřelili dvanáct svých spolužáků a jednoho učitele, následně spáchali sebevraždu. Noviny Rocky Mountain News ve své reportáži o incidentu zveřejnily informace ze soukromí jednoho z útočníků: „His [Eric Harris] nickname, Reb, was inspired by a character in one of his favorite computer games, Doom, where the goal is to score high body counts.“^[10]

V článku se objevil i jeden z herních sloganů: „'Doom -- *where the sanest place is behind a trigger.*“^[9] a fotografie obou aktérů s brokovnicí s upilovanou hlavní, která je podle článku taktéž jasnou referencí na hru Doom.

Po masakru chtěla laická veřejnost viníka, jediný aspekt, na který by bylo možné ukázat prstem. I přes zveřejnění v nejrůznějších člancích byla ignorována fakta, že jeden z útočníků bral antidepresiva a několik týdnů před útokem ho odmítli vzít do armády, což byl jeho celoživotní sen.

V té době se nikdo z odborníků nedomníval, že Doom je přímo odpovědný za incident v Columbine High. Obrovskou medializací problému však došlo ke značnému zjednodušení a největší pozornosti se dostalo násilným videohram jako možné příčině.

24. dubna roku 2001 několik rodin pozůstalých podalo sérii žalob celkem 25 společnostem, zabývajících se vývojem a distribucí počítačových her. Pozůstalí žalovali herní firmy o sumu 5 miliard dolarů.

19. června 2001 právníci herních společností podali společně návrh na zrušení žaloby, protože neexistovala žádná spojitost mezi hrami a střelbou ve škole. Stejný návrh podali právníci společnosti ID Software (vývojáři hry Doom) v žalobě, která byla projednávána paralelně.

5. března 2001 federální soudce zamítl všechny žaloby proti videoherním distributorům.

Soudce Danny Boggs, předsedající senátu v případě žalob proti videohram, se k procesu vyjádřil: „*We find that it is simply too far a leap from shooting characters on a video screen (an activity undertaken by millions) to shooting people in a classroom (an activity undertaken by a handful, at most).*“^[11]

Postal, Postal 2

Rok vydání: 1995, 2003

Platformy: PC, Mac

Vývojáři: Running With Scissors

Jedna z nejkontroverznějších videoher moderní doby se poprvé objevila v roce 1995 na systému Mac, o dva roky později na platformě PC. Kromě odmítavé reakce veřejnosti se s vydáním hry objevila i rekordní odmítnutí ze strany obchodních řetězců a částečně negativně se ke hře postavil i jindy velmi tolerantní tisk. Hra byla hned po vydání zakázána v deseti zemích po celém světě a v USA byl její prodej omezen.

Redaktort herního serveru Gamespot, Mark East, napsal:

„It's finally happened. The game that will make the entire Christian Coalition explode in an immense mushroom cloud of religious fervor is finally here. Mortal Kombat can't touch its hemoglobin content. The teenage hijinks of the much-denounced Night Trap are nothing compared to the all-out psychopathic killing spree of Postal. Even Carmageddon isn't quite in its league of violence.“^[12]

Zápletku hry je jednoduchá. Hlavní hrdina byl vystěhován ze svého domu, což v důsledku vyústí ve vlnu masakrování obyvatel přilehlého města, čímž hlavní hrdina demonstruje svou frustraci a hněv.

Druhý díl, který vyšel v roce 2003, se také netajil svou kontroverzní podstatou. Hráč ve hře zabíjel bezdůvodně a s důrazem na co největší brutalitu, podobně jako v prvním díle. Hra obsahovala témata, na která byla citlivá především americká společnost, jako Al Qaeda nebo obecně negativně přijímaná témata jako týrání zvířat (použití kočky místo tlumiče na zbraň).

V roce 1998 šokovala veřejnost esej žáka osmé třídy základní školy. Nesla název "Goin' Postal:

"Goin' Postal 7:50 AM Martin has showered and has clean clothes on, and is now getting ready for school. He finds his shoes under his desk and puts them on, as well as his belt and hat taken off the coat rack. And then, the moment he's been goin over in his head as to whether or not to follow through with. He opens up his bottom drawer, sifts through his clothes and finds it. A spring shoulder holster, leather holster and leather straps, easily concealable by a jacket. And next to the holster, a loaded Smith & Wess 9-mm. automatic pistol, bought from a friend for \$20, \$10 for the ammo. He hesitated for a second, but then grabbed the holster and strapped on over his T-shirt, adjusting it a bit for comfort. He then grabbed the pistol, checked to make sure it was loaded, and slid it in the holster. He grabbed his coat and put it on, checked to make sure it was noticeable, and left for school.

"8:20 AM Martin arrives at his school and looks around to see what going on. After he's done checking for cops, he heads straight for the office, waving to a few friends as he passes them by. After what seems like an eternity, he finally reaches the door to the office. He takes one deep breath, draws his gun, and kicks open the door. The first thing he notices is a cop visiting the school. He takes aim as the pig turns around, eyes wide with fright. BAM! The pigs brains are splattered against the back wall. He looks to the right and sees the vice-principal hiding behind his desk. Martin takes one second to guess where the principal's head is, and BAM! Martin guessed right. And now, the moment he's been waiting for a long time. He heads straight for the principals office and busts in with his gun blasting. He hits the principal seven times before the principal drops, dead before he hits the ground. Martin hears a sound behind and begins to turn around. Yet it is too late. The cops partner, who was outside a minute ago has knocked Martin to the ground. The pig cuffs him and drives him to the police station. And yet Martin is smiling blissfully, because, you see having done away with the two people he hated most, Martin finally feels at peace." ^[13]

Resident Evil

Rok vydání: 1996

Platformy: PC, Saturn, Dreamcast, N64, PlayStation, PlayStation 2, GameCube, Game Boy Color

Vývojáři: Capcom

Hra se na japonském trhu, kde se poprvé objevila, jmenovala Biohazard. Pro americký a evropský trh byla přejmenována na Resident Evil. Na rozdíl od ostatních kontroverzních her, Resident Evil budil pozornost především názvem a pojetím, které vycházelo z klasických amerických „zombie“ hororů. Hra byla v Německu kvůli přílišnému násilí ve své původní podobě zakázána a mohla vyjít až po úpravě, která ze hry odstranila červenou krev a nahradila jí zelenou. Samotný koncept hry neobsahoval kontroverzní etické problémy. Role hráče ve hře byla kladná a násilí používal jen jako sebeobranu proti hernímu světu, který se choval nepřátelsky.

Carmageddon

Rok vydání: 1997

Platformy: PC, Mac, Game Boy Color, N64

Vývojáři: Sci, Beam Entertainment, Stainless Studios

Hra Carmageddon obsahovala více kontroverzních prvků. Nejvýraznější z nich byl princip hry. Jako v jiných závodních hrách, i v Carmageddonu se hráč snaží dojet první. Cestou po okruzích ale musí srážet chodce a zvířata, aby získal body, za které si může opravit vůz nebo přikoupit vylepšení. Součástí hry je i ničení soupeřů. Hráč může získat dočasné bonusy pro snadnější a masovější likvidaci chodců, jako jsou elektrické výboje nebo obří koule s hřebíky.

