

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Jelena Žic

**Mediji in miti o nasilju:
primer videoiger**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Jelena Žic

Mentor: doc. dr. Dejan Jontes

**Mediji in miti o nasilju:
primer videoiger**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

Mediji in miti o nasilju: primer videoiger

Nasilne videoigre so po mnenju mnogih pomemben dejavnik, ki prispeva k visoki stopnji nasilja v družbi. Njihovi domnevno škodljivi učinki so že nekaj desetletij predmet burnih razprav tako v javnosti kot v akademskih krogih. Rezultati raziskav vpliva medijskega nasilja na nasilje v resničnem življenju pa so pogosto kontradiktorni. Temeljijo na poenostavitvah, napačnih predpostavkah in pomanjkljivi metodologiji. Takšna znanost si utira pot v medije, ki njene izsledke nekritično povzemajo v imenu večje branosti in senzacionalizma. Teoretični del naloge v uvodu oriše kratko zgodovino nasilja v medijih, nato pa preuči glavne modele obravnave medijskih učinkov, metode raziskovanja učinkov nasilja v medijih in kritiko modela učinkov. Videoigre predstavi kot medij, izpostavi koncept interaktivnosti, izdelava klasifikacijo žanrov in identificira najpogostejše mite o nasilju v videoigrah. Analitični del identificirane mite nato analizira v resnem časopisu Delo, tabloidnem časopisu Slovenske novice in igričarski reviji Joker v obdobju od 2010 do 2015 ter preuči medijske reprezentacije videoiger.

Ključne besede: videoigre, mediji, miti, učinki, nasilje.

Myths of media violence: the case of videogames

Violent videogames are according to many an important contributing factor of high violence rates in our society. For a few decades their supposed adverse effects have been a subject of intense debate in general public as well as academia. Research of violent videogame effects has however yielded highly contested results rooted in oversimplifications, wrong assumptions and imperfect methodology. This kind of science finds its way into mass media, which uncritically reports its findings for the sake of higher ratings and sensationalism. Theoretical part of this paper introduces a short history of media violence and examines main media effects models, research methods of media violence effects and criticism of the media effects model. It looks at videogames as a form of media, highlights the concept of interactivity, presents a genre classification and identifies most common videogame violence myths. Analytical part then analyses the identified myths in the quality newspaper Delo, tabloid newspaper Slovenske novice and gaming magazine Joker during the period between 2010 and 2015 and examines media representations of videogames.

Keywords: videogames, media, myths, effects, violence.

KAZALO

1 UVOD	6
2 NASILJE V MEDIJIH: TEORETSKA IZHODIŠČA	8
2.1 MEDIJSKO NASILJE SKOZI PRIZMO ZGODOVINE	8
2.2 OPREDELITEV NASILJA IN POMEN KONTEKSTA	12
2.3 TEORIJE MEDIJSKIH UČINKOV	14
2.4 TEORETSKI MODELI POTENCIALNIH UČINKOV MEDIJEV	18
2.4.1 Posnemanje, modeliranje, učenje	18
2.4.2 Neobčutljivost ali desenzitizacija.....	19
2.4.3 Kultivacijski učinki	20
2.4.4 Katarza	21
2.5 NAČINI RAZISKOVANJA MEDIJSKIH UČINKOV	21
2.6 KRITIKA MODELA MEDIJSKIH UČINKOV	25
3 VIDEOIGRE	29
3.1 KAJ SO VIDEOIGRE?	29
3.2 NASILJE V VIDEOIGRAH: NEKOČ, DANES IN V PRIHODNJE.....	31
3.3 ŽANRI VIDEOIGER	34
3.4 MITI O NASILJU V VIDEOIGRAH.....	38
3.4.1 Mit: med igranjem videoiger in nasiljem v resničnem svetu obstaja vzročna povezava.....	38
3.4.2 Mit: desenzitizacija	40
3.4.3 Mit: "zombifikacija"	41
3.4.4 Mit: otroci so še posebej dovzetni za vpliv nasilja v videoigrah.	41
3.4.5 Mit: (nasilne) videoigre povzročajo odvisnost.....	42
3.4.6 Mit: prepoved nasilnih iger bi rešila problem.	43
3.4.7 Mit o osamljenem, družbeno neprilagojenem igričarju	44

4 ANALIZA MEDIJSKEGA POROČANJA	45
4.1 RAZISKOVALNI PRISTOP IN METODOLOGIJA	45
4.2 ANALIZA MEDIJSKEGA POROČANJA O VIDEOIGRAH.....	47
4.2.1 Delo	48
4.2.2 Slovenske novice.....	55
4.2.3 Joker	60
4.2.4 Primerjava med poročanjem Dela, Slovenskih novic in Jokerja.....	63
5 SKLEP	65
6 LITERATURA	67

KAZALO TABEL

Tabela 4.1 Tematska obarvanost člankov o videoigrah v Delu	48
Tabela 4.2 Tematska obarvanost člankov o videoigrah v Slovenskih novicah	55

KAZALO GRAFOV

Graf 4.1 Primerjava tematske obarvanosti člankov o videoigrah v Delu in Slovenskih novicah	64
--	----

1 UVOD

Nasilje in konflikt nista le stalna spremljevalca človeške zgodovine, temveč tudi pomemben del zgodb človeške civilizacije. Zato ni presenetljivo, da nasilje v medijih še zdaleč ni nov pojav in da vsak nov medij, od tiska, radia, televizije, interneta in videoiger¹, spremljajo strahovi glede potencialnih negativnih učinkov nasilja na občinstvo. Ne glede na zgodovinsko obdobje in vrsto medija je vzorec vedno enak: ko se pojavi nov medij, ga moralisti hitro razglasijo za znak družbenega propada in razkroja tradicionalnih vrednot ter sredstvo, ki kvari mladino in ogroža uveljavljeni način življenja (Schechter v Trend 2007, 20). Takšnih obtožb so bile deležne različne vrste pogošne literature, stripi, jazz, rokenrol in rap glasba, film pa je bil že od svojega nastanka obtožen spodbujanja zločinskih dejanj s posnemanjem. Danes so vlogo grešnega kozla, v katerega javnost, mediji in politiki uperjajo prst, v veliki meri prevzele videoigre, ki so tudi glavna tema pričujoče diplomske naloge.

Nasilne videoigre so po mnenju mnogih pomemben dejavnik, ki prispeva k visoki stopnji nasilja v družbi. Zato so postale neskončen vir žolčnih razprav in hvaležna tema, ki jo pograbi politiki in mnenjski voditelji za širjenje svojih agend, najpogosteje s pozivi k cenzuri. Debate in svarila se osredotočajo na različne "oporečne" teme, kot so portreti spolnosti in zločinskega vedenja, reprezentacije žensk in etničnih manjšin ter predvsem eksplicitno, grafično nasilje, značilno za večino strelskih iger, s čimer igrajo na strahove javnosti, zlasti v zvezi s potrebo po zaščiti "ranljivih" skupin. Javnost, zlasti tisti njen del, ki z videoigami nima izkušenj, se pri ustvarjanju mnenja o tej temi zanaša na strokovna mnenja in medijska poročila, ki se predstavljajo kot dejstva. Žal pa so raziskovalci tega področja ustvarili obsežen opus teorij, študij in ugotovitev, ki si nasprotujejo in temeljijo na poenostavitvah, napačnih predpostavkah in pomanjkljivi metodologiji. Ravno takšna znanost je običajno tista, ki si utre pot v medije in prispeva h kontradiktorni naravi javne debate o nasilju v videoigrah, ki tako ostaja "tema, o kateri se veliko razpravlja, a malo razume" (Trend 2007, 12).

¹ V diplomski nalogi bomo uporabljali izraz "videoigre", ki zajema igre za PC ter številne konzole, tablice in mobilne telefone, v preteklosti pa so bile priljubljene tudi igre na arkadnih avtomatih.

V nalogi bomo poskušali pokazati, da trditve o vplivu igranja videoiger na nasilje v realnem življenju niso del racionalne razprave, saj temeljijo na zdravorazumskih predpostavkah in banalni znanosti, mediji pa jih nekritično povzemajo v imenu večje branosti in senzacionalizma.

Po uvodu bomo očrtali zgodovino nasilja v medijih ter izpostavili teoretska izhodišča debate. Opredelili bomo pojem nasilja in pomen konteksta ter predstavili glavne teoretske modele obravnave medijskih učinkov. Krajšo razpravo bomo namenili metodam raziskovanja medijskih učinkov ter izpostavili kritiko modela medijskih učinkov. Ker relevantne literature na temo učinkov nasilja v videoigrah v primerjavi z drugimi mediji ni ravno veliko, se bomo opirali zlasti na študije nasilja v filmu in na televiziji in jih poskušali povezati z medijem videoiger, pregled celotnega področja pa bo zaradi širine tematike nujno selektiven.

Tretje poglavje bo obravnavalo same videoigre. Kratkemu uvodu, v katerem bomo predstavili videoigre kot medij, bo sledila klasifikacija žanrov, nato pa bomo orisali zgodovino nasilja v videoigrah in glavne kontroverze, povezane s posameznimi igrami in odmevnimi dogodki. Omenili bomo tudi koncept interaktivnosti, ki loči videoigre od klasičnih medijev, ter identificirali najpogostejše mite o nasilju v videoigrah.

Četrto poglavje bo namenjeno analizi prispevkov o videoigrah v slovenskih tiskanih medijih, in sicer v Delu, Slovenskih novicah in Jokerju. S kvantitativno analizo bomo pregledali, v katerih temah se pojavljajo videoigre v medijih, s kritično analizo diskurza pa bomo poskušali raziskati, kakšne so medijske reprezentacije videoiger v medijih, kako ti konstruirajo zgodbe o vplivu videoiger na občinstvo (še zlasti na otroke in mladino), ter ugotoviti, kateri miti prevladujejo v diskurzu o videoigrah. Pri tem bomo izhajali iz teze, da je medijsko poročanje o videoigrah praviloma negativno, usmerjeno v obravnavo primerov nasilja v resničnem življenju in nekritično povzemanje prevladujočih mitov o vplivu nasilja v videoigrah.

Zaključek bo tvoril sintezo teoretskega in empiričnega dela naloge ter povzel glavne ugotovitve.

2 NASILJE V MEDIJIH: TEORETSKA IZHODIŠČA

V 80. in 90. letih prejšnjega stoletja je veljalo prepričanje, da v akademski sferi vlada konsenz o vzročno-posledični povezavi med nasiljem v medijih in resničnem svetu. Toda ta konsenz je bil le privid: sklicevanja na tisoče študij, ki naj bi potrjevale vzročno povezavo, so bila utemeljena na laži. Med psihologi, kriminologi in medijskimi raziskovalci konsenza nikoli ni bilo. Raziskave te tematike so bile protislovne in pogosto pomanjkljive, v nekaterih primerih celo prirejene. Povezava med medijskim nasiljem in nasiljem v resničnem življenju je bila mit² (Trend 2007, 28).

2.1 MEDIJSKO NASILJE SKOZI PRIZMO ZGODOVINE

Zgodovino so zaznamovale številne moralne panike zaradi novih medijev in njihovega domnevnega vpliva na občinstva; da bi dobili vpogled v kontroverzno naravo debat o nasilju v videoigrah, se je smiselno torej ozreti nazaj, kajti "preteklost je v resnici prolog" (Kutner in Olson 2008, 30).

V vseh kulturah in časovnih obdobjih so bile zgodbe, s katerimi so se kratkočasili in zabavali ljudje, prežete z nasiljem in seksualnimi temami, tudi posilstvom in incestom, ki v sodobni zahodni družbi veljata za tabu (Ferguson 2013, 17–18). Že babilonsko-asirski ep o Gilgamešu, ki je nastal v letih od 2.000 do 1.600 pred našim štetjem, starogrški miti ter Homerjeva Iliada in Odiseja so polni krutosti in tem junaškega nasilja. Ferguson (2013, 17) in Trend (2007, 12–15) ugotavljata, da se situacija vse od časov Gilgameša ni bistveno spremenila, saj se sodobni množični mediji od svojih zgodovinskih predhodnikov razlikujejo bolj po tehnologiji kot po vsebini.

Prvi negativni komentarji o medijskem nasilju izvirajo že iz antike. Platon je tako predlagal prepoved gledaliških iger in poezije zaradi strahu, da bi te umetnostne oblike lahko kvarile mladino (Griswold v Ferguson 2013, 18). Bil je tudi eden izmed prvih, ki je bil mnenja, da še zlasti otroci in mladostniki niso sposobni razlikovati realnosti od fikcije. V nasprotju z njim je Aristotel zagovarjal tezo, da imajo umetnostne oblike, kot so glasba, poezija in teater, lahko katarzičen učinek na uporabnika, ki zato postane manj

² Izraz "mit" je v diplomski nalogi uporabljen v pomenu nedokazanega ali napačnega kolektivnega prepričanja, ideje ali koncepta.

agresiven. Že pri obeh antičnih mislecih lahko torej zasledimo dve vrsti razumevanja medijskega nasilja. Prvo zagovarja tezo, da ima lahko izpostavljenost medijskemu nasilju škodljive učinke in spodbuja agresijo, drugo pa trdi, da nasilne medijske vsebine omogočajo sproščanje agresije (Heins 2007 228–229; Ferguson 2013, 18).

Z iznajdbo tiska leta 1439 je postala pisana beseda dosegljiva vedno večjemu številu ljudi. 18. stoletje je prineslo moderni roman in z njim strahove zaradi vpliva literature na moralo bralcev. Ti so se nadaljevali v 19. stoletju, še zlasti v obliki zaskrbljenosti za ženske bralke, za katere so menili, da ne zmorejo ločiti realnega in fiktivnega sveta (Kirschenbaum v Ferguson 2013, 21). V tem obdobju je postala vedno bolj priljubljena zvrst cenene, lahko dostopne pogrošne literature (ang. *dime novels* in *penny dreadfuls*). Zgodbe tega žanra so bile polne fantazije in pustolovščin, vsebovale so veliko nasilja in grozljivih elementov, skoraj vse pa so obsojale razvrat in promovirale vrline (Kutner in Olson 2008, 33–35). Kljub temu so bile deležne kritik zaradi širjenja nemoralnosti, še zlasti med mladimi dečki (Cumberbatch v Ferguson 2013, 21). Komentatorji viktorijanske dobe so začeli kriviti popularne medije za družbene probleme industrijske družbe in se sklicevati na idealizirano preteklost, ki naj ne bi poznala takšnih težav (Trend 2007, 12–14).

Ob koncu 19. stoletja so se pojavili prvi filmi. Filmska tehnologija je omogočala prikaz najrazličnejših srhljivih posledic nasilja, ki jih je bilo pred tem težko reproducirati v gledaliških igrah (Ferguson 2013, 22). Eden izmed teh zgodnjih filmov, ki se je zapisal v zgodovino zaradi visoke stopnje nasilja in zaključka, v katerem negativec uperi pištolo neposredno v kamero, je bil *The Great Train Robbery* iz leta 1903 (Kutner in Olson 2008, 40). Vsebina zgodnjih filmov je bila večinoma neregulirana, zato znatne količine nasilja in celo golih prizorov niso bile nič nenavadnega. Kot odgovor vladnim prizadevanjem za cenzuro so filmska podjetja leta 1908 ustanovila National Board of Review (NBR), katerega glavni namen je bila samoregulacija nasilnih in vulgarnih vsebin. Ta zgodnji regulatorni ukrep je bil umeščen v obdobje splošne moralne panike zaradi učinkov medijev, alkohola, priseljencev in drugih "groženj" konvencionalni morali (Trend 2007, 15; Ferguson 2013, 22). Leta 1922 so filmska podjetja ustanovila lastno regulatorno organizacijo Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA), ki je začela kot neprimerne označevati prizore umorov, razstreljevanja vlakov, prešuštva, strastnega poljubljanja in mešanja ras (Trend 2007, 16).

Strahovi zaradi učinkov nasilnih medijev na mladostniško nasilje so se znova okrepili v 50. letih prejšnjega stoletja s filmi, kot je bil *Rebel Without a Cause*. Kljub upadu stopnje nasilnih zločinov v tem obdobju, ki je, kot navaja Ferguson (2013, 23), dosegla celo zgodovinsko dno, pa je zaskrbljenost zaradi učinkov medijev postala del kulture, paranoidne zaradi komunizma in drugih "proti-ameriških" vplivov.

Podobna usoda kot filme je doletele tudi stripe. Leta 1954 je psihiater dr. Frederic Wertham izdal knjigo z naslovom *Seduction of the Innocent*, v kateri je postavil tezo, da so stripi glavni vzrok mladostniškega nasilja. Knjiga je kljub pomanjkanju empiričnih dokazov vzdignila veliko prahu in industrija stripov se je odzvala enako kot pred njo filmska industrija: da bi se izognila neposredni cenzuri, se je odločila za strogo samoregulacijo nasilnih vsebin (Ferguson 2013, 23). Strategije industrije, da bi se izognila regulaciji, so bile kratka vedno konsistentne: v skoraj vsakem primeru javnega ogorčenja so producenti zabavnih vsebin vladne intervencije preprosto preprečili s prostovoljno samoregulacijo (Trend 2007, 22).

Potencial vizualnih množičnih medijev za doseganje občinstev je znatno narasel z razširjenostjo televizije v 50. letih 20. stoletja. Za razliko od filmov pa je bilo mogoče televizijo gledati vsak dan, ure in ure, zato naj bi imela še bolj uničujoč vpliv na otroke; argumenti, s katerimi so jo napadali, pa so bili enaki tistim, ki so bili usmerjeni v stripe, gangsterske filme in pogrošne romane (Kutner in Olson 2008, 53). Televizijska industrija je prav tako uvedla prostovoljni sistem oznak za vulgaren jezik, seks in nasilje, še preden bi jo v to primoral Television Violence Act iz leta 1990 (Trend 2007, 18–19).

Velike posledice za televizijo, film in video je imel leta 1993 umor dveletnega Jamesa Bulgerja iz Liverpoola. Tiskani mediji so za njegov umor hitro okrivili grozljivko *Child's Play III*, čeprav ni bilo prav nobenih dokazov, da sta desetletna morilca ta film sploh gledala. A to dejstvo komentatorjev ni zmotilo; trdili so, da sta odrasla v "kulturi nasilnega videa". Bulgerjev umor je bil tako šokanten, da je potreboval posebno razlago, ki jo je ponudila profesorica Elizabeth Newson v poročilu z naslovom *Video Violence and the Protection of Children* (1994). Poročilo je pritegnilo veliko pozornosti, saj naj bi nesporno dokazovalo povezavo med medijskim nasiljem in nasiljem v resničnem življenju, na njegovi podlagi pa so v Veliki Britaniji sprejeli veliko strožja pravila o tem, kaj je dovoljeno na videu. A kot pokaže Barker (1997), je bilo poročilo povsem

zavajajoče in utemeljeno na enaki "zdravorazumski" podlagi kot srednjeveške obtožbe čarovništva.

V devetdesetih letih se je torej oblikoval širok družbeni konsenz, da je nasilje v medijih vzrok za nasilje doma in na ulici, podporo pa je našel v številnih študijah znotraj paradigme psiholoških raziskav. Skupno poročilo Ameriške akademije pediatrov (ang. *American Academy of Pediatrics*) in Ameriške akademije za otroško in mladostniško psihiatrijo (ang. *American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*) o vplivu nasilja na otroke iz leta 1999 tako navaja, da več kot tisoč študij "zanesljivo kaže na vzročno povezavo med medijskim nasiljem in agresivnim vedenjem pri nekaterih otrocih" (Trend 2007, 18). Podobno trditev je že leta 1993 postavilo Ameriško psihološko združenje³ (ang. *American Psychological Association, APA*), in sicer "da ni nobenega dvoma, da večja količina gledanja televizije korelira s porastom agresivnega vedenja" (prav tam).