O rok později vyšel druhý díl, který posunul vizuální stránku hry o velký kus dopředu. Větší míra detailnosti a uvěřitelnosti získalo i srážení chodců.

Podobně jako Resident Evil, nemohl být Carmageddon vydán ve své původní podobě v řadě zemí. V Německu a Velké Británii mohla hra vyjít až po úpravě, díky které chodci vypadali jako zombie a jejich krev nebyla červená, ale zelená. V Brazílii byla hra zakázána úplně.

U upravených verzí hry Carmageddon se po vydání vytvořila obrovská poptávka po patchi, který vrátí barvu krve zpět na červenou. Několik verzí takových patchů bylo brzy dostupných z neoficiálních zdrojů. Jak se ukázalo, pro hráče je důležitý pocit srážení skutečných chodců. Přes restrikce byla hra v době své největší popularity masově hrána mladistvými hráči.

Série Grand Theft Auto

Rok vydání: poprvé 1981

Platformy: , Dreamcast, Game Boy Color, PlayStation, PlayStation 2, Xbox, PC, PlayStation 3, PlayStation Portable, Xbox 360

Vývojáři: Rockstar North

První díl jedné z nejsledovanějších a neobviňovanějších her vyšel v roce 1998. Vizuální zpracování hry bylo v porovnání s dneškem primitivní. Herní scénu hráč sledoval z ptačí perspektivy, hlavní hrdina i většina objektů ve hře byla vyobrazena ve dvou rozměrech. Objektem kontroverze se stal obsah hry. Hráč ve hře plnil celou řadu misí, jejichž obsahem byla většinou kriminální činnost. Převážení prostitutek, pašování drog, přestřelky s policií nebo kradení aut. I přes technickou nedokonalost hra dokázala vyobrazit město jako fungující systém a svým způsobem se tak stala velmi blízkou realitě.

V rámci této snahy o realističnost hra hráče trestala za neopodstatněné násilí na civilistech. Pokud hráč někoho zastřelil nebo přejel autem, mohl očekávat problémy a stíhání policie.

V roce 2002 vyšla na konzoli Playstation 2 hra Grand Theft Auto 3. O několik týdnů později ze statistik vyplynulo, že hra překonala dosavadní rekordy v prodejnosti videoher. O další překonání rekordu se postaralo pokračování s podtitulem Vice City (přes 750 000 prodaných kopií první den prodeje⁶).

Australská ratingová společnost Australia's Office of Film and Literature Classification (OFLC) hru jednoznačně odmítla kvůli násilí a sexuálnímu obsahu. Společností OFLC bylo hře uděleno hodnocení RC, což je zkratka pro „Refused Classification“. V praxi to znamená, že na hru nesmí být nikde umístěná reklama, nesmí být nikde veřejně předváděna, nesmí být veřejně vystavena ani prodávána. Na Novém Zélandu hra dostala mírnější hodnocení a to R-18.

V říjnu 2003 dvě rodiny z Tennessee podaly žalobu na společnosti Games, Take-Two Interactive, Sony Computer Entertainment America a další. Důvodem byl jeden mrtvý a několik zraněných, když dva nezletilí chlapci, 14 a 16 let začali střílet na náhodně projíždějící auta z pušek, které sebrali doma. Jak chlapci následně uvedli při vyšetřování, k činu je inspirovala hra GTA III. Pro důkazní nouzi byl případ odložen.

V listopadu roku 2003 skupiny Haitian Centers Council a Haitian Americans for Human Rights protestovaly proti hře GTA: Vice City. Ve hře se hráč setkal s misí, která nesla název „Kill the Haitians“. I přesto, že se jedná o text vytržený s kontextu, vysloužily si protesty velkou publicitu a Henry Frank, ředitel skupiny Haitian Centers Council se o hře vyjádřil jako o: „*cultural attack on the millions of Haitians living in the United States*“.^[14]

Napadaný text v kontextu hry nevybízí k zabíjení všech Haitianů, ale pouze členů haitského pouličního gangu, který se v průběhu hry stane nepřátelský.

⁶ Počet prodaných kopií jen v řetězci Electronic Bontique.

8. prosince 2003 se tehdejší starosta města New York, Michael Bloomberg, rozhodl na rozhořčení haitské menšiny reagovat. Vydal prohlášení, ve kterém haitskou menšinu ubezpečil, že pokud nedostane od distributora hry jasné vyjádření k situaci, poskytne všechny kroky k uklidnění situace, které budou v jeho pravomoci. Pod nátlakem distributor hry, společnost Také Two, oznámil, že vývojáři z Rockstaru problematický text z nových sérií hry odstraní.

Na konci prosince 2003 občanské sdružení Haitian-American Coalition of Palm Beach County podalo žalobu na společnosti Rockstar Games, Take-Two Interactive, Sony, Wal-Mart, Microsoft a Best Buy. Důvodem byl opět text „Kill the Haitians“.

V lednu 2004 přes sto Američanů haitského původu protestovalo na Floridě před jedním z hypermarketů Wal-Mart proti prodeji hry GTA: Vice City.

Na konci ledna 2004 skupina Haitian-American Coalition of Palm Beach County stáhla federální žalobu a podala stejnou žalobu k floridskému lokálnímu soudu, kde právníci skupiny očekávali tvrdší postih pro hru. Skupina v žalobě usilovala také o to, aby prodej násilných her dětem byl přestupek, za který je možné udělit pokutu až 500 dolarů. Nakonec soudem nebyl uznán ani jeden z bodů žaloby.

V lednu 2004 o GTA senátor Lieberman prohlásil památnou větu: „*The player is rewarded for attacking a woman, pushing her to the ground, kicking her repeatedly, and then ultimately killing her, shooting her over and over again, I call on the entertainment companies--they've got a right to do that, but they have a responsibility not to do it if we want to raise the next generation of our sons to treat women with respect.*“^[15]

Soldier of Fortune

Rok vydání: 2000

Platformy: PC, Dreamcast, PlayStation 2, Xbox

Vývojáři: Raven Software

Hra Soldier of Fortune nevynikala důrazem na brutalitu, ale co největší skutečnost účinků zbraní. Hráč ve hře hrál roli žoldáka, který plnil ozbrojené mise po celém světě. I přes svůj rating M, tedy 17+, někteří cenzoři považovali efekty zbraní, například brokovnice nebo plamenometu, za příliš násilné. Hra byla po vydání zakázána v americkém státě British Columbia.

Manhunt

Rok vydání: 2003

Platformy: PS2, PC

Vývojáři: Rockstar North

Hra Manhunt se na trhu objevila v roce 2003. Hráč v ní hrál za postavu vězně odsouzeného k smrti, který je oficiálně popraven, ale je mu nabídnuta šance na svobodu, pokud projde labyrintem a co nejbrutálnějším způsobem zabije všechny jeho obyvatele.

Principiálně se jedná o tzv. stealth hru, kde hráč nepřítele nekonfrontuje přímo, ale musí je napadnout ze zálohy a nejlépe jednoho po druhém. Na rozdíl od standardu žánru hra nenabízí možnost nepřítele pouze uspat, omráčit nebo se jím úplně vyhnout. Cílem hry bylo naopak zabít nepřítele co nejtvrdším způsobem. Jako zbraně sloužily nejrůznější předměty, které hráč našel cestou, například igelitová taška nebo střep. Animace smrti měly několik stupňů podle brutality útoku, hráč do nich aktivně zasahoval a byly vyvedeny s velkým důrazem na detail, který vytvořil novou hranici zobrazení virtuálního násilí.

Hra byla ihned po vydání zakázána na Novém Zélandu. Bill Hastings, ředitel skupiny OFLC, která stojí za zákazem, komentoval situaci následovně:

„It's a game where the only thing you do is kill everybody you see. You have to at least acquiesce in these murders and possibly tolerate, or even move toward, enjoying them, which is injurious to the public good.“ ^[16]

5 Ratingové systémy

Na základě všeobecného požadavku na jednotný systém hodnocení videoher vznikl ve Spojených státech první moderní ratingový systém ESRB. Ve zbytku světa se tento trend začal aplikovat až o několik let později. V některých zemích byl ratingový systém integrován do stávajících systémů hodnocení filmů, jinde vznikly systémy zcela nové po vzoru ESRB. Existuje také celá řada vyspělých zemí, kde žádný ratingový systém neexistuje, mezi které patří i Česká republika.

Country/age	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17+	Adult ^[3]	Notes
ESRB				EC			E			E10+			T			M	AO		
OFLCA				G						PG			M		MA15+		RC		Games classified RC are banned for sale, hire or exhibition in Australia.
OFLCNZ				G						PG			R13		R15		R16	R18	
BBFC			UC		U					PG			12			15		18	
ELSPA ^[4]				3+						7+			12+		15+		16+	18+	Used until 2002, now uses the PEGI or BBFC ratings.
PEGI				3+						7+			12+				16+	18+	In Portugal, some ratings differ from the PEGI standard.
VET																		18+	Uses the PEGI system
USK				Alle						6			12				16	18	
MJ/DEJUS					L					10		12		14			16	18	
CERO							A						B		C		D	Z	
EOCS/CSA																	R	18+	Used primarily for Bishōjo games
GRB								A					12		15			18	The KMRB no longer rates video games.
TIGRS					Family Friendly								Teen Content					Adult Content	Created for the use of games produced by independent developers

Obrázek 1: Grafický přehled ratingových systémů platných ve světě v roce 2008. ^[31]

5.1 Vznik ESRB

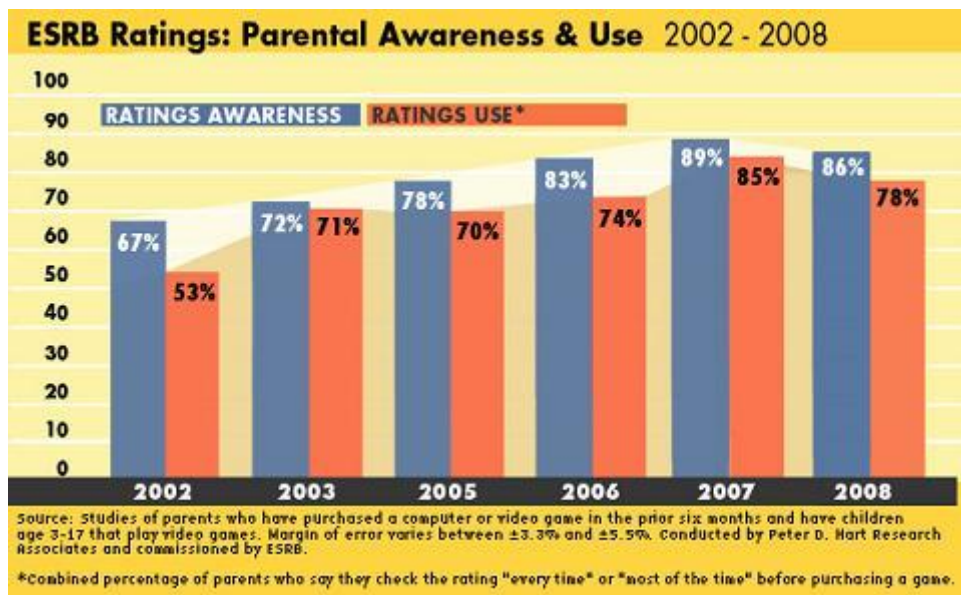
První ratingový systém ESRB vznikl ve Spojených státech v roce 1993 jako důsledek špatného přijetí hry Mortal Kombat veřejností. Před jeho zformováním uskupením ESA (The Electronic Software Association) už existovaly dva ratingové systémy, které měly za cíl pomoci rodičům při výběru hry pro dítě. Jejich tvůrci byly společnosti Sega a Nintendo, tehdejší největší výrobci videoherních systémů. Další ze systémů, jejichž platnost se ve videohrách masově nerozšířila, byl Recreational Software Advisory Council (RSAC), který se v roce 1999 přeorientoval a stal se z něj Internet Content Rating Association (IRCA). Jeho cílem je „*protect children from potentially harmful content while preserving free speech on the Internet*“.^[17]

5.2 Problémy ratingových systémů

ESRB je všeobecně uznáván jako komplexní a fungující ratingový systém. Jeho odpůrci však poukazují na několik faktorů, signalizujících mezery v systému. První z nich je faktické nedodržování doporučené věkové hranice. Děti si často hry kupují samy, stejně jako je bez dozoru rodičů hrají. I když se právě systém ESRB postaral o nebývalou herní osvětu a rozdělením do věkových kategorií jasně ukázal, že videohry rozhodně nejsou jen pro děti, značnou částí rodičů zůstává tento fakt naprosto ignorován, stejně jako existence ratingových systémů. Na obalech her hodnocených systémem PEGI (státy Evropské unie kromě Velké Británie) je bílým písmem na černém pozadí zobrazena velká číslice, která symbolizuje nejnižší věkovou hranici, pro kterou je hra určená. Podle Ondřeje Hlavičky, zaměstnance firmy Blue Sky Computers, je zcela běžná situace, kdy si patnáctileté dítě přijde pro hru s ratingem 18+. Ještě častější jsou ale případy rodičů, kteří hru s ratingem 18+ koupí k Vánocům pro dítě, kterému není ani 12 let.