Dostop do računalnikov je bil do 70. let omejen le na elito, kot so bili programerji ali inženirji, vladne agencije in izobraževalni zavodi. Ti zgodnji mainframe računalniki so bili znanilci informacijske revolucije, ki pa še ni dosegla množic, dokler ni z razvojem osebnega računalnika in konzol postalo tisto, kar je bilo prej dosegljivo redkim, na razpolago vsem. Tako danes politiki, psihologi, religiozni voditelji in samooklicani zagovorniki otrok izražajo enako zaskrbljenost zaradi videoiger, kot so jo pred nekaj generacijami ob prihodu novih medijev. Žal pa številne trditve teh skupin temeljijo na pomanjkljivih dokazih, nenatančnih predpostavkah in navadni psevdoznanosti. Veliko sodobne znanosti na temo nasilnih videoiger je namreč komaj kaj več od skupka poenostavljenih razlag učinkov, za katerimi stoji določena agenda⁴ (Kutner in Olson 2008, 55–56).

³ Pomembno je omeniti, da APA ni navedla, da nasilje v medijih *povzroča* agresijo, le da med njima obstaja korelacija (Trend 2007, 18).

⁴ Nasilne videoigre, ki so povezane z religijo, na primer niso deležne enakih očitkov kot komercialne igre. Mnogi denimo ne vidijo ničesar spornega v nasilju v igri *Left Behind: Eternal Forces*, kjer krščanski igralci nabirajo točke s pobijanjem nevernikov (Kutner in Olson 2008, 55–56).

2.2 OPREDELITEV NASILJA IN POMEN KONTEKSTA

Nasilje je beseda, s katero se v vsakdanjem življenju pogosto srečujemo. Toda kaj je njen pomen? Kako definiramo nasilje in njegov objekt? Vprašanje in odgovor se zdita na prvi pogled smešno preprosta. Kot razloži Potter (1999, 63; 2003, 89), nasilje v vsakdanjem govoru in življenju obravnavamo kot primitiven koncept: vsakdo med nami misli, da ve, kaj konstituira "nasilje", zato ker ga "prepozna, ko ga vidi", vendar to svoje razumevanje nasilja le s težavo prevede v besede.

Za preučevanje nasilja v medijskih vsebinah je potrebna neka formalna definicija, ki zajema ključne elemente nasilja, o naboru teh pa med raziskovalci ni nobenega konsenza (Potter 1999, 66). Poskusi definiranja nasilja se tako zatikajo ob številna vprašanja, kot so: ali obsega nasilje v medijih zgolj prikaz fizičnih poškodb? Ali mora biti nasilje agresivno in namerno? Kaj pa nesreče in naravne katastrofe? Je mogoče med nasilje šteti tudi verbalne zlorabe? Se upravičeno nasilje razlikuje od neupravičenega? Je nasilje v humornem tekstu še vedno mogoče šteti kot nasilje? Ali obstaja razlika med nasiljem v fiktivnem in realističnem kontekstu? (Trend 2007, 3).

Ključni koncept definicije nasilja je v številnih empiričnih študijah *agresija*, ki je "katerakoli oblika vedenja, ki nekoga poškoduje fizično ali psihološko" (Berkowitz v Potter 1999, 66); "vedenje posameznika, s katerim namerno poškoduje ali vznemiri drugega posameznika" (Huesmann in Miller v Potter 1999, 67) ali "dejanje, ki poškoduje ali vznemiri drugo osebo" (Eron v Potter 1999, 67). Definicija Huesmanna in Millerjeve na primer izključuje nesreče, ki so nasilne, vendar nenamerne; medtem ko Eronova široka definicija izključuje namernost in samopoškodovanje, vključuje pa nesreče in agresijo, ki je družbeno sprejemljiva (Potter 1999, 67). Večina raziskovalcev definira agresijo tako, da mora ta imeti cilj ali namero poškodovati, drugi pa jo razumejo kot primarno človeško lastnost, ki ni vedno antisocialna, temveč je včasih družbeno sprejemljiva, na primer v športnih dogodkih (Grimes in drugi 2008, 128).

Številne raziskave so si za merjenje učinkov nasilja v medijih sposodile Gerbnerjevo definicijo, ki je opredelila nasilje kot "vsako obliko očitne uporabe fizične sile, z orožjem ali brez njega, ki je usmerjena proti sebi ali proti drugemu in ima za posledico poškodbe ali smrt" (Weaver in Carter 2006, 4). Ta definicija je bila pogosto tarča kritik zaradi svoje ozkosti, zaradi česar so drugi predlagali širše definicije nasilja. Potter (1999, 80) je na primer poskušal opredeliti nasilje kot "kršitev fizičnega ali čustvenega

blagostanja posameznika", ki vključuje dva ključna elementa – namernost in poškodbo – od katerih mora biti prisoten vsaj eden. Ob tem je predlagal več ravni kodiranja nasilja, kot so: stopnja dejanja (od resnega do zanemarljivega), vrsta dejanja (fizično ali verbalno), namernost (od vnaprej načrtovanega do naključnega oziroma nesreče), stopnja povzročene škode, vrsta škode (fizična, čustvena, psihološka), stopnja odprtosti (skrito ali odkrito), stopnja realnosti (od fantazije do čiste realnosti) in stopnja humorja (od farse do resnega).

Prizadevanja za definicijo medijskega nasilja so doživela prelomni trenutek z NTVS (National Television Violence Study) iz leta 1997, ki ni dokumentirala le količine nasilja na televiziji, temveč ocenjevala tudi, kako je nasilje reprezentirano (Kutner in Olson 2008, 120). Identificirala je štiri vrste medijskih reprezentacij nasilja, ki naj bi bile še posebej problematične, kar zadeva otroke, ki zaradi njih podcenjujejo resnost nasilja v resničnem svetu: nekaznovano, neboleče, zabavno in junaško nasilje (Carter in Weaver 2003, 3).

NTVS je bila prva obsežna študija, ki je upoštevala pomen konteksta nasilja in ugotovila, da "niso vsi portreti nasilja enaki" (Trend 2007, 4). Pomembno vlogo pri percepciji nasilja imajo torej dejavniki konteksta, kot so: nagrade in kazni, škodljive posledice nasilja, motivi, upravičenost, realizem, identifikacija, humor in prisotnost orožja (Potter 1999, 87–95). Tako kot večina študij in raziskav pa je tudi NTVS temeljila na isti premisi o kavzalni povezanosti med nasiljem v medijih in resničnem življenju zgolj na temelju predpostavke, da mora ta biti resnična.

Globoki prepad se razpira tudi med razumevanjem nasilja s strani raziskovalcev na eni in javnosti na drugi strani. Ta kot najpomembnejši dejavnik nasilja vidi v prvi vrsti njegovo nazornost, temu pa sledijo realizem, povzročena škoda in upravičenost nasilja. Občinstvo nasilja verjetno ne bo prepoznalo, če so nasilna dejanja postavljena v fantazijski ali humorni kontekst, če je nasilje storilcev upravičeno in če žrtve ne kažejo znakov poškodb. Tipični primer so denimo otroške risanke, kot sta *Tom in Jerry* ter *Road Runner*, ki jih raziskovalci zaradi širine definicij nasilja ocenjujejo za najbolj nasilne televizijske programe, pri gledalcih pa fantazija in humor percepcijo nasilja izničita (Potter 1999, 73–78; Potter 2003, 92–94). Situacija je podobna pri videoigrah, kjer osredotočenost raziskovalcev na ključne elemente širokih definicij namesto na interpretacije nasilja s strani igričarjev pogosto vodi v situacije, kjer prvi neko videoigro

označijo za izjemno nasilno, medtem ko sami igričarji tega nasilja sploh ne vidijo ali ga vsaj ne razumejo kot problematičnega.

Formalne definicije nasilja so zaradi vseh izpostavljenih problemov izjemno težavne in morda bi se njegova najboljša opredelitev lahko glasila, da je "narava nasilja nejasna" (Grimes in drugi 2008, 128). Barker (1997, 28) gre še korak dlje in trdi, da "enostavno ne obstaja nobena kategorija 'medijskega nasilja', ki bi jo lahko raziskovali, kar je tudi razlog, da raziskave te domnevne teme v več kot sedemdesetih letih niso proizvedle ničesar pomembnega".

2.3 TEORIJE MEDIJSKIH UČINKOV

Razumevanje medijskih učinkov je skozi zgodovino temeljilo na različnih modelih in predpostavkah, ki so učinke medijev in naravo občinstva pojmovali zelo različno. Eden izmed prvih komunikacijskih modelov, t.i. model "hipodermične igle" ali "magičnega izstrelka", je temeljil na predpostavki o vsemogočnih medijih, ki vplivajo na vse ljudi enako (Potter 1997, 100). Občinstvo je bilo razumljeno kot pasivna množica, ki se na medijska sporočila odziva bolj ali manj uniformno, učinki medijskih sporočil pa so v tem modelu takojšnji, neposredni in se jim ni mogoče izogniti. Takšno razumevanje medijskih učinkov je imelo korenine v psihološki paradigmi behaviorizma iz zgodnjega 20. stoletja, ki vedenje ljudi razume mehansko in striktno kavzalno, kot instinktivni odgovor na dražljaje iz okolja. Nasilje v medijih po takšnem razumevanju neposredno povzroča agresivno vedenje v resničnem svetu. V tej točki se kaže tudi ključna pomanjkljivost behavioristične paradigme, ki ji ni uspelo ponuditi zadovoljivih razlag za kompleksnost vedenja, ki ne temelji samo na preprostem odzivu na dražljaje, temveč na interpretaciji pomenov in zavestnem izbiranju na podlagi teh interpretacij (Grimes in drugi 2008, 54–54). Kljub temu številni psihologi še danes zatrjujejo, da obstajajo nedvoumni dokazi o povezavi med gledanjem nasilja na televiziji ali igranjem nasilnih videoiger ter kasnejšim agresivnim vedenjem, njihovi argumenti pa so pogosto podlaga za oblikovanje medijskih politik in sistemov regulacij (Carter in Weaver 2003, 8).

Raziskave medijskih učinkov so skozi čas postajale vedno bolj kompleksne: namesto enostavnih vzorcev vzroka in učinka so začele v svoje modele vključevati vedno več vmesnih spremenljivk, ki posredujejo med mediji in občinstvom. Bolj diferencirano

obravnavo medijskih učinkov je vzpostavil že Lazarsfeld v delu *The People's Choice* (1944). Model neposrednega vedenjskega vpliva je razširil z uvedbo koncepta dvostopenjskega toka komuniciranja, kjer je informacija filtrirana preko mnenjskih voditeljev (Luthar in Jontes 2012, 13). Novejše študije občinstva ne vidijo več kot nediferencirane, homogene množice, ki pasivno sprejema informacije, temveč se osredotočajo na individualne razlike, ki vodijo posameznike tako, da se na isto sporočilo odzivajo na drugačne načine (Buckingham 1997, 33–34).

Premik od kratkoročnih medijskih učinkov k dolgoročnemu vplivanju ter alternativo neposrednim vedenjskim učinkom je začrtal model prednostnega tematiziranja ali *agenda setting*. V njem mediji spreminjajo percepcijo občinstva o pomembnosti posameznih tem tako, da nekatere uvrščajo v svoje poročanje, druge pa izključujejo ali marginalizirajo. Ključno vprašanje tega modela ni vpliv medijske vsebine na mnenja in stališča občinstva, temveč kako mediji s hierarhičnim redom tematik strukturirajo realnost za občinstvo – medijski vpliv se torej ne kaže v tem, kako o stvareh mislimo, temveč v tem, o čem sploh mislimo, zaradi česar je medijsko uokvirjanje agende vedno tudi ideološko (Luthar in Jontes 2012, 14–15).

Tradicija raziskovanja medijskih učinkov se je od modelov vsemogočnih medijev in pasivnega občinstva vedno bolj premikala proti modelom, ki so predpostavljali omejene učinke medijev in bolj aktivno vlogo občinstva. Takšno razumevanje množičnega komuniciranja je očrtala teorija uporab in zadovoljitev (ang. *uses and gratifications*), ki ni več posvečala toliko pozornosti vplivu medijev na ljudi, temveč je poskušala odgovoriti na vprašanje, kako ljudje uporabljajo medijske vsebine. Namesto pasivnega občinstva je v ospredje postavila aktivno, nehomogeno občinstvo, katerega člani aktivno interpretirajo medijske vsebine in selektivno izbirajo tiste, ki zadovoljujejo njihove specifične potrebe in cilje. Ta model o učinkih razmišlja šele kot o posledici potreb, ki jih mediji zadovoljujejo – vsebine, ki niso uporabne za občinstvo, torej ne morejo imeti učinkov (Luthar in Jontes 2012, 15–16). Kljub pomembnemu premiku pozornosti na delovanje občinstva je ta model tudi predmet upravičene kritike: zapostavlja umestitev potreb v družbeni kontekst in njihovo kulturno konstruiranost ter obenem implicira, da so vse potrebe legitimne že zato, ker obstajajo, kar "legitimira produkcijo najslabše medijske kulture in pristajanje na ideologijo, ki jo mediji reproducirajo" (Luthar in Jontes 2012, 17). Gauntlett (1995, 96) meni, da je ta pristop potencialno veliko bolj konstruktiven od večine raziskav učinkov in da je ponudil nekaj zanimivih vpogledov v

preferance in psihološke potrebe posameznih članov občinstva, kljub temu pa neposredno ne more prispevati k znanju o vrstah medijskih učinkov, ki presegajo užitke in čustvene odzive. Presoja medijskih učinkov tako ni bila nikoli resen predmet obravnave modela uporab in zadovoljitev, ki so učinke enostavno zavrgle in jih nadomestile z novim teoretskim okvirom (Lewis v Luthar in Jontes 2012, 17).

Preučevanja medijskih učinkov se je lotila tudi kultivacijska teorija, ki jo je razvil George Gerbner s sodelavci v dolgotrajnem projektu *Kulturnih indikatorjev* (1976). Osrednja teza kultivacijske teorije je, da nasilje v medijih oblikuje dožemanje družbene realnosti pri občinstvu ter vpliva na pojmovanje tega, kdo ima v tej realnosti moč in kdo ne. Raziskovalci kultivacijske teorije so se lotili obsežne kvantitativne analize programov ameriške televizije, da bi ugotovili, koliko nasilja je na televiziji in kateri tipi posameznikov so bolj verjetno predstavljeni kot storilci in kateri kot žrtve nasilja (Weaver in Carter 2006, 10–11). Reprezentacije nasilja pri občinstvu torej kultivirajo pojmovanje o tem, kdo so agresorji in kdo žrtve, obeh vlog pa se gledalci naučijo. Bolj pogosto kot gledajo televizijo, bolj so za to učenje dovzetni (Gerbner in drugi v Weaver in Carter 2006, 10–11).

Kultivacijska analiza, ki ne dela razlik med žanri in analizira televizijski svet kot enoten, s pomočjo kvantitativne analize besedil torej ugotavlja značilnosti tega "televizijskega sveta" ter razmerje med njim in resničnim svetom. Raziskave korelacije med televizijskimi vsebinami in predstavami o družbeni realnosti pri gledalcih ter količino gledanja, so pokazale, da je televizijski svet veliko bolj nasilen in nevaren od resničnega sveta. Čeprav se je večina kultivacijskih raziskav sprva ukvarjala s televizijskim nasiljem ter učinkom tega nasilja na percepcijo resničnega sveta pri ljudeh, pa je kasneje njihov predmet preučevanja zajel tudi spolne vloge, starost, poklice, manjšine, politične usmeritve itd. (Luthar in Jontes 2012, 18).

Gerbner je leta 1994 na podlagi ugotovitev kultivacijske teorije postavil tezo o "sindromu zlega sveta", ki naj bi ga razvili tisti, ki zaradi pogoste izpostavljenosti nasilju na televiziji precenjujejo količino nasilja v družbi. Kultivacijska teorija ne predpostavlja, da medijsko nasilje povzroča nasilje v resničnem svetu, temveč da je njegov učinek na nek način še bolj škodljiv: ljudi namreč prepriča, da živijo v nevarnem svetu, polnem nasilja, zaradi česar začnejo podpirati konservativne javne politike, ki propagirajo hitre "rešitve" na podlagi strahu (Trend 2007, 9). Medijske reprezentacije

nasilja tako s "kultivacijo strahu, odvisnosti od avtoritete in željo po varnosti namesto po družbenih spremembah" predstavljajo sredstvo družbenega nadzora (White v Carter in Weaver 2003, 10).

Tako kot vse druge teorije medijskih učinkov je bila kritik deležna tudi kultivacijska teorija. Njene ugotovitve so problematične, ker po večini temeljijo na analizah vsebin, ki običajno ne ločijo med vrstami programov, v katerih je prikazano nasilje. Nasilje v otroških risankah je tako na primer pogosto izenačeno z nasiljem v realističnih dramah in grozljivkah (Weaver in Carter 2006, 11). Takšen način analize televizijskega sveta, ki zapostavlja pomene teksta in ga reducira na njegove opisne značilnosti, kar priča o razumevanju komuniciranja kot enostavne transmisije, izpostavlja tudi David Gauntlett (Luthar in Jontes 2012, 19). Kultivacijske raziskave včasih prav tako preveč poudarjajo individualistične odgovore na medijsko nasilje in s tem podcenjujejo pomen načinov, na katere reprezentacije nasilja v medijih prispevajo k (re)produkciji strukturnih družbenih neenakosti (Weaver in Carter 2006, 11). S statistično analizo in deskriptivnim razumevanjem teksta ostaja teorija kultivacije trdno zasidrana v okviru pozitivističnega toka komunikološkega raziskovanja, kljub omejitvam pa predstavlja pomemben korak na področju preučevanja medijskih učinkov (Luthar in Jontes 2012, 20).

V nasprotju s paradigmo mogočnih medijskih učinkov, ki še danes prevladuje v psihologiji, se je na drugi strani razvila bogata tradicija kulturnih študij, ki se ukvarjajo s kompleksnimi načini branja medijskih tekstov in družbenimi odnosi, v katere so ta branja umeščena (Buckingham 1997, 35). Kritiki teorije medijskih učinkov, kot so Gauntlett, Buckingham, Barker, Jenkins, Trend itd., trdijo, da reprezentacije nasilja v medijih nimajo nobenih vzročnih učinkov na nasilno vedenje posameznikov, ki sestavljajo občinstvo, in zavračajo predpostavko o ljudeh kot pasivnih prejemnikih medijskih sporočil. Namesto kvantitativnega merjenja "učinkov" medijskih vsebin na vedenje posameznikov se zavzemajo za preučevanje kompleksnih načinov, na katere občinstva interpretirajo medijske podobe nasilja, pri čemer poudarjajo, da so občinstva sposobna kritičnega branja medijskih vsebin in upora proti dominantnim ideološkim branjem (Nightingale v Carter in Weaver, 2003, 13). V tej optiki je potrebno medijske reprezentacije nasilja razumeti in preučevati v širšem kulturnem kontekstu in razumeti, da te niso nikoli edini ali celo najpomembnejši dejavnik, ki prispeva k razvoju agresije pri posamezniku (Weaver in Carter 2006, 2).

Področje preučevanja medijskih učinkov sta tudi v študijah iger bistveno zaznamovali obe omenjeni paradigmi, ki si zastavljata različna vprašanja in uporabljata različne metodologije. Prva temelji na teorijah psihološke behavioristične znanosti, sprašuje se "kako videoigre vplivajo na ljudi?" in uporablja kvantitativne metode raziskovanja; druga pa temelji na teorijah kulturnih študij, zastavlja si vprašanja o pomenih, ki jih igričarji⁵ konstruirajo iz iger, in odnosih moči, ki se vzpostavljajo skozi igre, pri čemer uporablja kvalitativne metode raziskovanja (Williams 2005). Prva, ki trdi, da nasilje v medijih neposredno vpliva na nasilna nagnjenja, je običajno povezana s konservativnimi stališči in ideologijo ter pozivi k cenzuri, medtem ko je druga, ki zanika vzročno povezavo med nasilnimi medijskimi vsebinami in nasilnim vedenjem, povezana z liberalnimi vrednotami in političnimi stališči ter nasprotovanjem cenzuri (Weaver in Carter 2006, 13). Večina študij medijskega nasilja, ugotavlja Buckingham (1997, 36), pa ostaja kljub pestrosti različnih pristopov trmasto zakoreninjena v behaviorističnih predpostavkah.

2.4 TEORETSKI MODELI POTENCIALNIH UČINKOV MEDIJEV

2.4.1 Posnemanje, modeliranje, učenje

Pomemben del mitologije o učinkih videoiger tvorijo zgodbe o imitativnem⁶ ali "copycat" nasilju, njegove nastavke pa lahko najdemo v teoriji socialnega učenja, po kateri se je različnih oblik vedenja, kot je na primer agresija, mogoče naučiti z opazovanjem in posnemanjem akterjev v množičnih medijih. Raziskave medijskih učinkov na vedenje so bile večinoma zasnovane v obliki laboratorijskih eksperimentov, med katerimi so še posebej znani eksperimenti z lutko Bobo iz leta 1961, s katerimi je Albert Bandura pokazal, da se otroci učijo agresivnosti s posnemanjem oziroma modeliranjem na podlagi vedenja drugih ljudi. Bandura je razdelil otroke na dve eksperimentalni in eno kontrolno skupino. Prva eksperimentalna skupina si je ogledala posnete prizore nasilnega vedenja do lutke, druga pa prizore istega nasilja do lutke v živo. Kontrolna skupina nasilnemu vedenju do lutke ni bila izpostavljena. Eksperiment je pokazal, da so otroci, ki so si ogledali napad na lutko bodisi v živo bodisi prek posnetkov, pogosteje

⁵ Za uporabnika videoiger bomo v nalogi večkrat uporabili izraz "igričar" (ang. *gamer*), da bi se izognili nerodni besedni zvezi "igralec iger". Izraz je ustaljen v specializiranih revijah za področje videoiger, kot je *Joker*.

⁶ Nek 18-letni študent je na Tajskem na primer umoril taksista, da bi "podoživel prizor iz igre *Grand Theft Auto*" (Daily Mail 2008, 4. avgust). Posledica tega umora je bila prepoved prodaje omenjene igre v tej državi (Delo 2008, 9. avgust).

napadli⁷ lutko tudi sami (Levine 1998, 29). Eksperiment je sprožil vrsto nadaljnjih raziskav o učinkih na otroke.

Paradigmo behaviorizma je v psihologiji nadgradil kognitivistični pristop, po katerem gledalci ne reagirajo neposredno na dražljaje, temveč zavestno procesirajo, interpretirajo in osmišljujejo informacije, pri tem pa uporabljajo "sheme" ali "skripte", načrte in pričakovanja, ki so jih zgradili na podlagi predhodnih izkušenj z mediji in svetom na splošno (Buckingham 1997, 34). Posamezniki imajo različne kognitivne sheme, ker imajo različne izkušnje, sposobnosti ter čustvene reakcije, te razlike pa razložijo, zakaj se posamezniki razlikujejo v svojih percepcijah nasilja (Potter 1999, 86). Kognitivistična perspektiva predvideva, da "gledanje nasilja na televiziji ponuja material za učenje kompleksnih vedenjskih skript" (Geen v Carter in Weaver 2003, 7), kar pomeni, da bo gledalec, ki je bil izpostavljen nasilju v nekem mediju in ki se je kasneje znašel v podobni situaciji, uporabil medijsko reprezentacijo kot skripto ali obrazec, ki bo vodil njegovo vedenje (Huesmann v Carter in Weaver 2003, 7).

Predhodne modele agresije je v novejšem času združil model splošne afektivne agresije, po katerem nasilje v medijih povzroča agresivno vedenje tako, da vpliva na notranje stanje posameznika s kognitivnimi in afektivnimi spremenljivkami ter spremenljivko vzburjenja. Nasilne vsebine v medijih intenzivirajo agresivno vedenje na različne načine: igralca učijo izvajanja agresivnih dejanj z vplivanjem na njegove globlje agresivne in kognitivne sheme, z intenziviranjem vzburjenja in vzpostavitev čustveno agresivnega stanja (Egenfeldt-Nielsen in Heide Smith 2004, 20).

2.4.2 Neobčutljivost ali desenzitizacija

Neobčutljivost⁸ zaradi izpostavljenosti nasilju v medijskih vsebinah, zaradi katere naj bi se pri ljudeh zmanjšala sposobnost empatije z žrtvijo, kadar se srečajo z nasiljem v resničnem življenju, sodi med dolgoročne učinke medijev. Raziskave, ki jih je izvedel Dietz s sodelavci leta 1982, so na primer pokazale, da čutijo moški, ki so gledali

⁷ Kutner in Olson (2008, 73) pripomnita, da je eden izmed problemov tega eksperimenta v tem, da z veliko napihljivo lutko pravzaprav ne moreš početi kaj drugega, kot da jo udariš in čakaš, da se zaziblje.

⁸ Desenzitizacija sama po sebi ni nič pozitivnega niti negativnega, temveč zgolj vrsta učenja. V psihoterapiji se na primer sistemsko uporablja za premagovanje fobij, prav tako pa poteka v vsakdanjem življenju, kjer nam pomaga zmanjševati stres (Levine 1998, 44; Funk v Kutner in Olson 2008, 104).

grozljivke s prizori posilstva, manj sočutja do resničnih žrtev posilstva (Carter in Weaver 2003, 9). Gauntlett (1995, 39–40) nasprotno trdi, da pogosto slišane argumenta, da lahko mediji s prikazovanjem nasilja naredijo ljudi manj občutljive za nasilje v resničnem življenju, ne podpira nobena metodološko veljavna raziskava. Pri tem navaja študijo Belsona iz leta 1978, ki je pokazala, da so postali subjekti zaradi izpostavljenosti nasilju na televiziji bolj zaskrbljeni glede nasilja v resničnem življenju; hipotezo o tem, da pogosta izpostavljenost nasilju na televiziji zmanjšuje obzir do drugih ljudi ali spoštovanje avtoritet, pa je popolnoma ovrgla.

2.4.3 Kultivacijski učinki

Gerbnerjeva analiza televizijskih programov v ZDA je pokazala, da je nasilje na televiziji veliko bolj pogosto kot v resničnem življenju, da je moških v teh vsebinah trikrat več kot žensk in da različne rasne in etnične manjšine, otroci in ostareli v njih niso enakomerno zastopani. Posledica tega je, da imajo gledalci pogosto popačen pogled na svet, saj na podlagi nasilja v televizijskih vsebinah razvijejo strah glede nasilja v resničnem življenju, te vsebine pa pri njih krepijo tudi rasne, spolne in razredne stereotipe in predsodke. Ugotovitve kultivacijske analize so bile deležne številnih kritik zaradi neupoštevanja posrednih dejavnikov. Hipotezo o kultivaciji seksizma, rasizma in drugih predsodkov je izjemno zahtevno preučevati, ker so ti predsodki v naši družbi globoko zakoreninjeni, delež, ki ga prispeva televizija, pa je nemogoče izločiti od drugih dejavnikov (Gauntlett 1995, 41–42). Televizija naj bi s prikazovanjem žensk in članov manjšin kot pogostejših žrtev nasilja tem skupinam sporočala, kje je njihovo mesto v svetu in da imajo moč dominantne družbene skupine. Gauntlett (1995, 98) opozori na nelogičnost ugotovitve, da gledalci sprejmejo submisivno, viktimizirano pozicijo zgolj na podlagi tega, da so jo pogosto videli na televiziji. Po njegovem mnenju, je bolj verjeten izid takšnih reprezentacij nasilja, da družbo spominjajo na nepravilno ravnanje z manjšinami, kar vzbuja empatijo in zavest o njihovem položaju in vodi v iskanje načinov za uveljavitev družbenih sprememb.

Tudi hipoteza o kultivaciji strahu pri ljudeh, ki pogosto gledajo nasilne vsebine, ne stoji na najbolj trdnih nogah. Gauntlett (1995, 42) navaja študijo Hirscha iz leta 1980, ki je pokazala, da so ljudje, ki sploh ne gledajo televizije, bolj prestrašeni in odtujeni od gledalcev televizije, medtem ko so bili "ekstremni" gledalci, ki so gledali televizijo več

kot osem ur na dan, na splošno manj prestrašeni od tistih, ki so televizijo gledali pogosto. Še bolj pomembno pa je, da je korelacijo med gledanjem televizije in strahom pred nasiljem v resničnem svetu mogoče v vseh primerih razložiti s posrednim dejavnikom, na primer z enostavnim dejstvom, da ljudje, ki ne gledajo veliko televizije, živijo v soseskah z nižjo stopnjo zločina kot tisti, ki gledajo veliko televizije (prav tam).

2.4.4 Katarza

Med potencialne učinke medijev nekateri štejejo tudi katarzo. Kot smo že omenili, izvira ideja katarze od Aristotela, ki je trdil, da dramske igre ponujajo občinstvu način za očiščenje negativnih čustev. V raziskavah medijskega vpliva velja katarza za kontroverzni učinek, saj večina študij zanika njen obstoj (Potter 2003, 39). Kljub temu je ideja intuitivno privlačna in zakoreninjena v prepričanjih številnih igričarjev, ki trdijo, da jim nasilne videoigre pomagajo sproščati jezo in frustracije.

2.5 NAČINI RAZISKOVANJA MEDIJSKIH UČINKOV

Večina raziskav učinkov temelji na metodah, ki so prevzete iz naravoslovnih znanosti, zato je njihova uporabnost na področju tako kompleksnih sistemov, kot so človeško vedenje in družbeno življenje, vprašljiva. Medtem ko lahko znanstvenik v naravoslovnih znanostih opazuje stabilne vplive nekega objekta na drugega, ki jih je mogoče potrditi, pa podobne napovedi v družbenem svetu niso mogoče, čeprav je iskanje takšnih enostavnih napovedi temelj številnih študij (Gauntlett 1995, 9).

Hipotezo o vplivu nasilja v medijih na agresivno vedenje so psihologi in drugi znanstveniki preverjali pretežno z laboratorijskimi eksperimenti, v katerih so subjekte v posebej pripravljenem okolju razdelili na dve skupini. Eksperimentalna skupina (otroci ali odrasli) je bila izpostavljena določenemu medijskemu nasilju (predvajali so ji na primer nasilne filme), kontrolna skupina pa je bila izpostavljena nenasilnim (ali nobenim) medijskim vsebinam. Raziskovalci so beležili reakcije subjektov na te vsebine in jih primerjali med skupinama (Gauntlett 1995, 17; Vine 1997, 131; Trend 2007, 38). Laboratorijski eksperimenti so večinoma pokazali majhno, kratkoročno porast agresivnega vedenja udeležencev v teh eksperimentih (Trend 2007, 38–40).

Eno izmed najboljšežnejših študij laboratorijskih eksperimentov na temo medijskega nasilja je izvedel Jonathan L. Freedman (Trend 2007, 40). Ugotovil je, da trditve Ameriške akademije pediatrov o več kot 3.500⁹ študijah, ki so dokazale vzročno povezavo med nasiljem v medijih in nasilnim vedenjem, ne držijo in da literatura na temo "učinkov" obsega samo okoli 200 študij različne znanstvene veljavnosti. Najbolj kredibilne med njimi so pokazale zgolj minimalno korelacijo med nasiljem v medijih in agresivnim vedenjem (Gauntlett 1995, 19; Trend 2007, 41). Od 87 laboratorijskih eksperimentov, ki jih je vzel pod drobnogled Freedman, je bilo samo 37 % takšnih, ki so podpirali kavzalno hipotezo, 41 % jo je zavrnilo, 22 % pa je bilo neodločenih, kar agregatno pomeni, da med nasiljem v medijih in agresivnim vedenjem ni korelacije (Trend 2007, 41).

Laboratorijski eksperimenti imajo kopico slabosti, ki mečejo dvom na njihove ugotovitve. Najbolj pogost očitek zadeva nenaravno okolje, v katerem se izvaja eksperiment – subjekti se v njem vedejo drugače kot izven njega. Obenem so tudi bolj podvrženi "eksperimentatorjevi zahtevi", razmišljanju, da morajo pokazati določeno vrsto vedenja, ker to od njih pričakuje izvajalec eksperimenta (Gauntlett 1995, 17–18; Trend 2007, 41). Če raziskovalci na primer pokažejo eksperimentalni skupini otrok film, v katerem nekdo napada lutko Bobo brez vsakega komentarja, nato pa jih peljejo v sobo z lutko, ki so jo ravnokar videli v filmu, so njihova pričakovanja jasna. Vrstni red dogodkov nakazuje, da je agresivno vedenje sprejemljivo in celo zaželeno (Freedman v Gauntlett 1995, 18). Pod vprašaj je mogoče postaviti tudi, ali raziskovalci sami verjamejo svojim ugotovitvam, da imajo materiali, ki jih kažejo subjektom, nanje negativen učinek, saj je potemtakem neetično, da takšne raziskave sploh opravljajo (Howitt v Gauntlett 1995, 21).

Druga vrsta raziskav, ki preučujejo učinke nasilja v medijih, so terenske študije, ki za razliko od laboratorijskih eksperimentov subjektov ne odstranijo iz njihovega naravnega okolja in so bolj dolgoročno usmerjene. Podvržene pa so podobnim kritikam kot laboratorijski eksperimenti – tudi če je okolje normalno za subjekte, so nenaravne situacije, v katere so postavljeni. Pogoji eksperimenta so drugačni od normalne izkušnje in lahko dajejo dvomljive rezultate, ker se subjekti zavedajo, da so opazovani. Čeprav se

⁹ Privlačnost navajanja teh "številnih študij" ne leži samo v tem, da ponujajo iluzijo moči v številkah, temveč da do potankosti ustrezajo zdravorazumskim predpostavkam o tem, da nasilje v medijih preprosto "mora" vplivati na nasilje v resničnem življenju, naloga znanstvenikov pa je, da zgolj potrdijo tisto, kar razumni ljudje že vedo (Murdock 1997, 69).

nekoliko bolj približajo realnemu svetu, ni nobena terenska študija dokazala jasnih, konsistentnih, signifikantnih učinkov (Freedman v Gauntlett 1995, 23).

Eno izmed najbolj znanih terenskih študij sta izvedla leta 1971 Feshbach in Singer, ki sta preučevala 625 dečkov v sedmih šolah in popravnih domovih v Kaliforniji in New Yorku. V obeh vrstah institucij je bil dostop dečkov do televizije nadzorovan šest tednov, pri čemer so polovici dovolili gledati samo nenasilne programe, drugi polovici pa nasilne. Dečki, ki so gledali nasilni program, so presenetljivo pokazali manj nasilnega vedenja kot tisti, ki so gledali nenasilne vsebine. Izkazalo se je, da je bila skupina, ki je gledala nenasilne vsebine, nezadovoljna, ker ni mogla gledati svojih priljubljenih nasilnih programov. Raziskovanje skupin v naravnem okolju preko dolgega časovnega obdobja omejuje sposobnost raziskovalcev za korekcije zunanjih dejavnikov, ki lahko vplivajo na njihove ugotovitve. V tem primeru raziskovalca nista upoštevala učinka obstoječih preferenc gledanja teh dečkov in kako lahko te preference vplivajo na vedenje (Trend 2007, 41–42).

Tretja vrsta raziskav so naravni eksperimenti, ki imajo odlično metodološko podlago. Njihova metoda namreč temelji na retrospektivnem opazovanju okoliščin, ki so na nek način ustvarile svoj lastni naravni eksperiment in kontrolne skupine (Gauntlett 1995, 23). Ta metoda je edina, v kateri so "subjekti" ves čas v popolnoma naravnem okolju, ker retrospektivni "eksperiment" z uporabo zgodovinskih podatkov, zbranih v druge namene, na noben način ne vpliva na življenja ljudi.

Milavsky je leta 1988 izvedel enostavno študijo, v kateri je pregledal stopnjo nasilnih zločinov v ZDA v primerjavi s porastom dostopnosti in priljubljenosti izposoje video filmov. Velika razširjenost domačega videa v zgodnjih 80. letih in posledično široka dostopnost grozljivk in akcijskih filmov na videu bi morala imeti za posledico porast stopnje nasilnih zločinov, če bi te vsebine imele učinek, kot ga predpostavljajo raziskovalci. Ugotovil je, da je stopnja nasilnega zločina bila še vedno visoka, vendar je od 80. let naprej upadala. Naravni eksperimenti vsi ponujajo rezultate, ki uniformno zavračajo hipotezo, da gledanje nasilnih prizorov na televiziji povečuje agresivnost (Gauntlett 1995, 24–25).

Četrta vrsta raziskav učinkov nasilja v medijih so korelacijske študije. Glavni problem teh študij je, da korelacija še ne pomeni kavzalnosti, pokaže lahko le, da se dve spremenljivki pojavljata skupaj. Korelacija med agresivnostjo in količino gledanja

nasilnih TV vsebin torej ne pokaže, da gledanje nasilnih vsebin povzroča agresijo, temveč zgolj da se dva dejavnika pojavljata skupaj pogosteje, kot bi pričakovali, če bi se pojavljala slučajno (Gauntlett 1995, 26). Povedano drugače, vzročno-posledično razmerje med nasiljem v medijih in nasiljem v družbi je primer logične napake *post hoc, ergo propter hoc* ("ker potem, torej zaradi tega") (Murdock 1997, 76; Vine 1997, 126–128; Potter 2003, 49). Pozitivno korelacijo med gledanjem nasilnih vsebin in agresivnim vedenjem pa je mogoče preprosto razložiti tudi tako, da agresivni ljudje preferirajo nasilne medijske vsebine (Trend 2007, 45).

Peta vrsta raziskav so longitudinalne študije, ki spremljajo skupine subjektov v daljšem časovnem obdobju, s čimer se povečajo možnosti natančnega identificiranja učinkov nasilnih vsebin na kasnejše vedenje (Gauntlett 1995, 30). Najbolj znano študijo dolgoročnih medijskih učinkov sta izvedla psihologa Leonard D. Eron in L. Rowell Huesmann, trajala pa je od 1960 do 1982. Cilj je bil raziskati razlike med otroci, ki so odrasli ob nasilnih medijih, in tistimi, ki niso bili izpostavljeni takšnim materialom, rezultati pa so potrdili, da obstaja pomembna korelacija med gledanjem nasilnih vsebin v zgodnjih letih in kasnejšo kriminaliteto. Izsledki te 22-letne študije so bili leta 1996 v ZDA podlaga za Telekomunikacijski zakon, ki je kasneje uzakonil V-čip¹⁰. Huesmanna je leta 2000 novinar Richard Rhodes v spletnem članku *The Media Violence Myth* obtožil namernega zavajanja, saj je bil njegov sklep utemeljen na samo treh (!) med 145 moškimi, ki so kot otroci gledali nasilne vsebine na televiziji (Trend 2007, 42). Huesmann in Eron sta se nato sklicevala na "konvergenco", ki je priročno "orodje" raziskovalcev, ki menijo, da so bili negativni učinki medijskega nasilja dokazani: priznavajo pomanjkljivosti svojih metod in posledično rezultatov, a trdijo, da izsledki različnih virov skupaj nedvoumno "konvergirajo" k potrditvi kavzalne hipoteze (Barker 1997, 25; Heins 2007, 250; Grimes in drugi 2008, 169–173).

Šesta vrsta raziskav so meta-analize, statistične študije, ki združujejo rezultate številnih študij. Paik in Comstock sta v meta-analizi zajela 217 študij od 1957 do 1990, rezultati pa so pokazali majhne pozitivne korelacije med nasiljem na zaslonu in agresijo v resničnem življenju. Slabost meta-analiz je, da ne morejo izločiti napak izvornih študij, zato jih ne gre združevati v upanju, da bo sama količina podatkov okrepila njihove izsledke in jim dala veljavo (Gauntlett 1995, 37–38).

¹⁰ V-čip je tehnologija, vgrajena v TV sprejemnike v ZDA, Braziliji in Kanadi, ki omogoča staršem blokiranje neželenih programov in s tem nadzor nad vsebinami, ki jih gledajo otroci.

2.6 KRITIKA MODELA MEDIJSKIH UČINKOV

Nekatere slabosti modela medijskih učinkov smo že izpostavili, Gauntlett (2012, 187–199) pa jih strne v deset ključnih točk:

1. Model učinkov se družbenih problemov loteva "vzvratno".

Mediji so izhodiščna točka modela učinkov, iz katere skuša ta nato pojasniti problem nasilja v družbi. Model učinkov se problema loteva torej iz napačnega konca: v odnosu do medijev se osredotoča na posameznike namesto na družbo.