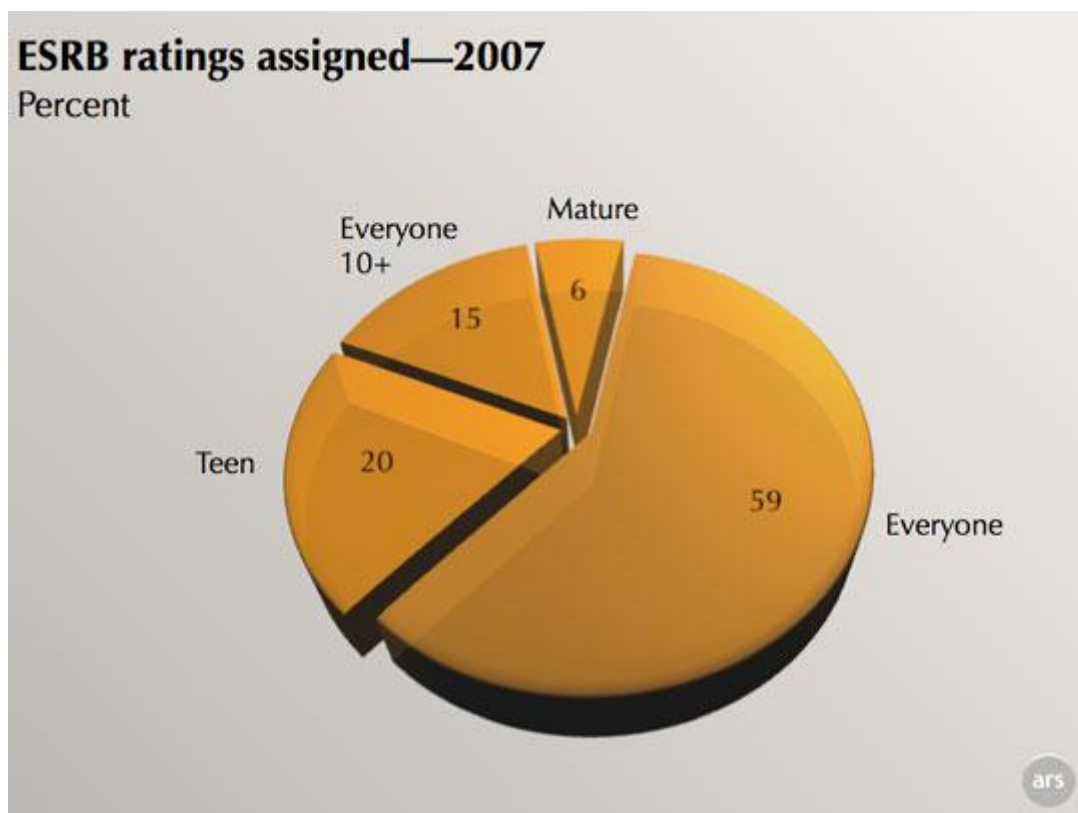
V jednom případě dokonce přišla babička a chtěla pro svého desetiletého vnuka hry za 1000 Kč. Vybrala je rychle a podle to podle obrázků na obalech. Ani jedna z her nespádala do kategorie 10+ nebo nižších.

Přesto, že čísla na obalech je díky jejich umístění a kontrastním barvám velmi těžké přehlédnout, určitá skupina rodičů si vyvinula schopnost je ignorovat. Od dítěte mají v mnoha případech seznam her, které chtějí a děti chtějí hry, které vidí u svých spolužáků a vrstevníků. Podle statistik však oblíbenost ratingových systémů veřejností stoupá, stejně jako všeobecné povědomí o jejich fungování.



Obrázek 2: Míra povědomí rodičů, kupujících dětem videohry, o systému ESRB v průběhu let 2002 – 2008 ^[17]

Druhý velmi kritizovaný aspekt, především u systému ESRB, je absence ratingu AO, tedy Adult Only pouze pro osoby starší osmnácti let. Přestože rating AO existuje, je využíván jen v extrémních případech a to z toho důvodu, že herní řetězce produkt označený AO odmítají prodávat. Her, které dostávají nejvyšší hodnocení je méně než 0,1 %. V roce 2007 to například z přibližného počtu 10 000 ohodnocených titulů nebyla ani jedna. Hry, jako například Manhunt, by si podle názoru odborníků v čele se Stevenem Kentem (autor knihy *The Ultimate History of Video Games*) zasloužily hodnocení AO.



Obrázek 3: Procentuelní zastoupení jednotlivých ratingů systémem za rok 2007. ^[17]

5.3 Přehled nepoužívanějších ratingových systémů

5.3.1 ESRB

První herní ratingový systém současné generace. V dnešním světě nejdůležitější systém, globálně ovlivňující vývojáře, distributory a další odvětví herního průmyslu.

Informace z oficiálních stránek: „*The Entertainment Software Rating Board (ESRB) is a non-profit, self-regulatory body established in 1994 by the Entertainment Software Association (ESA). ESRB assigns computer and video game content ratings, enforces industry-adopted advertising guidelines and helps ensure responsible online privacy practices for the interactive entertainment software industry.*“^[17]

5.3.1.1 Hlavní kategorie systému ESRB:

EC – Early Childhood



Hry určené dětem ve věku od tří let.

E10+ - Everyone 10+



Hry vhodné pro děti starší deseti let. Mohou obsahovat větší míru kresleného násilí.

E – Everyone



Hry vhodné pro děti od šesti let. Mohou obsahovat mírné formy kresleného násilí.

T – Teen



Hry vhodné pro děti a mladistvé od třinácti let. Hry mohou obsahovat násilí, omezené použití vulgarismů, černý humor a minimální použití krve.

M – Mature



Hry vhodné pro osoby starší sedmnácti let. Mohou obsahovat invenzivní násilí, krev, sexuální tematiku a použití vulgarismů.

AO – Adult Only



Hry vhodné pro dospělé hráče starší osmnácti let. Mohou obsahovat dlouhé násilné scény, nahotu a grafické znázornění sexu.

RP – Rating Pending



Hry, které čekají, až jim bude skupinou ESRB uděleno hodnocení.

5.3.2 PEGI

Evropský ratingový systém pro počítačové hry a videohry, jehož současná podoba vznikla v roce 2002. Je to přímý pokračovatel ratingového systému ELSPA. Systém PEGI byl vytvořen společností ISFF (Evropská federace pro interaktivní software). Většina evropských zemí používá systém PEGI a má jeho povinné zavádění legislativně upraveno. Výjimku tvoří Německo, které používá vlastní systém (USK - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) USK je mnohem přísnější než PEGI. Druhou výjimku tvoří země bývalého socialistického bloku, které naopak nepoužívají žádný systém.

5.3.2.1 Hlavní kategorie systému PEGI:

PEGI 3+



Obsah her, daných tímto ratingem je považován za vhodný pro všechny věkové skupiny. Jisté násilí je v komickém kontextu akceptovatelné (Bugs Bunny nebo Tom & Jerry). Dítě by nemělo asociovat postavu na obrazovce s postavami reálného života, měla by to být čistá fantazie. Hra nemá obsahovat zvuky ani obraz, jež dítě děsí. Neobsahují vulgární výrazy ani sexuální aktivity, na které by mohl být rodič dotazován a začít tak vysvětlovat život dříve, než je vhodné.

PEGI 7+



Hry, které by mohly být normálně ohodnoceny 3+ ale které obsahují scény, které mohou nahánět hrůzu, jsou v této kategorii. Jisté scény částečné nahoty mohou být dovoleny, ale nikdy v sexuální kontextu.