Gauntlett navaja raziskavo Hagella in Newburna iz leta 1994, ki je namesto medijev za izhodišče vzela storilce nasilnih dejanj in posledično dala dokaj drugačne zaključke. Intervjuvala sta 78 nasilnih najstniških prestopnikov in nato povezala njihovo vedenje z medijsko rabo v primerjavi s skupino 500 "običajnih" učencev enake starosti. "Ugotovila sta, da so mladi prestopniki gledali *manj* televizije in videa kot njihovi vrstniki, da so že v izhodišču imeli manj dostopa do tehnologije, da niso imeli posebnega interesa za izrecno nasilne programske vsebine ter da jim je bilo bodisi vseč isto gradivo kot neprestopniškim najstnikom bodisi so bili preprosto *nezainteresirani*" (Gauntlett 2012, 188).

2. Model učinkov otroke obravnava kot nekompetentne.

V psihologiji so otroci obravnavani kot "drugi" in pogosto definirani s tistim, česar ne zmorejo, in ne s tistim, kar zmorejo. Za razliko od sociologije, ki otroštvo obravnava kot družbeno konstrukcijo, je psihologija ostala zavezana ideji univerzalnega posameznika, ki se mora, preden doseže odraslo zrelost, razviti skozi določene stopnje.

Takšno pojmovanje izvira iz ovržene razvojne teorije Jeana Piageta, po kateri se otroški možgani razvijajo od rojstva do približno 12. leta starosti, ko dosežejo kognitivno zrelost, v tem času pa gredo skozi različne stopnje razvoja. Otroke je v skladu z razvojno teorijo torej potrebno tretirati kot posebno skupino, ker so njihove kognitivne sposobnosti v otroštvu omejene, zaradi česar naj bi bili bolj podvrženi negativnim učinkom medijev (Potter 2003, 74).

Večina laboratorijskih raziskav prav tako temelji na predpostavki, da se njihove ugotovitve nanašajo zgolj na otroke, vendar tega ne potrdijo v vzporednih študijah na

odraslih. Enak odziv odraslih subjektov na laboratorijske pritiske bi namreč spodkopal "zdravorazumsko" veljavnost eksperimentov (Gauntlett 2012, 189–190).

3. Za predpostavke modela učinkov je značilna slabo prikrita konservativna ideologija. "Asocialna" dejanja so v modelu učinkov pogosto ideološko definirana, na primer kot "nespoštovanje avtoritete in "nedomoljubna občutenja". Način, na katerega konservativni kritiki govorijo o *količini* nasilja v medijih, pa spodbuja pogled, da ni pomembno upoštevati *pomena* nasilnih prizorov na zaslonu. Programom, ki ne vsebujejo nujno višje količine nasilnih prizorov nasprotujejo, ker zavzemajo izzivalno družbenopolitično držo (Gauntlett 2012, 191).

4. Model učinkov nezadostno definira predmet svojega preučevanja. Zaradi problematične definicije nasilja, ki smo jo že izpostavili, so dejanja, kot so verbalna agresija ali udarjanje neživih predmetov, zavedena kot nasilna ravno tako kot umori na televiziji. To vodi v zelo nenatančne podatke, kar pa ni skoraj nikoli problematizirano: na področju medijskih učinkov so takšne nezanesljive "ugotovitve" nekritično sprejete (prav tam).

5. Model učinkov pogosto temelji na umetnih raziskavah. Med raziskavami medijskih učinkov močno prevladujejo raziskave, za katere so značilni umetni elementi: običajno se izvajajo v laboratoriju ali v "naravnem" okolju, kot je učilnica. Raziskovalci subjektom prikažejo izbrane in posebej v ta namen posnete odlomke, ki nimajo narativnega pomena vsakdanje televizijske produkcije (Gauntlett 2012, 193).

6. Model učinkov pogosto temelji na metodološko problematičnih študijah.

Najbolj pogosta zloraba metodologije se pojavi, ko so študije, ki enostavno ne morejo pokazati, da ena stvar povzroča drugo, predstavljene tako, kot da jim je to uspelo. Raziskave, ki ne izhajajo iz eksperimentalnega raziskovanja, pogosto prav tako spodletijo zaradi napačne aplikacije metodoloških postopkov ali izpeljave neprimernih zaključkov.

To je problem obširno citirane longitudinalne panelne raziskave Huesmanna, Erona in sodelavcev, ki se ni uspela držati postopkov, kot je ocenjevanje agresivnosti ali gledanje televizije z istimi merami na različnih časovnih točkah, kar je vodilo v neveljavne statistične ugotovitve. Ugotovitve te raziskave so bile prav tako v popolnem nasprotju z ugotovitvami druge raziskave istih avtorjev, saj je prva ugotovila, da imajo mediji marginalen učinek na fante in nobenega učinka na dekleta, druga pa je pokazala majhen učinek na dekleta in nobenega učinka na fante. Kasneje je njihova raziskava na istem sklopu raziskovancev pokazala, da k stopnjam agresije prispeva vrsta bioloških, razvojnih in okoljskih dejavnikov, medtem ko množični mediji niso niti omenjeni (Gauntlett 2012, 194).

Gauntlett (prav tam) opozarja, da bi te "neverjetne nekonsistentnosti, neobžaljujoče predstavljene s strani najbrž najbolj znanih raziskovalcev na tem področju, morale biti razlog za znatno nezadovoljstvo z modelom učinkov".

7. Model učinkov je selektiven pri kritiki medijskega prikazovanja nasilja.

Medijski prikazi "nasilja", ki jih model učinkov običajno razglasa za neprimerne, so omejeni na produkcijo fikcije. Dejanja nasilja, ki se dnevno pojavljajo v poročilih, so iz premisleka izvzeta. "Če naj bi asocialna dejanja v dramskih serijah in filmih imela učinke na vedenje gledalcev, četudi so takšna dejanja skoraj vedno v končni fazi kaznovana ali imajo druge negativne posledice za storilce, ni očitnega razloga, zakaj naj ne bi imele podobnih učinkov asocialne dejavnosti, ki so vedno prisotne v novicah in ki pogosto *nimajo* tako jasnih posledic za povzročitelje" (Gauntlett 2012, 195).

8. Model učinkov predpostavlja večvrednost nad množicami.

Čeprav večina ljudi trdi, da medijsko nasilje nima vpliva nanje, pa lahko z lahkoto naštejemo skupine, za katere to tveganje obstaja. Raziskovalci, ki so redno izpostavljeni materialu, ki domnevno povzroča nasilno vedenje, sami niso nikoli zaskrbljeni zase, ker "vedo", da mediji učinkujejo le na druge, še zlasti na otroke ali "nestabilne" posameznike. George Gerbner s sodelavci na primer govori o "intenzivnih" televizijskih gledalcih, ki naj ne bi imeli nobenih kritičnih sposobnosti in selektivnosti. Takšen

pogled raziskovalcev učinkov razkriva elitizem in snobizem, medijska občinstva pa obravnava kot "potencialne divjake ali dejanske bedake" (Gauntlett (2012, 196).

9. Model učinkov ne poskuša razumeti pomena medijskih tekstov.

Temeljna napaka modela učinkov je, da neizogibno izhaja iz redukcionističnih predpostavk in neutemeljenih stereotipov o medijskih vsebinah. Zagreši dve napaki: predpostavlja, da mediji sporočajo enoznačno jasno sporočilo in da so zagovorniki modela učinkov sposobni to sporočilo identificirati. Model učinkov pomene medijskih vsebin prezre – tako da so njegove predpostavke izpeljane na osnovi pojavljanja elementov, izločenih iz konteksta, ali tako, da ne upošteva, da so lahko tudi v kontekstu za različne gledalce pomeni različni. Kvalitativne študije so nasprotno pokazale, da medijska občinstva redno ustvarjajo svoje lastne, heterogene interpretacije vsakdanjih medijskih tekstov (Gauntlett 2012, 196–197).

10. Model raziskovanja učinkov ni teoretično utemeljen.

Ključni problem je, kot pravi Gauntlett (2012, 197), da celoten argument modela učinkov ne temelji na nobenem teoretskem premisleku razen na neposredni trditvi, da mediji dejansko proizvajajo določene vrste učinkov. Osnovnega vprašanja, zakaj naj bi mediji ljudi pripravili do posnemanja njihovih vsebin, se nikoli ne loti, ponudi zgolj preprosto idejo, da so nekatera dejanja "povečevana". Ker pa so asocialna dejanja zelo redko prikazana pozitivno, je to neustrezna razlaga. Vprašanje, kako naj bi bilo zgolj gledanje neke aktivnosti v medijih prevedeno v dejanski motiv, ki bi posameznika navedel k določenemu vedenju, ostaja prav tako nerazrešeno.

Na podlagi naštetih slabosti modela učinkov Gauntlett (2012, 187) izpelje sklep, da bi po več kot šestdesetih letih precejšnjih raziskovalnih naporov, ki niso uspeli jasno identificirati neposrednih učinkov medijev na vedenje, "morali ugotoviti, da jih ne najdemo, ker jih preprosto *ni*". Enako meni Cumberbatch:

Resnična uganka je, kako lahko kdo, ki s ogleda dokaze raziskav na tem področju, sklepa o kakršnemkoli vzorcu, kaj šele da samozavestno in celo strastno trdi, da te raziskave demonstrirajo škodo, ki jo povzroča nasilje na televiziji, v filmih in videoigrah. Čeprav so testi statistične značilnosti pomembno orodje družbenih znanosti, so bili na tem področju bolj pogosto uporabljeni kot instrumenti mučenja podatkov, dokler ti niso priznali nečesa, kar je lahko upravičilo objavo v znanstveni reviji.

Možno je izpeljati samo en sklep, in sicer da *porota še ni razsodila. Nikoli sploh ni zasedala*. Medijsko nasilje je bilo podvrženo mentaliteti linča brez vsakršnega dokaza krivde (Cumberbatch v Kutner in Olson 2008, 7).

3 VIDEOIGRE

"Videoigre so slabe za nas?"

To so rekli tudi za rokenrol!"

(Šigeru Miyamoto v Ivanc 2011a, 18).

Računalniške in videoigre so postale z razvojem tehnologije naše vsakdanje spremljevalke: ne igramo jih samo doma na računalniku ali različnih konzolah, temveč tudi v javnosti, na prenosnih napravah in mobilnih telefonih. O njihovi razširjenosti in priljubljenosti priča tudi podatek, da je industrija videoiger v ZDA že leta 2000 po dobičku prehitela Hollywood in tako postala najhitreje razvijajoča se industrija zabave na svetu (Strehovec 2003, 265).

3.1 KAJ SO VIDEOIGRE?

Igre so starejše od kulture (Huizinga v Strehovec 2003, 267), s stališča tradicionalne teorije iger pa je zanje bistvena "ločitev od vsakdanjega življenja, izločitev iz njegovega prostora in časa in prehod na igrišče kot prav posebno strukturiran prostor igre in v intenzivni čas igrinega dogajanja" (Strehovec 2003, 268). Zraven te časovne in prostorske izločenosti iz vsakdanjega življenja, preko katere človek vstopi v "čarobni krog" igre, je zanje značilna tudi fiktivna narava, ki se ji igralec popolnoma predaja, čeprav se zaveda, da igre in realnosti ni mogoče enačiti. Igra je obenem dejavnost, v kateri vlada popolni red, ki temelji na upoštevanju pravil igre (Strehovec 2003, 270–275).

Videoigre so sodobna, elektronska oblika iger, za katere je bistven koncept "potopitve" ali "zlitja" (ang. *immersion*) uporabnika s svetom igre, ki od njega nenehno zahteva stalne interakcije, nagle posege in hitre odzive (Strehovec 2003, 279). Tako kot za druge nove komunikacijske tehnologije in medije je tudi za videoigre značilna interaktivnost, ki namesto pasivne potrošnje medijskih vsebin temelji na aktivni participaciji. Interaktivnost predstavlja uporabnikovo sposobnost, da neposredno posega v podobe in tekste in jih spreminja. "Tako postane pripadnik občinstva novih medijev 'uporabnik' in ne le 'gledalec' vizualne kulture, filma in TV ali 'bralac' literature" (Lister in drugi 2003, 20–21). Interaktivnost lahko v tehničnem kontekstu definiramo kot "merilo potencialne sposobnosti medija, da omogoči uporabniku vpliv na vsebino in/ali obliko posredovane komunikacije" (Jensen v Kiouisis 2002, 360), pri čemer je ključna lastnost koncepta povratni tok (Rafaeli v Kiouisis 2002, 366). Kulturne študije razumejo interaktivnost kot izrazito polisemičen koncept (Oblak in Petrič 2005, 86), analize interaktivnosti pa zadevajo "družbeno razsežnost interakcij med uporabniki medijev, tehnično razsežnost interakcij med uporabnikom in strojem ter/ali kulturno razsežnost interakcije med uporabnikom in tekstom" (Förnas in drugi v Oblak in Petrič 2005, 86).

Interaktivnost je tudi tista lastnost videoiger, zaradi katere so te v razpravah o negativnih učinkih iger še posebej na udaru. Anderson in Dill (2000) na primer menita, da naj bi bile nasilne videoigre še bolj škodljive kot televizija in filmi ravno zaradi njihove interaktivne narave, ki spodbuja aktivno sodelovanje igralcev in njihovo identifikacijo z agresorjem. Agresivna dejanja pa so v videoigrah lahko tudi nagrajena z izkušnjaškimi točkami, preživetjem in posebnimi predmeti.

Koncept interaktivnosti vpliva tudi na interpretacijo tekstov s strani bralcev oziroma uporabnikov, saj pomen teksta ni več enak za vse člane občinstva. "Uveljavljene metodologije za razmišljanje o načinih, na katere je skonstruiran pomen med bralci in tekstom, predpostavljajo stabilnost teksta ter fluidnost interpretacije. Pod pogoji interaktivnosti ta tradicionalna stabilnost teksta prav tako postane fluidna" (Lister in drugi 2003, 22–23). Kljub temu da imajo videoigre z drugimi vizualnimi mediji določene skupne lastnosti, pa niso na enak način "reprezentativne", temveč so v osnovi simulacije, zato jih ni mogoče analizirati zgolj z metodami tekstualne analize (Lister in drugi 2003, 274), ločeno od pravil igre.

V zadnjih letih je opazen razmah zanimanja družboslovnih in humanističnih ved za videoigre (Strehovec 2003, 266), ki so se prelevile iz "media non grata v priznано področje velikega akademskega potenciala" (Aarseth v Newman 2008, 7). Kljub svoji domnevni škodljivosti za otroke in mladostnike so dobile zagovornika v obliki interdisciplinarnih študij iger (ang. *game studies*), ki se ne ukvarjajo več izključno z učinki računalniških iger, temveč jih analizirajo glede na estetske, narativne, ekonomske in tehnične aspekte (Jahn-Sudmann in Stockmann 2008a, xv).

3.2 NASILJE V VIDEOIGRAH: NEKOČ, DANES IN V PRIHODNJE

Videoigre so se pojavile na arkadnih avtomatih v 70. letih prejšnjega stoletja, leta 1977 pa so vstopile v domove s konzolo Atari 2600 (Ferguson 2013, 26). Prvo znatno kontroverzo je zaradi nasilne vsebine leta 1976 sprožila igra *Death Race 2000*. Cilj igre je bil povoziti "gremline", ki so zaradi abstraktne, nizko kakovostne grafike spominjali na ljudi, po zadetku pa jih je na zaslonu nadomestil nagrobni kamen. Za nameček je bilo delovno ime igre *Pedestrian* (pešec).

V osemdesetih je nastala vrsta politično nekorektnih iger, kot je bila *Commando Lybia* (1986), ki se je oglaševala kot "sadistična igra leta" (Jahn-Sudmann in Stockmann 2008b, 157). Na osebnih računalnikih in konzolah so igre kot *Swashbuckler* (1982), *Chiller* (1986), *Castle Wolfenstein* (1981) in *Spy vs. Spy* (1984) začele vpeljevati medosebno nasilje ob različnih stopnjah nazornosti (Ferguson 2013, 26). Vseeno pa je bilo kontroverz v zvezi s temi igrami relativno malo v primerjavi s "pen and paper" igro igranja vlog *Dungeons and Dragons*, za katero so trdili, da spodbuja agresijo, satanizem ali psihozo pri mladini (Cardwell v Ferguson 2013, 26). V obdobju osemdesetih je bila precejšnjega zgražanja javnosti deležna tudi igra *Custer's Revenge* (1982). Igralec se je v vlogi generala Custerja, ki je bil prikazan kot goli moški v klobuku in škornjih z vidno erekcijo, moral skozi naval izstreljenih puščic prebiti na drugo stran zaslona. Nagrajen je bil z okorno simulacijo posilstva Indijanke, privezane na drog (Gonzalez 2007).

Do konca osemdesetih let je bilo tržišče videoiger vredno že 3 milijarde dolarjev, v zgodnjih devetdesetih pa je imelo 20% vseh ameriških gospodinjstev konzolo Nintendo (Parratt in Wadham v Carter in Weaver 2003, 140). Tehnološki napredek je v tem času omogočil bolj realistične reprezentacije ljudi ter brutalnih poškodb v videoigrah. Zaradi

velike količine nasilja in njegove nazornosti so bile številnih kritik deležne *Street Fighter* (1987), *Mortal Kombat* (1992), *Wolfenstein 3D* (1992), *Night Trap* (1992) in *Doom* (1993). *Wolfenstein 3D*, ki velja za začetnico sodobnega žanra prvoosebni strelskih iger, so v Nemčiji denimo prepovedali zaradi uporabe nacističnih simbolov. Igra *Night Trap* ni bila pretirano nasilna, vključevala pa je video posnetke pomanjkljivo oblečenih žensk v provokativnih pozah, medtem ko je bila *Mortal Kombat* klasična pretepaška igra, v kateri se igralec v areni pomeri v krvavem boju proti drugemu igralcu ali računalniku. Obe igri sta bili leta 1993 podlaga razprave o vplivu nasilja v videoigrah v ameriškem kongresu in razlog za oblikovanje Entertainment Software Ratings Board (ESRB), ki ocenjuje videoigre glede na nasilne in seksualne vsebine. ESRB zagotavlja ocene vsebin za igre in tako sledi samoregulatornim prizadevanjem filmske industrije in industrije stripov (Carter in Weaver 2003, 141; Ferguson 2013, 27). Ustanovitev ESRB je preprečila potencialno vladno regulacijo in *Mortal Kombat* je ostala na prodajnih policah.

Zaskrbljenost javnosti zaradi vedno bolj nasilnih video iger je dosegla vrhunec leta 1999, ko sta dijaka Dylan Klebold in Eric Harris v strelskem masakru na srednji šoli Columbine v Koloradu ubila 12 sošolcev in enega učitelja ter ranila 24 ljudi, nato pa storila samomor. Javnost je zahtevala odgovore, mediji pa so v poročanju o pokolu pričeli izpostavljanje nasilne video igre, predvsem *Doom* (1993), kot možen vzrok za nasilno, antisocialno vedenje obeh morilcev. Tezo, da lahko videoigre delujejo kot "simulatorji množičnega pobijanja" in modeli za urjenje bojevanja, je priskrbel bivši ameriški polkovnik David Grossman, ki v knjigi *Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movie, and Video Game Violence* (1999) trdi, da prvoosebne strelske igre urijo otroke v uporabi orožja in normalne najstnike spreminjajo v morilce, sadiste, perverznejše in samomorilce (Cain 2008, 56). Toda v desetih letih po izidu *Dooma* se je število aretacij zaradi umora med mladostniki zmanjšalo za 77%; tudi v devetdesetih, na vrhuncu panike zaradi nasilja v šolah, pa so imeli učenci manj kot 7 : 10 milijonom možnosti, da bodo postali njegove žrtve. V odsotnosti preproste razlage je javnost povezala te redke in kompleksne dogodke z domnevnim zanimanjem morilcev za videoigre, ki so postale priročen "odgovor"¹¹ na nerazložljivo (Sternheimer 2007).

¹¹ Režiser Michael Moore je v dokumentarnem filmu *Bowling za Columbine* (2002) poskušal raziskati vzroke dogodka in predlagal, da lahko za tragedijo namesto videoiger okrivimo tudi bowling, ki sta se ga strelca udeležila pred pokolom.

"Starši in šolski učitelji so leta krivili televizijo za spodkopavanje morale in intelekta, video igre pa so bile še hujše: bile so kot televizija na cracku" (Cain 2008, 57).

Leta 1997 so izšle *Postal*, *Carmaggedon* in *Grand Theft Auto*. Igra *Postal*, v kateri glavni junak doživi živčni zlom, ki je povod za vsesplošno morilsko orgijo, je bila prepovedana v nekaj državah, zaradi imena, ki naj bi blatilo njen ugled, pa jo je tožila Ameriška pošta. Dirkalno igro *Carmaggedon* so v Nemčiji in Angliji cenzurirali tako, da so zbite ljudi in rdečo kri nadomestili z zombiji in krvjo zelene barve, kar naj bi bila sprejemljivejša alternativa, Brazilija pa jo je prepovedala (Gonzalez 2007). Že prva igra serije *GTA* je kmalu po izidu postala razvpita zaradi misij, ki so vključevale bežanje pred policijo, trgovanje z mamili in pornografijo ter pobijanje velikega števila ljudi. Nasilje je bilo v *GTA III* (2001) zaradi 3D pogona še bolj realistično, kritike pa so bile usmerjene na propagiranje nezakonitih in brutalnih dejanj v igri. Tradiciji kontroverzne serije je s "povečevanjem" nasilja in nespoštovanja zakona sledila *GTA: Vice City* (2002), ki je pozornost javnosti pritegnila tudi zaradi obtožb, da naj bi spodbujala rasno sovraštvo proti ameriškim priseljencem iz Haitija in Kube (prav tam).

Najbolj odmeven škandal v zgodovini serije *GTA* je bil povezan z mini igro "Hot Coffee" v *GTA III: San Andreas* (2004), ki je igralcem omogočala spolne odnose z različnimi ženskami v igri. V končni različici, ki je pristala na prodajnih policah, je bila sicer onemogočena, kar pa odklepa bolj spretnim igralcem ni preprečilo. Razkritje te mini-igre se je spremenilo v pravi škandal in politiki so dobesedno tekmovali med sabo v ostrih kritikah založniškega podjetja Rockstar Games, ki je bilo na udaru že zaradi kritik celotne serije *GTA*. Zaradi javnega zgražanja je ESRB spremenila oceno igre iz M (Mature 17+) v AO (Adults Only 18+), v Avstraliji pa so igro prepovedali. Igro so umaknili iz ameriških trgovin, dokler je ni mesec kasneje nadomestila očiščena različica, ki je spet dobila oceno M. Take-Two Entertainment, starševsko podjetje Rockstar Games, je v tistem četrtletju izgubilo 28,8 milijona dolarjev (Kutner in Olson 2008, 167–168; Sneti 2005).

V zgodovino iger se je kot verjetno najbolj nasilna igra vseh časov vpisala *Manhunt 2* (2003), posebno poglavje pa zavzema tudi skupina videoiger, t.i. *hate games*, ki je problematična zaradi negativnih reprezentacij narodov in rasno motiviranega nasilja.

Vanjo sodijo *Ethnic Cleansing* (2002), *KZ Manager*¹² in druge, cilj teh iger pa je aktivno iztrebljanje specifičnih skupin nasprotnikov, kot so temnopolti, Arabci in Judi.

Kratek pregled zgodovine nasilja v videoigrah pokaže, da so te skupaj z njihovimi uporabniki in ustvarjalci postale sodobni ljudski hudiči, ki v očeh javnosti predstavljajo grožnjo otrokom in mladini (Sternheimer 2007). Nenehni napredek na področju računalniške grafike, ki omogoča spektakularne vizualne prizore nasilja in zabisuje razliko med realnostjo in fantazijo, pa bo nedvomno sprožal kontroverze tudi v prihodnje:

Ne dvomim, da bodo čez petdeset let starši zganjali vik in krik zaradi strelskih iger v virtualni realnosti, ki bodo omogočale otrokom, da bodo dejansko čutili brizganje krvi iz odstreljene glave holografskega zombija, in da bodo hrepeneli po idiličnih dneh iz leta 2004, ko so otroci uživali v tako neškodljivem, risankastem razvedrilu, kot sta *Resident Evil* in *Grand Theft Auto*. Iz stališča sedanjosti – ko najnovejša zabava ponuja nezaslišano stopnjo stimulacije in realističnega nasilja – se zdi včerajšnja popularna kultura vedno nedolžna in mikavna (Schechter v Kutner in Olson 2008, 20).

3.3 ŽANRI VIDEOIGER

Videoigre so za razliko od filmskih žanrov, ki se delijo glede na vsebino (westerni, znanstvena fantastika, grozljivke itd.), kategorizirane glede na svojo prostorsko strukturo in način interakcije (Lister in drugi 2003, 275). Eno izmed zgodnjih taksonomij žanrov videoiger je predlagal Crawford v knjigi *The Art of Computer Game Design* (1984). Igre je razvrstil v dve široki kategoriji: igre večšine in akcije, ki poudarjajo motorične sposobnosti in so pogosto nasilne narave, in strateške igre, za katere je potreben miselni napor, obe kategoriji pa je razdelil na številne podskupine (Crawford 1984). Vendar pa na področju videoiger ni nobene uradne klasifikacije zvrsti, saj nekatere zelo očitno sodijo v določene kategorije, za druge pa je značilen preplet dveh ali več žanrskih lastnosti. Dodatno težavo predstavlja dejstvo, da se igre hitro razvijajo in da nenehno nastajajo novi žanri in njihove mešanice.

Kadar se videoigre pojavljajo v medijih v povezavi z nasilnimi dejanji, gre običajno za strelske igre. Temeljijo na bojevanju z različnimi vrstami strelnega orožja, od igralca

¹² *KZ Manager* je skupen naziv za skupino iger, ki postavijo igralca v vlogo upravitelja nacističnega koncentracijskega taborišča.

zahtevajo hitro reagiranje in natančnost, glede na pogled kamere oziroma perspektivo pa jih delimo na prvoosebne (*Doom, Quake, Half-Life, Battlefield 1942, Counter-Strike, Call of Duty, Halo* itd.) in tretjeosebne (*Max Payne, Kill Switch, Metal Gear Solid, Gears of War* itd.). Prva prvoosebna strelska igra je bila *Wolfenstein 3D* legendarnih razvijalcev id Software, izšla pa je leta 1992. V to skupino sodijo tudi taktične strelske igre, ki poudarjajo načrtovanje napadov in koordinacijo ekipe (*Tom Clancy's Rainbow Six* in *Tom Clancy's Ghost Recon*).

Priljubljena zvrst so tudi arkadne igre, kamor lahko uvrstimo pretepaške in ploščadne igre. Pretepaške igre so postavljene v zaprti prostor, v katerem se igralec spopade z enim samim nasprotnikom, temeljijo pa na nizanju različnih vrst udarcev. Med najbolj znane pretepaške igre sodita *Street Fighter* in *Mortal Kombat*, ki je zaslovela zlasti zaradi t.i. *fatalityjev*, končnih udarcev, s katerimi je igralec izjemno brutalno in grafično nazorno pokončal nasprotnika. Med arkadne igre sodijo tudi ploščadne igre, ki so predstavljene v 2D in v katerih igralec običajno napreduje s skakanjem na različne platforme (*Super Mario Bros, Prince of Persia, Donkey Kong, Sonic the Hedgehog*), ter igre, v katerih mora igralec hitro najti pot iz labirinta in se izogniti različnim oviram (*Pac-Man*).

Igre igranja vlog ali igre RPG (ang. *role playing games*) so se razvile iz t.i. *pen and paper* iger RPG, med katerimi je najbolj znana že omenjena *Dungeons & Dragons*. Običajno so postavljene v fantazijsko okolje, v katerem igralec napreduje skozi zgodbo v vlogi junaka z določenimi sposobnostmi in veščinami, ki se skozi igro nadgrajujejo na podlagi izkušenskih točk. V igri se igralec bojuje z različnimi nasprotniki in odkriva svet, v različnih situacijah pa ima na voljo različne možnosti odziva, tako da lahko zgradi svoj lik v skladu z lastnimi preferencami in igra bodisi pozitivnega bodisi negativnega junaka. Med najbolj znane igre igranja vlog sodijo *Planescape Torment*¹³ in serije *Ultima, Baldur's Gate, Icewind Dale, Elder Scrolls* in *Fallout*, ki je postavljena v postapokaliptično okolje. Za nekatere igre RPG, kot so serije *Gothic, Elder Scrolls* in *Fallout*, je značilen ogromen, odprti svet, ki igralcem omogoča skoraj popolno svobodo raziskovanja in poljubni vrstni red opravljanja nalog. V zvrst RPG sodijo tudi igre, ki se

¹³ Izšla je leta 1999 in se osredotoča na samo zgodbo, bojevanje pa je prisotno v minimalnih količinah. Še danes velja za eno izmed najbolj kompleksnih iger vseh časov, ki zaradi velikanske količine besedila v dialogih skorajda dosega status interaktivnega romana.

bolj kot na zgodbo osredotočajo na samo bojevanje (*Diablo*), zato so znane kot akcijske igre RPG.

Pustolovščine so tipične nenasilne igre, v katerih igralec skozi zgodbo rešuje različne uganke s pomočjo predmetov v okolju in pogovorov z različnimi liki. Prve pustolovščine so bile tekstualne (serija *Zork*), kasneje pa so se razvile grafične različice, med katerimi je prva požela uspeh *Maniac Mansion* (1987). Sledile so ji t.i. "pokaži-in-klikni" (ang. *point-and-click*) igre, ki so zaznamovale zlato dobo pustolovščin pod okriljem podjetja LucasArts: *The Secret Of Monkey Island*, *Sam & Max Hit the Road*, *Full Throttle*, *Day of the Tentacle* in druge. Med pustolovske igre sodi tudi posebna tematska podzvrst, ki jo poznamo pod imenom preživetvene grozljivke (ang. *survival horror*). Te igre poudarjajo reševanje ugank in izogibanje sovražnikom namesto direktne konfrontacije, navdih pa jemljejo iz temačnih okolij filmskih grozljivk in literature (*Silent Hill*, *Alone in the Dark*, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*).

Simulacije so zvrst videoiger, za katere je značilna visoka stopnja realizma, v njih pa igralec simulira različne aktivnosti, npr. pilotiranje letala (*IL-2 Sturmovik*, *Microsoft Flight Simulator*) ali vožnjo avtomobila (*Gran Turismo*, *Dirt 3*). Med simulacije štejemo tudi športne igre, ki ponujajo pestro izbiro za navdušence nad nogometom (*FIFA*, *Pro Evolution Soccer*, *Championship Manager*), košarko (*NBA*), hokejem (*NHL*), golfom (*Tiger Woods PGA Tour*), tenisom (*Virtua Tennis*) in ekstremnimi športi (*Tony Hawk's Pro Skater*, *Shaun White Snowboarding*). V zadnjih letih so na konzolah veliko popularnost doživele glasbene simulacije, v katerih igralec s pomočjo različnih vhodnih naprav (kitare, bobni) sledi melodiji ali ritmu skladbe v igri (*Guitar Hero*, *Rock Band*).

Veliko žanrsko skupino iger tvorijo tudi strategije – videoigre, ki od igralca za zmago zahtevajo strateško načrtovanje. Delijo se na realno-časovne igre, v katerih je dogajanje neprekinjeno (*Warcraft*, *Age of Empires*), in potezne strategije, v katerih mora igralec za naslednjo potezo počakati, da pride na vrsto (*Heroes of Might and Magic*, *Rome: Total War*). Najbolj razširjene so strategije, v katerih igralec gradi različne skupnosti s pomočjo razpoložljivih virov: v *Sid Meier's Civilization* gradi celotno civilizacijo skozi dolgo zgodovinsko obdobje, v *SimCity* pa infrastrukturo mesta, skrbi za potrebe njegovih prebivalcev in nadzira njegovo ekonomijo. Priljubljene so tudi strategije, ki so postavljene v znanstveno-fantastično okolje (*Starcraft*, *Homeworld*, *Sins of a Solar*

Empire). Nekatere strateške igre so znane tudi kot t.i. *god games*, saj ima igralec v njih pri nadziranju razvoja posameznih entitet in vplivu na potek igre dobesedno neomejene sposobnosti (*Black & White*). Med strateške igre, ki se v številnih elementih prekrivajo s simulacijami, lahko uvrstimo tudi *Spore*, v kateri igralec vodi evolucijo neke življenjske oblike, ter *The Sims*, ki je verjetno najbolj znana simulacija življenja in družbenih interakcij.

Zadnjo kategorijo tvorijo priložnostne igre. To so razne miselne igre, v katerih igralec rešuje logične uganke in miselne orehe (*Tetris*, *Sokoban*), in digitalne različice namiznih iger (*Risk*, *Mahjong*, *Magic: The Gathering*), kamor sodijo tudi igre, kot so šah (*Fritz*, *Chessmaster*), poker, tarok in številne druge.

Igre lahko kategoriziramo tudi glede na število udeležencev oziroma način igranja. Najpogostejše so enoigralske ali solo igre, kjer igro od začetka do konca preigra en sam igralec proti umetni inteligenci. Videoigre pa je mogoče igrati tudi v družbi prijateljev, in sicer prek lokalne mrežne povezave oziroma LAN-a (ang. *Local Area Network*) ali prek interneta. V zadnjem času so še posebej priljubljene igre MMORPG (ang. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) ali masovno večigralsko spletno igranje domišljjskih vlog, kamor sodijo *World of Warcraft* in igre, kot so *Eve Online*, *Elder Scrolls Online* in druge. Igre MMORPG sledijo enaki dinamiki kot enoigralske igre igranja vlog: igralci za svojega avatarja izberejo spol, raso in razred, nato pa v bogatem fantazijskem svetu opravljajo različne naloge in skozi napredovanje v igri izboljšujejo lastnosti, veščine in sposobnosti svojega lika.

Koncept žanrov ima pomembne implikacije za teorijo medijskih učinkov. Če žanri videoiger sledijo določenim pravilom, ki se jih uporabniki naučijo, potem nima nobenega smisla izločati iz njih posamezne elemente in jih šteti, da bi videli, kakšen učinek lahko imajo, kot so to počele številne raziskave nasilja na televiziji. Njihovih pomenov in možnih učinkov namreč "ni mogoče ločiti od forme, ki ji vladajo določena pravila in v kateri se pojavljajo – ravno tako kot se ne bi imelo smisla spraševati, koliko je vreden denar iz Monopolija zunaj igre" (Barker in Petley 1997, 9). Bolje kot se uporabniki videoiger naučijo pravil igre, manj so torej "ranljivi" za njene učinke.

3.4 MITI O NASILJU V VIDEOIGRAH

Teoretske modele preučevanja učinkov nasilja v medijih in njihove slabosti smo si ogledali v predhodnem poglavju, na tem mestu pa bomo poskušali na podlagi dosedanje razprave identificirati prevladujoče mite o nasilju v videoigrah, ki se iz znanstvene sfere prenašajo v javnost.

3.4.1 Mit: med igranjem videoiger in nasiljem v resničnem svetu obstaja vzročna povezava.

Levine (1998, 9) v knjigi *See No Evil: A Guide to Protecting Our Children from Media Violence* razglasi: "Debate je konec. Nasilje na televiziji in v filmih škoduje otrokom. Štirideset let raziskav potrjuje, da nenehna izpostavljenost visokim stopnjam medijskega nasilja uči otroke in mladostnike, da razrešujejo medsebojna nesoglasja z nasiljem ..." Za zagovornike kavzalne hipoteze so dejstva torej jasna. Problem je bil identificiran in napočil je čas, da najdemo rešitev (Grimes in drugi 2008, 161).

Poglobljeni pregled najbolj znanih študij učinkov nasilja v videoigrah pa takšno sliko hitro skazi. Večina teh študij se posveča vplivu nasilnih videoiger na agresivno vedenje, kar je potencialni učinek, ki je bil deležen neprimerno večje pozornosti kot vsi drugi možni učinki. Gauntlett (1995, 3) opozori, da se razlog za to skriva v dejstvu, da je nanje dolga leta vplivala politična želja, da bi videoigre okrivili za najrazličnejše družbene probleme, od revščine in neenakosti do dostopnosti orožja, kvalitetne izobrazbe itd., botrovala pa jim je tudi tehnofobija. Obseg raziskav o pozitivnih in prosocialnih učinkih videoiger je tako bistveno manjši od obsega raziskav o vplivu videoiger na nasilno vedenje. Večina raziskovalcev verjetno tudi (zmotno) izhaja iz predpostavke, da videoigre ponujajo le nasilne modele vzornikov.

Tovrstne študije učinkov videoiger so prevzele metode, uporabljene v študijah učinkov televizije¹⁴. Utemeljene so na pozitivistični oziroma behavioristični tradiciji, predvsem na različnih psiholoških modelih razlage agresivnega vedenja, kot je teorija socialnega učenja ali novejši model splošne afektivne agresije. Njihova osnovna predpostavka, da ima lahko določen medij točno določen vpliv na ljudi, ki so homogena celota, je

¹⁴ Edina omembe vredna izjema je kulturalistična teorija, ki v študijah videoiger ni bila pogosto uporabljena, saj je še vedno nejasno, ali (in v kolikšni meri) videoigre vplivajo na percepcijo sveta igralcev (Egenfeldt-Nielsen in Heide Smith 2004, 20).

pogosto temelj izbora eksperimentalne zasnove študije, kjer naj bi laboratorijsko okolje raziskovalcem omogočilo natančno merjenje vpliva določene spremenljivke. Takšne študije običajno preučujejo dve skupini; prva igra nasilno videoigro, druga pa nenasilno, nato pa raziskovalci kvantificirajo spremembe v vedenju obeh skupin. Morebitne vedenjske razlike so pripisane razliki med igrama (Egenfeldt-Nielsen in Heide Smith 2004, 18).

Takšno eksperimentalno zasnovo je imela raziskava, ki sta jo leta 2000 izvedla Anderson in Dill. Udeleženci so bili razdeljeni na dve skupini, ki sta igrali dve zelo različni igri: nenasilno pustolovščino *Myst* in nasilno strelsko igro *Wolfenstein 3D*. Avtorja sta opozorila na edinstvene nevarnosti videoiger: identifikacijo z agresorjem, aktivno participacijo in naravo iger, ki omogoča razvoj odvisnosti. Rezultati raziskave so pokazali kratkoročni porast agresivnega vedenja po igranju nasilne igre in večjo agresivnost moških udeležencev, kar naj bi potrjevalo hipotezo, da igralci nasilnih videoiger izkazujejo več agresivnega vedenja tudi v resničnem svetu (Anderson in Dill 2000).

Prvi problem te pogosto citirane raziskave se kaže na ravni izločitve nasilnih dejanj iz narativnih kontekstov, v katerih so se pojavljala (Jenkins v Squire 2002). Drugi zadeva primerjalno tehniko, ki je bila zaradi žanrske raznolikosti obeh iger neveljavna. Squire (2002) izpostavi tudi, da je razlika 0,16 sekunde med dolžino zvoka, s katerim so poraženi udeleženci *Wolfensteina 3D* "kaznovali" tekmece, in dolžino zvoka, ki so jo tekmece namenili poraženci *Mysta*, veliko premajhna, da bi jo lahko kvalitativno enačili z vzrokom množičnih umorov v resničnem svetu.

Kavzalno hipotezo naj bi potrjevalo še nekaj drugih študij (Anderson in Bushman 2001; Anderson 2004), vendar se tudi ogromna večina empiričnih raziskovalcev strinja, da študije učinkov nasilnih videoiger ne ponujajo zadovoljivih dokazov za formuliranje dokončnega odgovora na vprašanje, v kakšni meri videoigre povzročajo agresijo (Egenfeldt-Nielsen in Heide Smith 2004, 18). Meta-analiza Sherryja iz leta 2001 je opozorila na protislovnost izsledkov različnih raziskav ter pokazala, da je učinek nasilnih videoiger na agresijo majhen in celo manjši od nasilja na televiziji. Nenavadna je bila tudi njena ugotovitev o trendu, ki nakazuje, da je posledica daljšega časovnega igranja nasilnih iger nižja stopnja agresije (Sherry 2001). To ugotovitev bi lahko pojasnili s tem, menita DeVane in Squire (2008), da se igralci v daljšem časovnem

obdobju naučijo "oblikovne slovnice" igre in razvijejo meta-kognitivno razumevanje načinov reprezentacije nasilja.