PEGI 12+



Videohry, které prezentují násilí poněkud více grafické povahy vůči smyšleným postavám a jiné než grafické násilí vůči postavám lidského vzhledu nebo rozpoznatelným zvířatům, jakož i videohry, které ukazují nahotu více grafické povahy mohou spadat do této věkové kategorie. Jakékoli vulgární projevy musí být mírné, bez sexuálního významu.

PEGI 16+



Tento rating je aplikován tak, že násilí nebo sexuální aktivity dosahují míry, že vypadají stejně jako reálném životě. Mladí lidé v této skupině by se měli vyrovnat s extrémnější vulgární mluvou, používáním tabáku a drog a vykreslením kriminálních aktivit.

PEGI 18+



Klasifikace pro dospělé je aplikována pokud úroveň násilí dosahuje míry vykreslující hrubé násilí nebo obsahuje specifické druhy násilí. Hrubé násilí je velmi složité definovat, protože je to velmi subjektivní, ale obecně může být klasifikováno jako vykreslení násilí, které může v divákovi způsobit odpor.

Kromě klasického ratingového systému má PEGI druhou divizi s názvem PEGI Online. Ta má za cíl udělovat certifikáty serverům, které provozují online hry a zároveň dohlíží na obsah, který za běhu tvoří sami hráči.

5.3.2.2 Doplnující kategorie systému PEGI

Vulgární mluva



Hra obsahuje vulgární mluvu

Diskriminace



Hra obsahuje vyličení nebo materiál, který může podpořit diskriminaci

Drogy



Hra se vztahuje nebo popisuje užívání drog

Strach



Hra může nahánět strach nebo děsit malé děti

Gamblerství



Hra podporuje nebo učí gamblerství

Sex



Hra ukazuje nahotu nebo sexuální chování, nebo sexuální odkazy

Násilí



Hra obsahuje prvky násilí

PEGI Online



Hra může být hrána online

5.3.3 CERO

Zkratka pro Computer Entertainment Rating Organization. Systém byl založen v Japonsku v červenci roku 2002 jako součást organizace Computer Entertainment Supplier's Association. V roce 2006 prošel systém ratingu rekonstrukcí.

5.3.3.1 Hlavní kategorie systému CERO

Rating systému CERO je rozdělen do pěti kategorií na podobných principech jako ESRB a PEGI.

A – všechny věkové kategorie bez omezení

B – hráči starší dvanácti let

C – hráči starší patnácti let

D – hráči starší sedmnácti let

Z – hráči starší osmnácti let

Hry s ratingem Z nejsou, podobně hry s ratingem AO systému ESRB, k dostání v běžných obchodních řetězcích a jejich prodej je regulován vládou.

5.3.4 OFLC

Zkratka pro Office of Film and Literature Classification. Rating videoher v Austrálii a na Novém Zélandu nemá svůj vlastní systém, ale je integrován do systému hodnocení filmů a literatury. Systém vznikl v roce 1995.

5.3.4.1 Hlavní kategorie systému OFLC

G - General



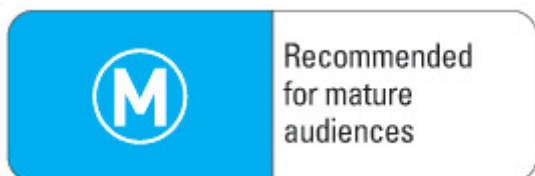
Hry vhodné pro všechny hráče bez omezení.

PG – Parental guidance recommended



Hry, které mohou vést ke zmatení nebo rozčilení mladších hráčů. Systém doporučuje dohled rodičů při hraní.

M – Recommended for mature audiences



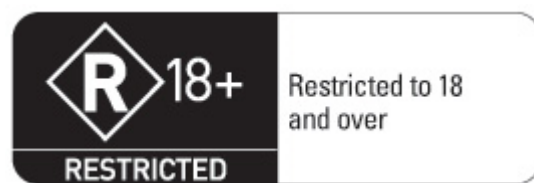
Hry, které mohou vyžadovat vyspělost k pochopení obsahu hry.

MA – Not suitable for people under 15.



Hry, které nejsou vhodné pro hráče mladšího patnácti let. Mladší hráč si může hru zakoupit pouze v doprovodu rodiče nebo jiné dospělé osoby.

X18 (Restricted) a X18 (Pornographic)



Ratingy X18 jsou v Austrálii udělovány pouze filmům. Pokud videohra nesplňuje podmínky o stupeň nižšího ratingu MA, automaticky dostává hodnocení RA (Refused Classification) a její distribuce je na území Austrálie zakázána.

5.4 Ratingové systémy a Česká republika

V České republice neexistuje ani sankce za prodej hry osobě mladší, než udává rating hry, ani všeobecná povinnost hry jakkoliv označovat. Čeští herní distributoři většinu her přesto ratingovou nálepkou označují. Pokud je hodnocení použito, vychází z rozhodnutí systému PEGI, včetně doplňujících kategorií uvedených na zadní straně obalu. Hodnocení PEGI se nicméně ve své předepsané podobě používá jen u titulů kategorie 16+ a 18+. U ostatních titulů bývá jen upozornění na zadní straně hry.

Softwarovou integraci ratingového systému do her zavedl i Microsoft v operačním systému Windows Vista. U her označených logem Games for Windows je vidět její rating i v systému. Microsoft nepoužívá vlastní hodnocení a vychází z výsledků systému ESRB a PEGI.

6 Mediální vize problému

Problematika počítačových her nezačala být ožehavým problémem jen posledních několika let. Celá řada odborníků i politiků se na ní snaží různými způsoby upozornit od doby, kdy se scéna interaktivní zábavy zformovala do své současné podoby. Důvody mediálních prezentací jsou však různé. I když odborníkům z oborů psychologie a sociologie jde o seriózní vědecký výzkum, jsou fragmenty jejich prací často využívány k populismu. V útržcích odborných zpráv se tak často objevují výsledky, postavené na záměrných nedostatečnostech.

Počítačové hry jako celek mají dnes celou řadu fanatických odpůrců. Právě jejich prostřednictvím je kritika videoher nejvíce slyšet a pomáhá vytvořit pokřivený mediální obraz celé problematiky. Jediný skutečný efekt takového chování je krátkodobá masová hysterická reakce celé společnosti, společně s pocitem, že problém tak byl úspěšně vyřešen a není nutné zabývat se jakýmkoliv koncepčním řešením.

6.1 Mass Effect

Uměle vyvolaná diskuse nad kontroverzí videohry Mass Effect je příkladem veřejné interpretace nekorektní analýzy. Hra je typickým zástupcem žánru RPG, splňuje všechny požadavky dané systémy ESRB i PEGI pro věkovou kategorii 17+ a snaží se soustředit na vývoj charakteru hlavního hrdiny. Sloupkař Kevin McCullough, známý svými konzervativními názory, o hře při jejím vydání napsal několik řádků, včetně památného výrazu „Virtual Orgasmic Rape“, které vyvolaly negativní reakce u odborné veřejnosti herního průmyslu.

Citace výroků na adresu Mass Effectu:

„Mass Effect is marketed to fifteen year old boys.“ ^[1]

Obal hry je jasně označen nálepkou 17+.