Samo ena študija (Williams in Skoric 2005) je testirala dolgoročni vpliv iger, pri čemer ni ugotovila nobenega učinka. Pomanjkanju trdnih vzročnih dokazov navkljub pa je Ameriška akademija pediatrov razglasila, da predstavlja igranje nasilnih videoiger za nasilno vedenje najstnikov enako tveganje kot kajenje tobaka za razvoj pljučnega raka (Williams 2005).

Študije, ki naj bi dokazovale korelacijo med nasiljem v videoigrah in nasiljem v resničnem življenju, so upravičeno predmet ostrih kritik. Poskušajo namreč poenostavljeno izolirati videoigre iz vsakdanjega življenja njihovih uporabnikov in jih preučevati izven konteksta, v katerem so običajno uporabljane (Egenfeldt-Nielsen in Heide Smith 2004, 34). Ker so "učinke" pokazale samo pomanjkljive raziskave, ni razloga, da bi na podlagi razpoložljivih dokazov sklepali o veljavnosti vzročne povezave med nasiljem v videoigrah in resničnem življenju.

3.4.2 Mit: desenzitizacija

Desenzitizacija je potencialni dolgoročni učinek nasilnih videoiger, zaradi katerega naj bi postali posamezniki manj občutljivi do žrtev nasilja in bolj sprejemljivi za nasilje na splošno. Naučijo se, da je nasilje "normalni del družbe, da ga je mogoče uspešno uporabljati in da je pogosto nagrajeno" (Potter 1999, 42).

Kot smo že omenili, pa je prostor igre ločen od realnosti; ko igramo igro, vstopimo v prostor, ki ga je Huizinga imenoval "čarobni krog". Enaka aktivnost ima lahko v igri povsem drugačne pomene kot v realnosti. Na tej točki postanejo raziskave medijskih učinkov problematične, saj kot merilo agresije v resničnem svetu uporabljajo na primer udarjanje napihnjjenih lutk. Otrok, ki udarja igračo, zasnovano točno v ta namen, je namreč še vedno znotraj "čarobnega kroga" igre in razume svoja dejanja v tem kontekstu (Jenkins 2004).

Pomanjkanje šoka ali empatije, ko nek računalniško generirani lik na primer ustrela drugi računalniški lik v fiktivnem okolju videoigre, za katerega *vemo, da ni resnično*, je torej zmotno interpretirati v smislu, da se človek ne bi zgrozil ob prizoru pristnega nasilja v resničnem življenju.

3.4.3 Mit: "zombifikacija"

Kritiki videoiger in tabloidni tisk so zgradili sliko še enega domnevnega učinka: videoigre spreminjajo otroke v brezumne "zombije", ki nekritično sprejemajo medijsko ponudbo in ne ločijo med fikcijo in resničnim svetom. A novejše raziskave, ki razumejo otroke kot aktivne in ne pasivne gledalce, ponujajo številne ugotovitve, ki "zombi" hipotezi oporekajo (Gauntlett 1995, 40). Relevantne študije niso našle popolnoma nobenih dokazov, ki bi podpirali trditve kritikov, da televizija zmanjša pozornost otrok, povzroča "odvisnost", vodi v nepismenost ali zmanjšuje kognitivne sposobnosti (Neumann v Gauntlett 1995, 40–41). Še več, raziskave kažejo, da zgodnje uvajanje v otrok v narativne formate in žanre pomeni, da ti hitreje razvijejo pismenost in sofisticirano razumevanje knjig, ko jih začnejo brati (Marshall v Gauntlett 1995, 41). Prav tako je Buckingham skozi intervjuje z otroki, starimi osem, deset in dvanajst let, pokazal, da se ne zavedajo zgolj narave TV oglasov, temveč da so pogosto kritični do oglaševalskih metod in motivov (Gauntlett 1995, 41).

Hipoteze o desenzitizaciji in "zombifikaciji" ne podpirajo nobeni prepričljivi dokazi, sodobni strahovi glede tovrstnih učinkov pa se pogosteje pojavljajo v tiskanih medijih kot v resnih akademskih študijah (Gauntlett 1995, 39).

3.4.4 Mit: otroci so še posebej dovzetni za vpliv nasilja v videoigrah.

V osrčju razprav o škodljivih učinkih nasilnih videoiger je lik otroka, ki je prikazan kot pasivna žrtev medijske manipulacije, videoigre pa kot sredstvo "kvarjenja nedolžnih duš" in vzvod družbenega propada. Buckingham (1997, 33) ugotavlja, da so elitni diskurzi popularne kulture polni pokroviteljskih predpostavk o občinstvu, ki temeljijo na preziru do "drugih", kot so ženske in drugi "nižji razredi" ljudi, pogosto ravno otroci. Ti so definirani pretežno s tem, česar jim primanjkuje – znanja, vednosti, izkušenj itd. – in postavljeni v podrejene vloge izven prostora odraslih. Zaradi svoje nevednosti in iracionalnosti naj bi bili še posebej ranljiva tarča nasilja v videoigrah. Tovrstno nasilje pa ni razumljeno le kot sredstvo, ki otroke spodbuja k nasilnim dejanjem, temveč tudi kot oblika nasilja zoper otroke, ki ga storijo odrasli, katerih edina motivacija je finančni pohlep. Medijsko nasilje, pravi Buckingham (1997, 32), je samo po sebi razumljeno kot oblika "zlorabe otrok", ki kar kliče po regulaciji in nadzoru.

Zaskrbljenost zaradi reprezentacij nasilja v videoigrah je osredotočena na otroke predvsem zato, ker naj bi bili ti manj sposobni razlikovati med fikcijo in stvarnostjo, zaradi česar naj bi imelo nasilje nanje večji vpliv. Vendar pa so raziskovalci na podlagi intervjujev z otroki ugotovili, da so ti že v zgodnjih letih sposobni natančnega razlikovanja med obema kategorijama. Ta mit tudi precenjuje sposobnost odraslih za ločevanje med realnostjo in fantazijo; veliko odraslih na primer verjame, da so tekme v wrestlingu resnične (Potter 2003, 71–73). Psihološki modeli otroškega razvoja prav tako temeljijo na ideji, da imajo otroci manj razvit moralni okvir kot odrasli in da so zaradi tega bolj nagnjeni k posnemanju tistega, kar vidijo na televiziji ali računalniškem zaslonu (Weaver in Carter 2006, 6).

A če so otroci v tem diskurzu dojeti kot posebej ranljivi, še ne predstavljajo grožnje družbenemu redu. Prava "nevarnost" se skriva v mladostnikih, ki niso le dovzetni za to, kar vidijo na zaslonu, temveč so to sposobni tudi uresničiti (Murdock 1997, 70). Druga plat diskurza o nasilnih videoigrah vključuje poleg mitologiziranja otroštva torej tudi patologiziranje mladostništva (Grimes in drugi 2008, 182). Levine (1998, 40) denimo opaza, da imajo najstniki v medijih slab sloves: "Prikazani so kot čemerni, introvertirani mizantropi ali kot nasilni devianti na testosteronu."

Neskončne razprave o zaščiti otrok pred nasiljem v videoigrah prezrejo tudi dejstvo, da otroci že dolgo niso več primarna ciljna skupina industrije videoiger. Tržišče se je od otrok preusmerilo k starejši populaciji, saj je prva generacija igričarjev že odrasla in nadaljuje z igranjem videoiger tudi v dobi odraslosti. Povprečen igričar je tako star 35 let, le 27 odstotkov igričarjev pa je starih manj kot 18 let (Entertainment Software Association 2016).

3.4.5 Mit: (nasilne) videoigre povzročajo odvisnost.

Prepričanje o narkotičnem učinku medijev ni nič novega; že v 30. in 40. letih prejšnjega stoletja so se pojavljala svarila pred "obsedenostjo z mediji", zaradi katerih gledalci izgubijo nadzor nad svojimi čustvi in percepcijami (Potter 1999, 133).

V nasprotju z alarmističnimi reprezentacijami odvisnosti, kot so uveljavljene v javnem diskurzu, pa v akademski skupnosti, ki se ukvarja s preučevanjem teorije videoiger, vlada konsenz, da je podoba igričarja kot odvisnika zmotna ali vsaj da je problem bolj

kompleksen (Cover 2006). Izven konteksta medicinske stroke je vprašljiva že upravičenost uporabe koncepta zasvojenosti za razne aktivnosti – kot opozorita Egenfeldt-Nielsen in Heide Smith (2004, 27), o njej običajno govorijo ljudje, ki razumejo neko določeno aktivnost kot neprimerno ali nezaželeno. Kutner in Olson (2006, 157) izpostavita tri diagnostične znake odvisnosti: kompulzivno, fiziološko željo po neki substanci, vedno večjo toleranco do te substance (odvisnik potrebuje za enak učinek vedno večjo dozo) in neprijetne fiziološke simptome med odtegnitvijo. Na vprašanje, ali je mogoče te kriterije aplicirati tudi na uporabo videoiger, pa odgovorita, da enostavno ne vemo.

S kriteriji zasvojenosti bi lahko označili številne aktivnosti, kot je na primer odnos do branja knjig, vendar smo pri njihovi rabi nezavedno selektivni: če otrok igra košarko ali klavir nekaj ur na dan, ga imamo za zagnanega športnega ali glasbenika. Če nekdo pozna najmanjše, trivialne podrobnosti o nogometnem klubu in ne zamudi nobene tekme v bližini, ga imamo kvečjemu za pravega ljubitelja nogometa ali nogometnega navdušenca. Toda če nekdo preživi ure in ure za računalnikom ali igralno konzolo in pozna vse še tako banalne podrobnosti neke igre, je hitro označen za odvisnika (Cover 2006; Kutner in Olson 2006, 158). Intenzivnost predanosti neki aktivnosti torej ni odločujočega pomena, temveč je to njena družbena (ne)sprejemljivost.

Mit o igričarju kot odvisniku pa v vsej svojih inačicah z zasvojenostjo neutemeljeno enači interaktivnost in "potopitev", ki sta bistveni lastnosti videoigre. Retorika zasvojenosti z videoigrami ali digitalnim svetom nasploh enači odvisnika s figuro "intenzivnega" uporabnika iger. Pogosta je v političnih razpravah o cenzuri ter (ne)koristnosti videoiger za otroke, zaznamujejo pa jo konservativna ideološka stališča, v čemer ni nič drugačna od diskurza, ki napaja moralne panike o nasilju v videoigrah (Cover 2006).

3.4.6 Mit: prepoved nasilnih iger bi rešila problem.

Barker in Petley (1997, 4) opozarjata, da argumenti o "učinkih" in posledično pozivi k cenzuri ne obstajajo v nekakšnem ideološkem vakuumu, temveč izvirajo iz globoko zakoreninjenih prepričanj o tem, kako bi morala biti družba organizirana in regulirana. V raziskavah o vplivu nasilja v videoigrah se namreč pogosto skriva konservativna ideološka komponenta, ki pod krinko varovanja otroške nedolžnosti učinkovito spelje

debato na področje zahtev po vladni regulaciji svobodnega govora in umetnostnega izraza (Williams 2005).

Zagovarjanje cenzure ali prepovedi videoiger zaradi nasilnih vsebin in podob izraža tudi pesimističen pogled na občinstvo, njegove kritične sposobnosti in sposobnosti izbire. Uveljavljeni sistemi ocenjevanja videoiger glede na njihovo eksplicitno in nasilno vsebino (ameriški ESRB in evropski PEGI) po našem mnenju kljub nekaterim pomanjkljivostim zadoščajo za informiranje ljudi o primernosti posameznih iger za določene starostne skupine. Pozive¹⁵ k prepovedi določenih nasilnih videoiger, ki se občasno pojavljajo v medijih in javnosti, pa razumemo kot "zdravilo", ki bi bilo hujše od "bolezni".

3.4.7 Mit o osamljenem, družbeno neprilagojenem igričarju

Mit o izoliranem, družbeno neprilagojenem igričarju je tako prevladujoč in tako trdno povezan s predstavo o obsesivnem, neuravnoteženem, nevarnem posamezniku, da ga mediji pogosto vpletajo v poročanje o nasilnih dejanjih, kot je na primer pokol na šoli Columbine. "Igričar ni samo družbeni izobčenec, takšen je zaradi tega, ker so to *povzročile igre*" (Newman 2008, 5).

Trditev, da so videoigre problematične s stališča družabnosti je napačna, ker predpostavlja, da so videoigre izključno ali vsaj prevladujoče samotna izkušnja, obenem pa ne priznava obstoja bogate igričarske kulture pogovora, razprave, izmenjave mnenj in sodelovanja (Newman 2008, 23).

Največji izziv razumevanju videoigre kot samotne dejavnosti je ravno razširjenost večigralstva. Igranje videoiger je aktivnost, ki je postavljena v družbeno okolje. Tudi v enoigralskih igrah lahko pri reševanju ugank, vodenju junaka proti cilju ali branju zemljevidov sodeluje več igralcev. Ena od pomembnih značilnosti medija je postalo tudi spletno večigralstvo (Kerr v Newman 2008, 24), kjer ima pomembno vlogo klepet, s katerimi igralci na primer koordinirajo taktike znotraj ekipe. Vloga klepeta ni samo usmerjanje delovanja, temveč tudi v aktivno oblikovanje pomena in izkušnje igre za igralce (Jenkins 2004; Newman 2008, 25). Za otroke in mladostnike je igranje videoiger

¹⁵ Pozivom k cenzuri se ni izognila niti Slovenija. Januarja 2007 je takratni pravosodni minister Lovro Šturm opozoril na "nujnost preventivnega pristopa k preprečevanju širjenja nasilnih računalniških iger in videov" ter napovedal konkretne ukrepe v tej smeri (Delo 2007, 19. januar). Zgodba epiloga do danes ni dobila.

torej intenzivno socialna aktivnost in ne aktivnost, ki izolira. Takšnega mnenja so tudi sami uporabniki videoiger – 53 % najbolj zavzetih igričarjev meni, da jim igre pomagajo ohraniti stike s prijatelji, 42 % pa jih meni, da jim igre pomagajo preživljati čas z družino (Entertainment Software Association 2016).

4 ANALIZA MEDIJSKEGA POROČANJA

4.1 RAZISKOVALNI PRISTOP IN METODOLOGIJA

Za analizo poročanja smo zbrali prispevke iz treh tiskanih medijev: osrednjega informativnega dnevnika Delo, tabloidnega dnevnika Slovenske novice in mesečnika Joker, edine slovenske revije, specializirane za področje videoiger.

Delo in Slovenske novice smo izbrali, ker sta najbolj brana slovenska dnevnika, pri čemer je Delo najbolj razširjen resni časopis, Slovenske novice pa glavni predstavnik rumenega tiska. Spletna stran podjetja Delo predstavlja časnik Delo kot osrednji, najbolj vpliven in kredibilen časnik v Sloveniji, ki že več kot 55 let družbeno angažirano soustvarja slovenski javni prostor in s številnimi vsebinskimi sklopi spremlja, osvetljuje, pojasnjuje in komentira najširše družbeno in politično gospodarsko dogajanje (Delo d.d.). Slovenske novice so predstavljene kot najbolj priljubljen dnevni časopis v Sloveniji, ki poleg informiranja in komentiranja ponuja predvsem razvedrilne vsebine, zaščitni znak časnika pa so "zgodbe navadnega človeka iz lokalnega okolja" (Delo d.d.). Zaradi temeljnih razlik v osnovni naravnosti in ciljnem občinstvu obeh časnikov predvidevamo, da se bo poročanje o videoigrah v obeh bistveno razlikovalo.

V fazi zbiranja medijskih prispevkov se nismo odločili iskati le člankov o nasilnih videoigrah, temveč smo zajeli vsebine, ki se nanašajo na videoigre nasploh. Iskalni ključ, ki je določil, ali bomo nek prispevek vključili v analizo medijskega poročanja, je bil beseda "videoigra" ter njene variacije ("videoigre", "računalniške igre", "igrice"). Te so se lahko pojavljale bodisi v naslovu članka bodisi v besedilu ali obeh.

V prvem poskusu zbiranja člankov za analizo smo te iskali tako, da smo zajeli številke časopisov, ki so izšle vsak prvi teden vsakega drugega meseca v letu, vendar je bilo število pridobljenih člankov premajhno za smiselno analizo. To je bil tudi prvi namig, da videoigre v dnevnikih časopisih niso tema, ki bi po pomembnosti kotirala visoko.

Iskanje smo nato razširili in zajeli vse številke Dela (vključno z Nedelom), Slovenskih novic (vključno z Nedeljskimi novicami) in Jokerja od leta 2010 do leta 2015. Članke v Jokerju smo iskali po spletnem arhivu revije.

S to metodo zbiranja podatkov smo zajeli tudi članke, ki se ne nanašajo izključno na raziskovano temo mitov o nasilju v videoigrah, temveč tudi članke o strojni opremi, igričarski industriji, zdravju, vzgoji ipd. Članke o strojni opremi, na primer recenzije in napovedi novih igralnih konzol ter raznih igričarskih pripomočkov, smo kljub pojavljanju besede "videoigre" ali njenih variacij izključili iz analize, saj so za obravnavo reprezentacij videoiger v tiskanih medijih in mitov o nasilju nerelevantni.

Analiza bo delno temeljila na kvantitativni metodi, s pomočjo katere bomo pregledali, katere so glavne teme, v katerih se pojavljajo videoigre. Ker pa z nalogo želimo ugotoviti, kako mediji reprezentirajo videoigre ter kako konstruirajo mite o nasilju v videoigrah, smo za glavno metodo izbrali kritično analizo diskurza, ki je kvalitativna in interpretativna. Uporabili jo bomo pri prispevkih, ki se nanašajo na mite o videoigrah, ki smo jih identificirali v prejšnjem poglavju; med značilnimi naslovi iz vsakega tematskega sklopa pa bomo prav tako izbrali članek (ali članke) in si ga podrobneje ogledali. Preostali članki po tematskih sklopih ne bodo analizirani, ker za temo mitov o nasilju v videoigrah niso relevantni, zato jih bomo zgolj našteali.

Kritična analiza diskurza preučuje jezik kot družbeno prakso, pri tem pa jo specifično zanimajo načini, na katere diskurzivne strukture "razglašajo, prikrivajo, legitimirajo in reproducirajo odnose moči in dominacije v družbi" (van Dijk, 2001, 353). Opredelitev in definicij diskurza je veliko, Jaworski in Coupland (v Vezovnik 2008, 87) ga razumeta kot "rabo jezika v odnosu do družbenih, političnih in kulturnih oblik – diskurz je jezik, ki odraža družbeni red, in hkrati jezik, ki oblikuje družbeni red in posameznikovo interakcijo z okoljem."

Znotraj kritične analize diskurza obstajajo različni pristopi. Sociokognitivni pristop van Dijka deli analizo na mikro in makro raven. Jezikovno rabo, diskurz, verbalno interakcijo in komunikacijo preučuje mikro raven analize; makro raven pa moč, dominacijo in neenakost družbenih skupin. Vloga kritične analize diskurza je na teoretski ravni postaviti most med obema, pri čemer je osrednjega pomena koncept moči, zlasti moč družbenih skupin in institucij, ki se kaže kot nadzor nad dejanji in mišljenji drugih skupin (van Dijk 2001, 354).

V kritični analizi diskurza je pogosto uporabljen tudi tristopenjski model, ki ga je razvil Fairclough. Na prvi stopnji, ki je deskriptivna, je jezikovna analiza teksta, ki jo zanimajo zgradba povedi, izbira besed, konceptualne metafore ipd. Druga stopnja se posveča analizi diskurzivne prakse, ki obsega procese produkcije, distribucije in rabe teksta. Tretja raven pa predvideva razlago odnosa med interakcijo in družbenim kontekstom, preučuje torej diskurz v odnosu do ideologije, hegemonije in oblasti (Vezovnik 2008, 86).

Kritična analiza diskurza povezuje torej jezikovno analizo z družbeno, pri čemer jo zanimajo zlasti ideološki učinki diskurzivnih praks v vsakdanjem življenju. Pri tem razkriva tisto, kar je drugače očem skrito – implicitne, prikrite, subtilne pomene, s katerimi teksti in govor "upravljajo z umom in ustvarjajo konsenz" (van Dijk v Vezovnik, 84).

Ker na reprodukcijo ideologij v družbi pomembno vplivajo tudi mediji z določenimi načini reprezentacije dogodkov in tem, se bomo v analizi časopisnih člankov torej ukvarjali s pomeni, ki so jih ti ustvarili o videoigrah, in poskušali v njih odkriti morebitne zdravorazumske predpostavke in implicitna ideološka sporočila.

4.2 ANALIZA MEDIJSKEGA POROČANJA O VIDEOIGRAH

Za pridobitev vpogleda v značilnosti diskurza o videoigrah v posameznem mediju bomo opravili analizo poročanja za vsak vir posebej: najprej bomo analizirali Delo, nato Slovenske novice in nato še Joker. V začetnem delu se bomo pri obeh dnevnikih posvetili kvantitativni analizi prispevkov o videoigrah. Pregledali bomo, koliko člankov je bilo v obdobju od 2010 do 2015 objavljenih v Delu, Slovenskih novicah in Jokerju, zanimalo pa nas bo tudi, v katerih temah se pojavljajo videoigre po posameznih dnevnikih časopisih.

V vseh treh virih smo našli skupaj 62 člankov o videoigrah, od tega v Delu 39, v Slovenskih novicah 19 in v Jokerju 4. Ker so v Jokerju vsi članki povezani s tematiko videoiger, smo iz tega vira izbrali le tiste, ki so videoigre v različnih kontekstih omenjali v navezavi z nasiljem.

Tematsko so bile videoigre v Delu in Slovenskih novicah predmet obravnave v prispevkih, ki smo jih razdelili na šest sklopov: industrija videoiger, trendi, zgodovina

iger, posamezne igre, igre na splošno in dogodki. V tematiko industrije iger smo vključili članke o trgu videoiger in podjetjih, ki se ukvarjajo z razvojem iger. V tematiko trendov smo uvrstili prispevke o tehnoloških, ekonomskih in družbenih spremembah v svetu videoiger, novih poslovnih modelih in zadnjih smernicah razvoja v informacijsko-tehnološki industriji. V zgodovinsko tematiko so bili zajeti članki, ki so obravnavali zgodovino legendarnih iger in biografije slavnih razvijalcev. Članke, ki so se ukvarjali neposredno z videoigami, smo tematsko razdelili na tiste, ki so obravnavali posamezne igre, in tiste, ki so poročali o videoigrah na splošno. Poseben tematski sklop smo namenili dogodkom, ki sta jih Delo in Slovenske novice tako ali drugače povezovala z igranjem videoiger.

4.2.1 Delo

Razporeditev člankov v Delu glede na glavno temo je prikazana v spodnji tabeli.

Tabela 4.1: Tematska obarvanost člankov o videoigrah v Delu

Tematika	f	%
Industrija videoiger	9	23,1
Trendi	6	15,4
Zgodovina videoiger	7	17,9
Posamezne igre	11	28,2
Igre na splošno	5	12,8
Dogodki	1	2,6
SKUPAJ	39	100

Večina člankov¹⁶ v Delu se je nanašala na opise iger ali poročila o posameznih igrah, ki so vzbujale kontroverze. Prvi tak članek je bil *Igra s talibi vznemirja Britance* (Delo

¹⁶ Drugi članki, ki smo jih uvrstili v tematski sklop posameznih iger, so: *Klic dolžnosti pred Medaljo časti* (Ivanc 2010b), *Katakizma v svetu umetnosti vojne* (Ivanc 2010c), *Igra na spletu s podporo EU* (Delo 2011), *Obračun v Divje divji deželi* (Ivanc 2011b), *S ptičjo fračo nad zelene tatinske prašiče* (Ivanc 2011f), *Peklenski predvsem za izdajatelja* (Kovšca 2012a), *Iranski odgovor na kulturno vojno* (Delo 2012a), *Falot Janez ali Janko? Kakor vam prija* (Ivanc 2013) in *Hej, svet še obstaja tam zunaj!* (Kovšca 2014).

2010b), objavljen v sekciji Panorama. Članek obvešča, da je nova različica *Medal of Honor* v Veliki Britaniji dvignila veliko prahu, ker je igralec v njej kot talibski borec lahko streljal zavezniške vojake.

Igra ameriškega proizvajalca Electronic Arts, v kateri si igralec lahko izbere vlogo talibskega borca, je medijsko tako odmevna, da se je oglasil celo britanski obrambni minister Liam Fox: 'To je neokusna in predvsem nebritanska igra in kar zgrozim se, če pomislim, da se bodo ob njej veselili tudi moji rojaki.' Američani so Medal of Honor že prepovedali v svojih vojaških oporiščih po vsem svetu, Britanci pa razmišljajo o njenem umiku iz trgovin (Delo 2010b, 18).

Članek *Vojaški spopad velikih treh* (Ivanc 2011e), objavljen v sekciji Generacija D, primerja strelski igri *Battlefield 3* in *Call of Duty: Modern Warfare 3* s stališča igralnosti in prodajnih rezultatov. Kot zanimivost omeni, da so *Battlefield 3* v Iranu prepovedali, saj se zgodba dogaja tudi v njihovi državi ter da so iranski igralci od EA že zahtevali opravičilo. Pri tem označi igro za "sporno" z uporabo narekovajev, kar kaže, da se avtorju ogorčenje Irancev ne zdi upravičeno, medtem ko v članku *Igra s talibi vznemirja Britance* za označbo spornosti igre *Medal of Honor*, ki je požela ogorčenje Američanov in Britancev, narekovaji niso bili uporabljeni. Avtor članka navaja in komentira tudi nenavaden zaplet s podgano: "... nemška podružnica ameriške organizacije za pravice živali PETA je protestirala proti prizoru, v katerem mora igralec zaklati podgano, češ da igra 'sadistično ravna z živalmi', kar da ima lahko travmatične posledice na odraščajoče fante. To, da v igri pobijaš predvsem človeške nasprotnike, jih očitno ni motilo ..." (Ivanc 2011e, 24).

Tematski sklop z drugim največjim številom prispevkov¹⁷ o videoigrah tvorijo v Delu članki o igričarski industriji. Članek *Z računalniškimi igrami na svetovni trg* (Ivanc 2011d), objavljen v sekciji Borza dela, predstavi slovenska razvijalca iger Zootfly in ActaLogic, ki sta nastala iz podjetja Arxel Tribe, prvega slovenskega podjetja, ki se je ukvarjalo z razvojem videoiger. Avtor označi obe podjetji za "slovenska feniksa", ki se

¹⁷ Preostali članki, ki smo jih uvrstili v tematski sklop industrije videoiger, so: *Konec igre za videoigričarje?* (Kovšca 2011a), *Drage igrice za borzne vlagatelje* (Kučić 2011), *"Iz leta v leto napredujemo"* (Ivanc 2011č), *Mobi(ng) igričarskega trga* (Kovšca 2012b), *Halo 4 in Wii za boljše zaključek črnega leta* (Kovšca 2012c), *Počasno ohlajanje odnosov* (Delo 2012b), *Igričarska sla nikakor ne popušča* (Delo 2013b) in *Z uspehom sta si lahko kupila poslovno svobodo* (Galun 2014).

kljub nekaterim oviram uspešno prebijata na evropski in svetovni trg. Boštjan Troha, eden od treh direktorjev Zootflyja, je v izjavi za članek izpostavil kadrovsko stisko v Sloveniji in povedal: "Najpomembnejša je strast. Razvoj iger ni služba, ampak način življenja. Če misliš, da je to služba od devetih do petih, si hitro razočaran. Iščemo ljudi, ki živijo za to. Ni nujno, da imajo ogromno izkušenj ali formalno izobrazbo" (Ivanc 2011d, 25). Tibor Klajnsček, ravno tako direktor podjetja Zootfly, pa je kritično ocenil veljavo in ugled videoiger v Sloveniji v naslednji izjavi: "Pri nas so igre zelo stigmatizirane. Če kakšen mulec reče, da bo delal igre, mu oče eno prilepi. Zakaj iger pri nas ne dojemajo kot industrijo? V Kanadi država daje veliko finančnih spodbud za njihove razvijalce, pri nas pa je vse tako obdavčeno, da so naši programerji za delodajalca enako dragi kot tisti v Franciji" (prav tam). Kljub naštetim težavam avtor članka poudari velik uspeh dveh iger omenjenega podjetja – *Panzer Elite Action* se je prodala v več kot milijon izvodih, milijonska pa je bila tudi prodaja njihove igre *Prison Break*. Zakaj se Zootfly osredotoča na akcijske igre, v članku zgovorno pojasni Troha: "Vsi imamo radi angažirane zgodbe, a navsezadnje živimo od iger. Ljudje hočejo sprostitev: iz službe prideš utrujen, postreliš nekaj nacistov in greš spat. Zato so igre s tematiko druge svetovne vojne tako priljubljene. To je popoln eskapizem. Ne sprenevedamo se, da je to umetnost. To je obrt!" Drugo uspešno slovensko podjetje, ki ga predstavi članek, je ActaLogic, ki je "doslej prodalo okoli pol milijona iger, med katerimi je bila največja uspešnica kmetijska simulacija *Agrar Simulator*" (prav tam).

Tretji tematski sklop člankov¹⁸ o videoigrah v Delu tvorijo prispevki, ki se nanašajo na zgodovino igričarstva. Reprezentativni članek tega tematskega sklopa je *Debelušni vodovodar praznuje 30 let* (Ivanc 2011c), objavljen v sekciji Generacija D. Avtor opiše izvor Nintendove maskote Maria, junaka več kot dvesto igričarskih uspešnic:

Marieva zgodba se je začela na začetku osemdesetih let prejšnjega stoletja, ko je Šigeru Mijamoto razvijal igro, s katero bi se Nintendo zavihtel med vodilne proizvajalce videoiger. V tistih časih so bili osebni računalniki še strašna (in draga) redkost, poleg tega se na njih ni dalo poganjati grafično zahtevnih igrice. Tako se je Donkey Kong s prvotnim Mariem leta 1981 najprej

¹⁸ Drugi članki, ki smo jih uvrstili v tematski sklop zgodovine videoiger, so: *Trideset let Puck mana* (Kovšca 2010), *Mož, ki je ustvaril Maria* (Ivanc 2011a), *Od igralnih kart do videoigrice* (Delo 2013a), *Vzpon, padec in smrt* (Grujičić 2014), *Tetrisovih 30 let* (Delo 2014a) in *Izumitelj Tetrisa* (Delo 2014b).

pojavi na arkadnih avtomatih, že dve leti pozneje pa je Nintendo predstavil svojo prvo hišno konzolo NES, s katero se je prebil v številne japonske, ameriške in evropske domove (Ivanc 2011c, 24).

V nadaljevanju pojasni Mariov status igričarske ikone: "Mario je eden najslavnejših junakov videoiger vseh časov. Igre, v katerih nastopa, so najbolj prodajana serija iger na svetu. Je prvi igričarski junak, ki so ga leta 2003 upodobili v hollywoodskem muzeju voščenih lutk. V devetdesetih je vsaj v ZDA postal bolj znan od Mikija Miške" (prav tam). Poudari pa tudi izjemno priljubljenost in dolgoživost slavnega igričarskega junaka: "Doslej so po svetu prodali okoli 240 milijonov iger, v katerih nastopa kot glavni ali stranski junak. In v vseh teh letih se ni prav dosti spremenil, le nekaj pikslov in tekstur več je dobil" (prav tam).

Četrty tematski sklop člankov ¹⁹o videoigrah v Delu tvorijo prispevki, ki se nanašajo na trende na področju videoiger. Značilni članek tega tematskega sklopa je *Mobilniki in tablice izrivajo igralne konzole* (Kučić 2013), objavljen v sekciji Infoteh. Ukvarja se s prihodnostjo videoiger in opiše trend, da so zmogljive igralne konzole in osebni računalniki zanimivi le še za zahtevne in starejše igričarje, medtem ko se priložnostni igričarji in mladi zanimajo predvsem za videoigre na mobilnikih in tablicah. Prireditelji razstave o zgodovini računalniških iger na festivalu Ars Electronica v avstrijskem Linzu so namreč povedali, da je njihova zbirka "najbolj zanimiva za moške srednjih let, ki se ob starih igričarskih napravah nostalgčno spominjajo mladostnih igričarskih časov. Nekaj starih iger radi odigrajo mlajši otroci, za mlade niso več zanimive niti najnovejše igralne konzole ali igričarski računalniki. Te uporabljajo le najbolj zagrizeni igričarji, drugi se večinoma zabavajo z igrami na pametnih telefonih ali tablicah" (Kučić 2013, 14). Avtor članka potrdi njihova opažanja z navedbo najnovejše raziskave analitske skupine NPD, ki je pokazala, da čakajo velike ponudnike igričarskih konzol (Microsoft, Sony in Nintendo) v prihodnosti precejšnje težave: "Današnji mladi igralci verjetno niso odraščali s prejšnjimi generacijami njihovih izdelkov, ampak so se z igrami spoznali z

¹⁹ Drugi članki, ki smo jih uvrstili v tematski sklop trendov na področju videoiger, so: *Zabava se z rekordno hitrostjo seli v digitalni svet* (Kovšca 2011b), *Astronomski računi za "brezplačne" videoigre* (Kodelja 2013), *Korporacije si lastijo vse, kar pošteno plačamo* (Ropret 2013), *Kdaj bo konec zavajanja z igrami na mobilnikih?* (Delo 2014c) in *Atletska štipendija za hitre prste e-športnikov* (Kopušar 2015).

zasloni, občutljivimi na dotik. Zato je vprašanje, ali jim bodo veliki trije sploh še uspeli prodati najnovejše Xboxe, Playstatione in Wiije ..." (prav tam). Kljub morebitni negotovi usodi konzol pa avtor poudari, da ostajajo videoigre "nepogrešljive spremljevalke tehnološkega razvoja" (prav tam).

Naslednji tematski sklop, ki je drugi najmanjši po obsegu in v katerem so tudi najpogosteje omenjeni različni miti o videoigrah, tvorijo članki o videoigrah na splošno. Vest "*Resne igre*" proti bolečini informira o e-zdravju kot pomembnem viru prihodkov tehnoloških podjetij v prihodnosti ter ugotovitvi ameriškega laboratorija HIT, da je "mogoče elektronske virtualne svetove uporabljati pri bolečih terapijah, saj so ugotovili, da pacienti med igranjem računalniških iger pozabijo na bolečino" (Delo 2010a, 22).

Tema članka *Zasloni ne smejo vzgajati otrok* (Djordjević 2010), objavljenega v rubriki Šolstvo, je zasvojenost mladih z elektronskimi mediji. Članek je izrazito enostranski, pod krinko skrbi za otroke pa razkriva konservativno ideologijo. V podnaslovu poziva starše, da otrokom postavijo mejo pri uporabi interneta, mlade pa "naj krepijo aktiven življenjski slog in urijo socialne veščine".

Igranje na dvorišču z avtomobilčki in punčkami ali delanje potičk v peskovniku je že iz mode. Otroci bi dan najraje začeli z risanko na televiziji, nadaljevali z igro na računalniku, vmes bi poslušali predvajalnik mp3, pošiljali sporočila po mobilnem telefonu in v družbi novih tehnologij dan tudi končali. Če časa ob elektronskih medijih ne nadzorujemo, otrok hitro preide v fazo pretirane rabe. Namesto da bi se družil z vrstniki, raje poseže po daljincu in svojo usodo prepusti usodi junaka priljubljene risanke ali videoigre ... Toda s pretirano rabo elektronskih medijev se najmlajši učijo le slabih vzorcev, ki pa jim v nadaljnjem psihosocialnem razvoju zagotovo ne bodo koristili (Djordjević 2010, 17).

Avtorica članka že v uvodu vzpostavi dihotomijo med idealizirano preteklostjo, v kateri so se otroci igrali s "pravimi" igračkami za otroke, avtomobilčki in punčkami, ter sodobnostjo nevarnih elektronskih medijev, kot so videoigre. V trditvi, da se s pretirano rabo teh medijev otroci učijo le slabih vzorcev, sta dve neznanki, zaradi katerih ostaja trditev le nejasna generalizacija: nikjer nista definirana ne "pretirana" raba ne "slabi" vzorci. V nadaljevanju avtorica navaja mnenje walfdorskega pedagoga in antropologa Boštjana Štrajhara: "Prevelika raba računalnikov vodi v strogo, logično in algoritmično mišljenje, brez morale in etične ter duhovne vsebine, ki je značilna za interakcijo z računalnikom" (prav tam).

Navedeno mnenje nikakor ni nevtralno mnenje strokovnjaka, temveč odkrito izraža ideološko predpostavko walfdorske šole, zasnovane po antropozofskih principih Rudolfa Steinerja, ki omejuje uporabo televizije in računalnika v zgodnjem obdobju otroštva in razume sodobno tehnologijo kot oviro na poti otrokovega "duhovnega" razvoja. Temelji na predpostavki o nepremostljivi ločnici med "znanstvenim" (računalniki, televizija) in "duhovnim" svetom, pri čemer je znanost zavezana "nizki" materialnosti, oropani morale in etike, nedefinirana "duhovnost" pa ostaja visoki, plemeniti cilj, h kateremu stremijo pedagoški principi omenjene šole. Svojo misel nadaljuje s tezo, da otroci za zdravo otroštvo ne potrebujejo zaslonov, saj jih ti le "prisilijo, da stopijo v svet odraslih veliko prej, kot je zanje primerno" (prav tam).

V nadaljevanju članka avtorica izpostavi zasvojenost z elektronskimi mediji, ki odvisnikom "onemogoča normalno življenje in povzroča slabe odnose v družini, šoli in na delovnem mestu" (prav tam). Omeni, da so zasvojenost z elektronskimi mediji obravnavali tudi na simpoziju, ki ga je priredil zavod Salesianum ter navaja mnenje predavatelja Bojana Belca, ki dela s tovrstnimi odvisniki na Svetovalnem centru za otroke, mladostnike in starše v Ljubljani: "Po njegovo moramo mladostnika hitro usmeriti v aktivnosti in komunikacijo v živo ter mu predlagati zdrav način življenja" (prav tam).

Avtorica opozori tudi na škodljivi vpliv nasilnih vsebin, pri čemer se sklicuje na tiste raziskave, katerih rezultati ustrezajo že vnaprej izdelanemu mnenju o škodljivih učinkih elektronskih medijev. Gre za napako potrditve (ang. *confirmation bias*): "Raziskave kažejo, da imajo nasilna sporočila dolgoročnejši vpliv. Zaradi pretiranega ukvarjanja z nasilnimi vsebinami lahko mladostniki, ki so k temu nagnjeni, postanejo še bolj agresivni" (prav tam).

Članek "*Streljačine*" so tudi koristne (Ivanc 2010a), objavljen v sekciji Panorama, obravnava vpliv videoiger naklonjeno. Namesto na negativne se osredotoča na pozitivne učinke, pri tem pa se sklicuje na najnovejše raziskave, ki naj bi pokazale, da igranje prvoosebni strelskih iger, ki zahteva hitre reflekse, izboljša hitrost in natančnost ter pospeši odločanje. Avtor zaključuje članek z mislijo: "Lahko bi torej sklepali, da je z računalniškimi igrami tako kot z večino stvari na svetu: vsaka je lahko koristna, če jo uporabljáš s pametjo" (Ivanc 2010a, 20).

Ko enkrat začneš, ne moreš (in ne smeš) nehati (Ivanc 2012) je naslov komentarja, objavljenega v sekciji Generacija D, ki problematizira zahtevo po nenehni navzočnosti igričarja v nekaterih poslovnih družabnih simulacijah. Obenem iz prvoosebne perspektive opisuje tudi, kako te tovrstne videoigre hitro "zasvojijo": "Ko si omisliš lično srebrno tablico, si prej ali slej naložiš kakšno igro. Za začetek preizkusiš brezplačno verzijo Jeznih ptičev, **se navlečeš** in odšteješ tistih nekaj evrov za polno igro. Nato slišiš od nekoga za kakšno drugo igro in preveriš še to. In iPad te **ima v krempljih**" (Ivanc 2012, 24).