„the most realistic sex acts ever conceived“, ^[1]

Vzhledem k ratingu 17+ není možné, aby se ve hře vyskytovala nahota nebo vizuální znázornění sexu.

„That players can customize an avatar's body and breast size“ ^[1]

Tato informace je zcela smyšlená.

I přesto, že Kevin McCullough hru nehrál, informace o ní si vymyslel a neměl tak pochopitelně sebemenší tušení, jaká skutečná může rizika hra představovat, způsobil menší pozdvižení. V odborných kruzích se jeho článek nesetkal s pochopením a dokonce se za něj musel omluvit. Jeho desinformace se ale dotkla veřejného mínění a názoru neinformované většiny společnosti. Výsledný efekt podobných výstupů je nejistota, především rodičů, kteří volají po přísnějších restrikcích ze strany vlády. Ve své podstatě se však jedná jen o nafouknutou politicko-mediální bublinu.

6.2 Politika

Používání tématu ochrany dětí před násilnými videohrami jako součásti volebního programu je doménou zejména Spojených států.

6.2.1 Joe Lieberman

„Tohoto šestašedesátiletého amerického senátora, původem z Connecticutu, můžeme právem zařadit mezi lídry protiherní kampaně. Proslul především svou kampaní proti válce v Iráku, straně Izraeli, podporou financování vzdělávacích institucí a samozřejmě i angažováním se v etických otázkách. A právě zde tvrdě zakročil proti volnému prodeji násilných her (v čele samozřejmě s těmi od Rockstar) v takzvaném Family Entertainment Protection Act. Šlo o návrh zákona (mimořádně podporovaný Hillary Clintonovou), který měl trestat prodej her označených ESRB značkami Mature a Adult-Only nezletilým. Vedle vysokých pokut v řádech stovek dolarů měl navíc povolit přezkoumání korektnosti ESRB známkování. Návrh naštěstí neprošel Kongresem.“^[2]

I zde narážíme na zoufalou snahu za každou cenu přesvědčit potencionální voliče z řad neinformovaných rodičů o tom, že jejich děti jsou ohroženy násilnými videohrami. Protiherní kampaň senátora Liebermana je založena na zkreslených a nepřesných informacích. Tím sice dokázal svojí nekompetenci angažovat se v této problematice před odbornou veřejností, mimo ni má však spoustu příznivců.

6.2.2 Hillary Rodham Clinton

„A v neposlední řadě to byla právě Hillary Clinton, kdo se účastnil aféry Hot Coffeegate, která se točila okolo sexuální minihry Hot Coffee v GTA: San Andreas. Ta sice byla Rockstarem vyřazena, speciální mod ji však dokázal zpřístupnit (a to jak na PC, tak i na PS2 a Xboxu). První, kdo se nechal slyšet o strašlivosti tohoto prohřešku, byl náš starý známý Jack Thompson, až Clintonová však nařídila vyšetřování. V listopadu 2005 vypracovala spolu s Joe Liebermanem, Timem Johnsonem a Evanem Bayhem tzv. Family Entertainment Protection Act, který byl již zmíněn v minulém díle tématu. Tento návrh zákona neprošel senátem.“^[3]

Senátorka a budoucí ministryně zahraničí Spojených států je dlouhodobou odpůrkyní videoherního průmyslu a snaží se aktivně bojovat za přísnější cenzuru. Podobně jako u senátora Liebermana se však její nejsilnější argumenty neopírají o podstatu problému násilných her, ale o jediný exces (v podobě hry GTA: San Andreas), na základě kterého požaduje pro hry přísnější limity.

6.2.3 Sam Brownback

„V září 2006 si brousil zuby na herní průmysl – jeho Truth in Video Game Rating Act vycházel z kritiky praktik ESRB a neobjektivitu, kterou při své práci vykazuje. Měl zaručit, aby tamější zaměstnanci nespolehnali při udávání známky jen na to, co jim předvedou vývojáři v prezentaci (což je běžný postup), ale aby si vždy museli hru nejprve celou zahrát, a pak teprve sami posoudit. O schválení zákona se stále jedná, není však pochyb, že Brownback má pravdu.“ [3]

Senátor Brownback upozornil na jeden skutečně důležitý fakt. Komise, která ve spojených státech hodnotí hry a následně uděluje ratingové zařazení a další doplňující informace, se řídí jen a pouze prezentací, kterou jim předvádí vývojáři hry. Ti se společně s distributory snaží získat rating co nejnižší. První z důvodů je rozšíření okruhu potenciálních kupců. Druhý důvod je čistě regionální. Hra s označením M(mature), tedy 17+, nemá žádné restrikce v sekci obchodních řetězců. Pokud se hra do označení M nevejde a dostane hodnocení AO (adult only), znamenající věkové omezení 18+, smí se hra prodávat pouze ve specializovaných prodejnách, většinou společně s pornografií a dalším zbožím podobného charakteru. Při prezentaci se tak snaží vejít se do regulí hodnocení M, i přesto, že hra je svým charakterem často zaměřená striktně na dospělé publikum a herní obsah spadá jasně do kategorie AO.

6.3 Pole psychologie a mediální obraz videoher

Rozbory studií týmů a sociologů jsou obsahem jedné z dalších kapitol. Psychologie není striktně exaktní věda a tak i na tomto poli mohou vzniknout vyhraněné názory, které odporují všeobecně převládajícím názorům. Jedním z reprezentantů této skupiny je psycholog Dave Grossman.

„Poručík Dave Grossman je autorem několika odborných knih, v nichž se mnohdy zabývá problematikou násilí v počítačových hrách. Titul Stop Teaching Our Kids to Kill (Přestaňte učit naše děti zabíjet) nese podtitul A Call to Action Against TV, Movie and Video Game Violence (Volání po zásahu proti násilí v televizi, filmech a videohrách). V poslední době Grossman varuje především před hrami, které realisticky simulují armádní postupy – série Battlefield, Call of Duty atd. „Podle mého názoru by měl být prodej těchto věcí (videoher) regulován stejně jako prodej zbraní. Kdokoliv dá dítěti zbraň, je zločinec. Kdokoliv dá dítěti neomezený přístup k těmto věcem, je zločinec.“ [2]

Jde samozřejmě o úhel pohledu. Dave Grossman byl ve válce a intenzivně se věnuje vojákům, jejichž psychika byla válkou poznamenána. Hry „na válku“, jako například Battlefield, nejsou charakteristické přílišnou brutalitou, vynikají důrazem na realitu. Většina odpůrců videoher se kritice těchto her vyhýbá. Často jsou i podle nich pro hráče spíše přínosem, protože klíč k úspěchu tkví v týmové spolupráci a zodpovědném plnění své funkce.

6.4 Snaha o ochranu ze strany církve

Jako doplněk či alternativa k zavedeným ratingovým systémům fungují i organizace, které na první pohled nemají s hrami nic společného.

U podobných amatérských pokusu vždy selhává základní předpoklad informovanosti a odbornosti. Odpůrci videoher, nejen z řad křesťanských organizací, hry jednoduše nehrají, tedy nejsou k jejich posuzování kompetentní a jejich příručky jsou z velké části postavené právě na člancích jiných fanatických odpůrců videoher, kteří své texty zakládají na smyšlených informacích.

Často dochází k excesům jako v případě příručky pro nákup videoher od křesťanské společnosti The Timothy Plan, která varuje před homosexuálním obsahem hry Army of Two. The Timothy Plan je respektovaným zdrojem informací pro křesťanskou komunitu v USA.

Ortodoxní křesťanské společnosti jsou z principu proti jakémukoliv vyjadřování projevů homosexuality, ale v případě Army of Two informace o homosexuální podstatě hry vychází pouze z faktu, že oba hlavní hrdinové jsou muži.

7 Závěr

Podrobný pohled na historii násilných videoher, fungování ratingových systémů a výsledky vybraných vědeckých studií jasně poukazují na několik fenoménů, žádný z nich ale prokazatelně nedefinují. Lze tvrdit, že za určitých podmínek může existovat spojení mezi násilnými videohrami a násilným chováním. Tyto podmínky jsou však naprosto individuální a bez širšího kontextu, zahrnujícího osobnost, společenské postavení, věk a mentální vyzrálost hráče, s nimi nelze manipulovat.

Dalším podstatným faktorem je faktická nemožnost vytvořit studii, která by mohla efektivně prozkoumat vliv na chování uživatelů násilných videoher z důvodu rychlosti, jakou se segment interaktivní zábavy deformuje a mění. Technický pokrok a netradiční inovace jsou dva prvky, které jsou od herního průmyslu vyžadovány a v mnoha případech naprosto mění jeho podstatu a fungování, tedy i možná rizika a možnost, jak na tato rizika reagovat.⁷

Obsah současných studií umožňuje sofistikovaný pohled na konkrétní vzorky násilných her v kombinaci s určitými skupinami hráčů. Jejich závěry se však nedají generalizovat a jasné prokázání či vyvrácení obecné škodlivosti násilí ve videohrách principiálně není možné. I přesto se odborná obec za podpory tisku experimentální formou snaží k co nejobecnějšímu a absolutně platnému závěru dojít.

Jako prevence potenciálního nebezpečí násilných videoher slouží ratingové systémy, které díky jasné kategorizaci založené na odborném posudku, určují věkovou kategorii, pro kterou je daná videohra vhodná. Otázka hraní her s vysokým ratingem dětmi a mladistvými je tak selhání lidského faktoru; rodičů nebo zákonných zástupců. Vládní zásahy do segmentu průmyslu na základě nepodložených faktů, které jsou údajné a neprokazatelné, je v moderní ekonomice nepřijatelné. Samoregulace herního segmentu se ukazuje jako dostatečná.

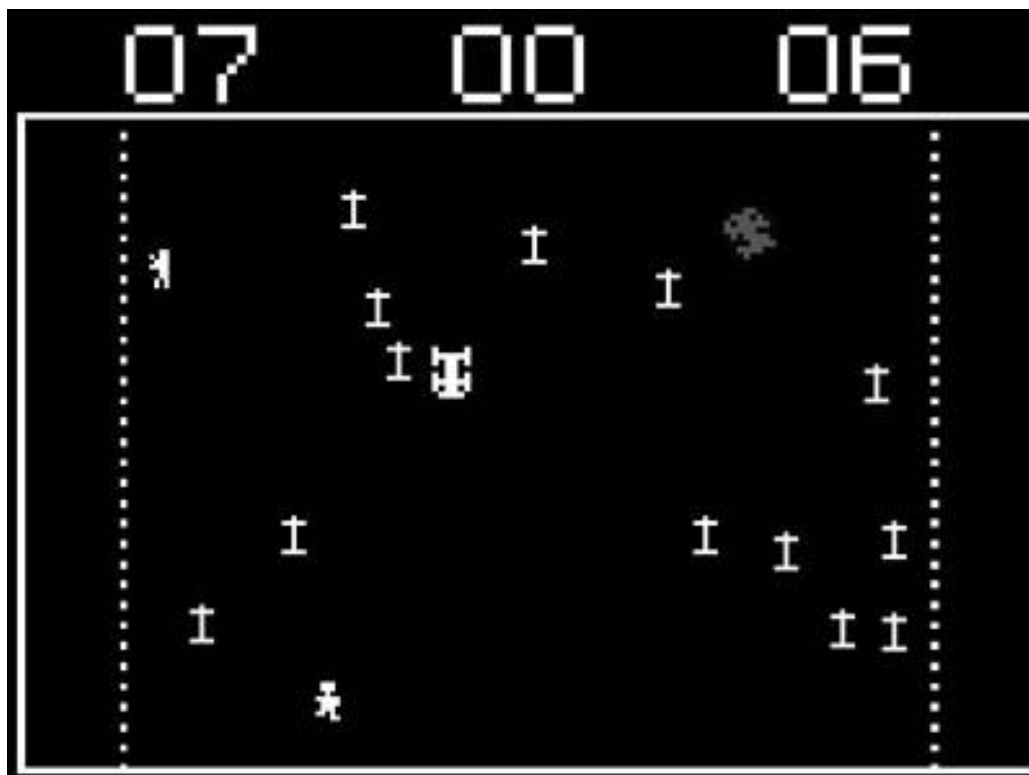
⁷ Například na konzoli Nintendo Wii se hry ovládají pomocí ovladače, který funguje jako gyroskopická myš a snímá pohyb a polohu ovladače v prostoru. Díky takové interakci může být pocit svázanosti s hrou mnohem intenzivnější než u klasického ovládání.

8 Seznam použitých zdrojů

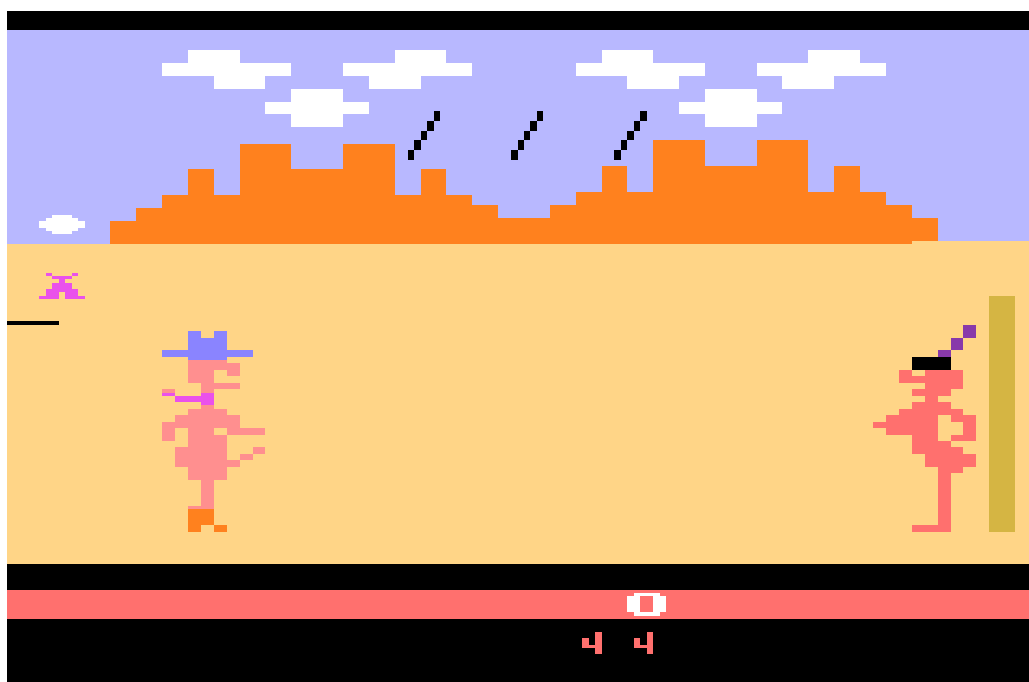
1. SLIWINSKI , Alexander . *Joystiq.com* [online]. 2003 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.joystiq.com/2008/01/14/most-bizarre-thing-youll-read-today-mass-effects-virtual-org/>>.
2. KLEKNER, Martin. *Hrej.cz* [online]. 2005 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.hrej.cz/clanky/tema/nepratele-her/>>.
3. KLEKNER, Martin. *Hrej.cz* [online]. 2005 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.hrej.cz/clanky/tema/nepratele-her-ii/>>.
4. PLUNKETT, Luke. *Kotaku* [online]. 2008- [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://kotaku.com/5101213/christian-group-warns-against-army-of-twos-homosexual-encounters>>.
5. RYBÁŘ , Jiří. *Czecharcade.com* [online]. 2006 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.czecharcade.com/>>.
6. GONZALEZ, Lauren, OGURO , Collin. *Gamespot* [online]. 2005 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.gamespot.com/features/6090892/index.html>>.
7. Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry* [online]. 2008 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2008.pdf>.
8. GONZALEZ, Lauren, OGURO , Collin. *Gamespot* [online]. 2005 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.gamespot.com/features/6090892/p-5.html>>.
9. MEUNIER, Nathan. *Doom* [online]. 2008 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.cheatcc.com/extra/retrogaming/retro14doom.html>>.
10. GONZALEZ, Lauren, OGURO , Collin. *Gamespot* [online]. 2005 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.gamespot.com/features/6090892/p-7.html>>.
11. *Video Game Law Blog* [online]. 2002 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.davis.ca/en/blog/Video-Game-Law/2002/08/13/GAMES-NOT-CAUSE-OF-SCHOOL-SHOOTING>>.
12. MARK, East. *Gamespot* [online]. 1997 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.gamespot.com/pc/action/postal/review.html>>.
13. GONZALEZ, Lauren, OGURO , Collin. *Gamespot* [online]. 2005 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.gamespot.com/features/6090892/p-8.html>>.
14. *Haitian-Americans for Human Rights And Haitian Centers Council* [online]. 2000-2001 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.heritagekonpa.com/archives/Haitian%20American%20For%20Human%20Rights%20Press%20Release.htm>>.
15. GONZALEZ, Lauren, OGURO , Collin. *Gamespot* [online]. 2005 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.gamespot.com/features/6090892/p-11.html>>.
16. GONZALEZ, Lauren, OGURO , Collin. *Gamespot* [online]. 2005 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.gamespot.com/features/6090892/p-12.html>>.
17. *ESRB* [online]. 1997 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.esrb.org/>>.
18. *PEGI* [online]. 2003 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <[pegi.eu](http://www.pegi.eu)>.

19. CHRISTOPHER, Ferguson. The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games . *Psychiatric Quarterly*. 2007, no. 4, s. 309-316. Dostupný z WWW: <http://www.springerlink.com/content/66217176984x7477/fulltext.pdf>.
20. ANDERSON, Craig, et al. Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States. *PEDIATRICS*. 2008, no. 5, s. 1067-1072. Dostupný z WWW: <http://pediatrics.aappublications.org/cgi/content/full/122/5/e1067>.
21. HUESMANN, L. Rowell. The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research. *Journal of Adolescent Health* [online]. 2007, vol. 41, is. 6 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <http://www.jahonline.org/article/PIIS1054139X07003916/fulltext>.
22. *Link between online gaming and violence killed off* [online]. 2008 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: [http://www.bps.org.uk/media-centre/press-releases/releases\\$/annual-conference-2008/link-between-online-gaming-and-violence-killed-off.cfm](http://www.bps.org.uk/media-centre/press-releases/releases$/annual-conference-2008/link-between-online-gaming-and-violence-killed-off.cfm).
23. TIMMER, John. *Violent videogames = relaxation? It's more complex than that* [online]. 2008 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <http://arstechnica.com/news.ars/post/20080404-violent-videogames-relaxation-its-more-complex-than-that.html>.
24. *REVIEW OF RESEARCH SHOWS THAT PLAYING VIOLENT VIDEO GAMES CAN HEIGHTEN AGGRESSION* [online]. 2005 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: www.apa.org/releases/violentvideoC05.html.
25. LYNN, Andrea. *No strong link seen between violent video games and aggression* [online]. 1995 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <http://news.illinois.edu/NEWS/05/0809videogames.html>.
26. *Youth Violence: A Report of the Surgeon General* [online]. 2001 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <http://www.surgeongeneral.gov/library/youthviolence/>.
27. JENKINS, David. *Japan To Introduce Revised CERO Ratings System* [online]. 2006 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=8213.
28. *Classification markings (ratings) artwork* [online]. 2002 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <http://www.classification.gov.au/special.html?n=291&p=134>.
29. *IGN* [online]. 1996 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <http://www.ign.com/>.
30. *Video game content rating system* [online]. 2008 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_rating.
31. GROSSMAN, Dave, DEGAETANO, Gloria. *Stop Teaching Our Kids to Kill : A Call to Action Against TV, Movie and Video Game Violence*. [s.l.] : [s.n.], 1999. 196 s. ISBN 0609606131 .
32. HUTCHISON, David. *Playing to Learn: Video Games in the Classroom*. [s.l.] : [s.n.], 2007. 280 s. ISBN 1591584922.

9 Příloha



Obrázek 1: Death Race



Obrázek 2: Custer's Revenge



Obrázek 3: Mortal Kombat



Obrázek 4: Mortal Kombat II



Obrázek 5: Carmageddon 2



Obrázek 6: Postal 2



Obrázek 7: Grand Theft Auto



Obrázek 8: Grand Theft Auto 4 (2008)



Obrázek 9: Wolfenstein 3D



Obrázek 10: Resident Evil



Obrázek 11: Doom



Obrázek 12: Doom 3 (2004)



Obrázek 13: Soldier of Fortune



Obrázek14: Duke Nukem 3D



Obrázek 15: Fallout 3 (2008), jedna z nejkrvavějších her současnosti



Obrázek 16: Crysis: Warhead (2008), technologicky nejvyspělejší hra současnosti



Obrázek 17: Virtua Fighter V (2007), bojová hra



Obrázek 18: Soul Calibur IV (2008), bojová hra