Članek *Razvojni potencial in vpliv računalniških iger sta izjemna* (Kovačič 2010), objavljen v sekciji Panorama, poudarja ekonomski in družbeni pomen videoiger. Videoigre opiše kot motor tehnološkega razvoja in posel "ki se po obsegu, količini denarja in širšem družbenem vplivu brez težav kosa z drugimi sorodnimi industrijami zabave, kakršna je na primer filmska" (Kovačič 2010, 20). Opozori tudi na prevladujoče stereotipne interpretacije igričarjev kot "apatične in asocialne mladine", ki jih pripiše posledici dejstva, da so "računalniške igre v primerjavi z drugimi oblikami medijev še zmeraj relativno selektiven oziroma nišni način preživljanja prostega časa" (prav tam). Javnost po mnenju avtorja igranje videoiger še zmeraj

ocenjuje z dobršno mero skepse in nezaupljivosti, ki izvirata iz nepoznavanja dejanskega stanja oziroma ustvarjanja celostne podobe na podlagi fragmentarnih vtisov. Tako v odlomkih nekaterih arkadnih računalniških iger na primer vidijo nazorne krvave in nasilne prizore, na podlagi česar sklepajo, da je vsaka naslednja igra enako krvava in sama sebi namen. Seveda pa je resnica daleč od tega, saj snovalci iger v svoje stvaritve vnašajo neverjetno veliko inovativnega naboja, domišljije in znanja, tako da so mnoge izmed njih prave umetniške mojstrovine (prav tam).

V zadnji tematski sklop smo uvrstili članke, ki poročajo o nekem dogodku. V Delu je bil v letih od 2010 do 2015 objavljen samo en članek, ki je poročal o dogodku in ob tem vseboval omembo videoigre, in sicer *Nihče ni varen pred Breiviki* (Utenkar 2012). Objavljen je bil v sekciji Aktualno v Nedelu dne 22. julija 2012 ob obletnici pokola na Norveškem in brez kritične refleksije zgolj omeni, da je Breivik "streljanje vadil na strelišču in po lastnih besedah tudi z igranjem nekaterih nasilnih strelskih računalniških iger" (Utenkar 2012, 4).

4.2.2 Slovenske novice

Razporeditev člankov v Slovenskih novicah glede na glavno temo je prikazana v spodnji tabeli.

Tabela 4.2: Tematska obarvanost člankov o videoigrah v Slovenskih novicah

Tematika	f	%
Industrija videoiger	/	/
Trendi	1	5,3
Zgodovina videoiger	/	/
Posamezne igre	2	10,5
Igre na splošno	7	36,8
Dogodki	9	47,4
SKUPAJ	19	100

Večina člankov, ki vsebujejo omembo videoiger, je v Slovenskih novicah kot tabloidnem časniku predvidljivo povezana z različnimi ekscesnimi dogodki ali zločini.

Kratka vest *Zaboden zaradi igrice* (Slovenske novice 2010a), objavljena v sekciji 365 stopinj, opisuje incident, ki se je zgodil v Rimu: "Med igranjem nogometne igrice Fifa 2009 na igralni konzoli je 16-letnega Italijana **močno razburil** očetov nasvet, naj izboljša taktiko. **V navalu besa** je odšel v kuhinjo, pograbil nož in očeta zabodel v trebuh. Moški ni v smrtni nevarnosti, 16-letnikova mati pa se pridruža, da sta z možem sinu kupila Fifo 2009 zaradi tega, da ne bi več igral nasilnih igrice" (Slovenske novice 2010a, 7).

Vest namiguje, da "varnih" videoiger, ki ne bi imele vpliva na nasilno vedenje, pravzaprav ni, saj so lahko nevarne celo športne simulacije, kot je *Fifa*. Uporablja čustveno zaznamovane besedne zveze, kot sta "močno razburil" in "v navalu besa", ki želijo poudariti, da je najstnik popolnoma izgubil nadzor nad seboj in vzbuditi odpor pri bralcu. Očetov nasvet je bil sprožilec agresivnega vedenja, za katerega pa naj bi najstniškega storilca, kot namiguje vest, pogojile že nasilne igre, ki jih je igral v preteklosti.

Članek z udarnim naslovom *Starši na spletu, dojenček umrl* (Slovenske novice 2010b), objavljen v sekciji 365 stopinj, poroča o tragičnem primeru iz Južne Koreje. Nek par naj

bi po 12 ur dnevno preživel v internetni kavarni, kjer sta igrala igro *Prius Online*, trimesečno hčer pa sta puščala samo in jo hranila le enkrat na dan. Deklica je zaradi stradanja umrla.

Vest z naslovom *Najstniški zasvojenec z igricami* (Slovenske novice 2010d), objavljena v sekciji 365 stopinj, prihaja prav tako iz Južne Koreje, kjer je petnajstletni fant storil samomor, še prej pa je ubil mamo. Vzrok za to dejanje je bila mamina prepoved igranja videoiger, s katerimi naj bi bil deček "povsem zasvojen". Vest zaključuje s podatkom, da korejske oblasti predvidevajo, da je v državi vsaj 2 milijona zasvojenecv z videoigami.

Poročilo z naslovom *Davljenje ni bilo virtualno* je bilo objavljeno v sekciji Narobe svet 4. oktobra 2010:

Prav neverjetna zgodba prihaja iz Velike Britanije, kjer je 46-letni **brezposelni** oče Mark Bradford zaradi računalniške igrice **izgubil razum** in hotel fizično obračunati s 13-letnim **kratkohlačnikom**. Potrkal je na njegova vrata in ga začel daviti, najstnika pa je iz smrtonosnega prijema rešila mati.

Mark Bradford je **zagrizen igralec agresivne strelske igrice Call of Duty**, ki jo prek spleta igrajo sto tisoči po vsem svetu. Ker ga je 13-letnik hudo porazil med igranjem in na koncu še ubil njegov virtualni karakter, se je 46-letniku **stemnilo pred očmi** (Slovenske novice 2011c, 7).

Članek ob navedbi imena storilca navaja status brezposelnosti, samega storilca pa označuje z "zagrizenim igralcem". Obe navedbi sta verjetno povezani v smislu, da je storilec "zagrizeni" igralec ravno *zaradi* brezposelnosti, saj drugače ne bi imel časa za intenzivno igranje. Povezava med intenzivnostjo igranja in brezposelnostjo implicitno namiguje na stigmatizacijo brezposelnosti kot priložnosti za nekoristno zapravljanje časa z igranjem videoiger, ki ima lahko nevarne posledice v skladu z logiko, da "ubijalske igre ustvarjajo ubijalce". Žrtev, ki je prav tako igrala "agresivno strelsko igrico" – a nanjo enaka igra kdove zakaj ni imela negativnega vpliva – je označena s "kratkohlačnikom", besedo, ki nosi prizvok otroške nedolžnosti in nepokvarjenosti. V nasprotju s takšno podobo se je storilcu "stemnilo pred očmi", zaradi česar je "izgubil razum", k temu pa naj bi pripomogla prav nasilna narava omenjene igre. Ob članku sta objavljeni tudi dve sliki: na prvi je prizor tetoviranega vojaka z ostri strelsko puško v roki in pripis: "Call of Duty je ena najbolj prodajanih računalniških igrac vseh časov", na drugi pa brezzobi in zanemarjeni storilec "nevirtualnega davljenja" (prav tam).

Kratka vest *Ubijal zaradi igrice*, objavljena v sekciji Narobe svet, poroča o dogodku v Vietnamu, kjer se je začelo odmevno sojenje 17-letniku, ki je obtožen umora treh ljudi:

"Med ropom zlatarne, ki se ga je lotil, da bi prišel do denarja za računalniške igrice, je z nožem kruto pokončal 37-letnega lastnika, njegovo ženo in njuno 19-mesečno hčerko. Hkrati je odrezal roko lastnikovi devetletni hčerki, ki pa je preživela napad. Iz zlatarne je odnesel za 100.000 ameriških dolarjev nakita in zlatnine. Ves denar je hotel zapraviti za igranje **krvoločne spletne igrice The Kiem**" (Slovenske novice 2012a, 7). V tem primeru ne gre za povezovanje nasilne videoigre z agresivnim vedenjem, temveč je videoigra navedena kot *motiv* zločinskega dejanja, s katerim naj bi si storilec pridobil denar za igranje igre.

Vest *Z igrico mami povzročil gromozanski račun*, objavljena v sekciji Narobe svet, obvešča o dogodku iz Edinburga, kjer je osemletni deček "mami povzročil velik glavobol in finančno stisko" (Slovenske novice 2014b, 7). Kriva naj bi bila igra *Minecraft*, ki jo je igral in pri tem spregledal, da je bil njegov tablični računalnik zaradi izklopa elektrike preusmerjen na plačljivo mobilno omrežje.

Članek z naslovom *Pokončale so ga igrice* (E. B. 2015a), objavljen v sekciji Narobe svet, poroča o še enem primeru zasvojenosti z videoigrami, ki se je končal tragično. Ker je na Tajvanu nek moški umrl med "maratonskim, tridnevnim igranjem videoigrice", članek na podlagi ekscesnega primera izpelje neutemeljeni sklep o upravičenosti strahov, da bo takšnih primerov v prihodnje še več: "... kriva je bila izčrpanost, so sklenili ob obdukciji, **strahov**, da bo obsedenost z vrhunsko tehnologijo, eno najnovejših oblik zasvojenosti, zahtevala izdaten smrtni davek, pa je **upravičeno vse več**" (E. B. 2015a, 8).

Daljšo poročilo *Dvanajstletnici zabodli sošolko* (A. P. 2014), ki je bilo objavljeno v sekciji Narobe svet 4. junija 2014, opisuje zločin, ki se je zgodil v ameriškem Milwaukeeju. 12-letni deklici naj bi več mesecev načrtovali umor, s pomočjo katerega sta se želeli pridružiti "spletnemu kultu Vitkega moža²⁰". Žrtev sta 19-krat zabodli, a je preživela. Poročanje o dogodku se je nadaljevalo s člankom *Dvanajstletni pošasti načrtovali krvav umor* (E. B. 2015b), ki je bil objavljen 19. februarja 2015 v sekciji

²⁰ Vitki mož (ang. *Slender Man*) je sodobni urbani mit, ki izvira iz tekmovanja v Photoshopu za najboljšo paranormalno fotografijo na forumih Something Awful, in glavni antagonist dveh videoiger *Slender: The Eight Pages* (2012) in *Slender: The Arrival* (2013). Mitološko bitje je upodobljeno kot nenavadno visok, suhljat moški z brezobličnim obrazom v črni formalni obleki. Ima zelo dolge, lovkam podobne roke, s katerimi ulovi otroke, ki jih zalezuje in ugrablja, nato pa jih sili v grozljiva dejanja. Srhlijivi domišljjski lik je postal internetni fenomen, ki ga upodabljajo in opisujejo številne stvaritve, kot je na primer video serija *Marble Hornets* na Youtube.

Pekel, nebesa. Članek informira o začetku sojenja obema dekletoma in na senzacionalističen način opisuje ozadje poskusa umora:

Kaj vse se je pletlo po možganih Anisse in Morgan, ki je usodnega dne praznovala 12. rojstni dan, je skorajda neverjetno, dokaze o krvavem načrtu pa razkriva prav slavljenkin dnevnik, porisan s srhljivimi podobami različnih zločinov ter zemljevidom gozda oziroma načrtovanega kraja umora in popisani s sovražnimi zapisi ter seznamom potrebščin za umor, med katerimi je bil kuhinjski nož. Geysserjeva je stripe, skrajno nasilne, ustvarjala tudi sama. Dekleti sta krvavega popoldneva iznakazili še prijateljčine barbike, ki sta jim odrezali lase in ude ter jim po trupu vrezali satanistične simbole ... Njuni sobi, je poudarila obramba, sta polepljeni z risbami Vitkega moža in strašljivimi opozorili, denimo, nihče ni povsem varen niti doma, Slender Man je namreč venomer v bližini. Na eni od risb na tleh leži deklica, nad njo druga deklica vihti nož, zraven stoji pripis uživam v ubijanju, podobnih prizorov pa je bilo v spalnicah grozljivo veliko (E. B. 2015b, 25).

Podrobni opisi sob deklet in "obsedenosti" z Vitkim možem imajo namen ustvariti ozračje kulture strahu, kjer na nedolžne otroke na internetu prežijo neštete nevarnosti in jih spreminjajo v "pošasti", kar je beseda, s katero sta mladoletni storilki opisani že v naslovu.

Drugi obširnejši tematski sklop člankov v Slovenskih novicah obsega prispevke, ki so se nanašali na videoigre na splošno. Vest *Igrice izboljšujejo vid*, objavljena v sekciji 365 stopinj, navaja izsledke raziskave, ki so jo predstavili na konferenci na temo Igre kot učenje v New Yorku. Rezultati te raziskave kažejo, da imajo "osebe, ki igrajo streljaške in druge hitro odvijajoče se videoigre, boljši vid, večjo koncentracijo in boljše zaznavanje" (Slovenske novice 2010c, 7).

Naslednji prispevek, v katerem smo zasledili le bežno omembo videoiger, je bil daljši informativni članek z naslovom *Za starše skrb, za otroke veselje*, objavljen v sekciji Peskovnik. Članek ponuja bralcem veliko idej za organizacijo varnih poletnih počitnic, pri čemer igra tudi na čustva staršev, ki se "najbrž ne bodo počutili dobro v službi, če bodo vedeli, da otrok doma ves čas igra računalniške igrice ali gleda televizijo" (Slovenske novice 2010č, 24).

Vest *Muzej računalniških iger*, objavljena v sekciji 365 stopinj, obvešča o otvoritvi muzeja računalniških iger v Berlinu. Razstava naj bi se posvetila tudi temu, da "danes veliko otrok v prostem času ne počne nič več drugega, kot cele ure presedi pred

računalniki in igra igrice" (Slovenske novice 2011a, 7). Direktor muzeja je še napovedal, da bo "tema razstave tudi odvisnost od računalniških iger in povečevanje nasilja" (prav tam).

Daljši članek *Kam se nagiba jeziček igričarske tehtnice?* (Kvas 2012) je bil objavljen v prilogi Astronovice. Nadnaslov "Dobre in slabe plati videoigric" nakazuje vsebino, v kateri avtor poroča o izsledkih najnovejših raziskav. V uvodu opiše izhodišče: "Razprava o morebitnem škodljivem vplivu videoigric na mladino je stara skoraj toliko kot to razvedrilo. Kritiki jim očitajo poneumljanje, spodbujanje nasilnega vedenja in vedno bolj na stol prilepljene najstniške zadnjice, zagovorniki poudarjajo, da igranje lahko tudi izobražuje ter krepi domišljijo, prostorsko predstavo in reflekse" (Kvas 2012, 17).

Nadaljuje z navajanjem raziskav profesorja psihologije dr. Douglasa Gentila, katerih izsledki kažejo, "da se otroci, ki posvečajo preveč časa videoigricam, slabše odrežejo v šoli" in da se "tisti, ki igrajo bolj nasilne igre, tudi bolj nasilno vedejo" (prav tam). Prosocialne igre (katerih vsebina zahteva nenasilno sodelovanje in pomoč drugim) pa naj bi spodbujale prosocialno vedenje tudi v resničnosti.

Članek *Proti aplikacijam za najmlajše* (Nedeljske novice 2013) poroča, da so predstavniki ameriške Kampanje za nekomercializirano otroštvo (CCFC) pri Zvezni komisiji za trgovino (FTC) vložili pritožbo proti razvijalcem oziroma prodajalcem videoiger za pametne telefone in tablice, ki jih oglašujejo kot učne pripomočke za najmlajše. Pri tem so se sklicevali na priporočila Ameriške akademije pediatrov, ki staršem priporoča, "naj se otroci, mlajši od dveh let, ne igrajo z računalniki ali s pametnimi telefoni, tistim malce starejšim pa bi bilo treba čas, ki ga preživijo pred televizijo ali računalnikom, omejiti na eno do dve uri na dan" (Nedeljske novice 2013, 13).

Daljši članek *Tri minute igre zmanjša skomine* (Slovenske novice 2014a) je zanimiv z vidika, da obrne običajno predstavo o videoigrah kot *vzroku* odvisnosti in jih postavi v vlogo "*zdravila*" za odvisnost. V skladu z izsledki raziskave, ki so jo opravili na Univerzi v Plymouthu, tako svetuje bralcem, da začnejo igrati Tetris, če bi radi shujšali. Raziskava je pokazala, da "neustavljiva želja po koščku čokolade, denimo, izzveni, če takoj, ko se porodi, začnete igrati vizualno zahtevno računalniško igrico" (Slovenske novice 2014a, 17).

Članek *Slovenski otroci preveč sedijo* (Mljač 2015), objavljen v prilogi Na zdravje, izraža zaskrbljenost zaradi premajhne telesne dejavnosti otrok in mladostnikov, ki je škodljiva za zdrav razvoj. V uvodu avtorica izpostavi idealizirano podobo preteklosti: "Učitelji, zdravniki, starši, še najbolj pa verjetno babice in dedki opažajo, da se današnji otroci in mladina skoraj ne gibajo več. Včasih s(m)o se igrali in družili na prostem, staršev ni tako zelo skrbelo, da bi se zgodilo kaj hudega, in zvečer smo utrujeni brez težav zaspali" (Mljač 2015, 13).

V nadaljevanju navaja podatke raziskave Nacionalnega inštituta za javno zdravje: "Številke so več kot skrb vzbujajoče; telesno dejavna vse dni v tednu ni niti petina mladostnikov, vsak peti v prostem času več kot štiri ure dnevno preživi v sedečem položaju!" (prav tam).

Krivci za takšno stanje so televizija in "igranje igrice na računalniku ali drugih elektronskih napravah", takšna podoba videoiger kot pasivne, sedentarne zabave, pa zdravorazumsko sugerira, da so te že same po sebi škodljive v nasprotju s "pravimi igrami" idealiziranega otroštva nedavne preteklosti. V takšnem diskurzu postanejo videoigre hitro označene kot del toksične kulture, ki se ji morajo postaviti po robu vsi razumni ljudje, ki jim je mar za prihodnost otrok (Newman 2008, 4).

V obdobju od 2010 do 2015 sta bila v Slovenskih novicah objavljena samo dva članka, ki sta se v celoti nanašala na posamično igro. Prvi je bil *Slovenija se bori na dveh frontah* (Slovenske novice 2011b), ki opisuje dogajanje v videoigri eRepublik, drugi pa *Jezni ptiči grede tudi na film* (Slovenske novice 2012b).

V tem časopisu je tematsko izstopal le članek *Videoigre dvakrat donosnejše od filmske industrije* (Ivanc 2015), objavljen v Nedeljskih novicah, ki očrta trende razvoja videoiger, igričarske industrije in uporabnikov videoiger.

4.2.3 Joker

Joker je specializirana igričarska revija, ki je prvič izšla že leta 1992. Usmerjena ni izključno v igričarske teme, recenzije videoiger in teste strojne opreme, temveč ponuja tudi prispevke s področja književnosti, filma in različne izobraževalne rubrike. Slog

pisanja je prepoznaven in edinstven, vsebuje veliko neologizmov, arhaičnih besed in slengovskih izrazov.

Za namene analize medijskega poročanja o videoigrah in nasilju smo pregledali šest letnikov revije oziroma številke od 198 do 269, ki so izšle v obdobju od 2010 do 2015. Pristop k analizi revije Joker se je od pristopa k analizi Dela in Slovenskih novic razlikoval v tem, da pridobljenih člankov nismo posebej tematsko razvrščali in kvantificirali. To niti ne bi bilo smiselno, saj je osnovno poslanstvo revije ukvarjanje z videoigrama v vseh njihovih razsežnostih. Članka, katerega glavna tema bi bila preiskovana tematika, v pregledanih številkah revije nismo našli, zato smo iz velikega nabora prispevkov o videoigrah zbrali tiste, ki so v kakršnemkoli kontekstu omenjali identificirane mite.

Gamescom 2011: kako je Battlefield porazil Diablo (LordFebo 2011) je obširna reportaža z igričarskega sejma Gamescom v Kölnu. Avtor reportaže po krajšem uvodu predstavi pregled "nemškega igarskega posla" in v skladu s poslanstvom revije zavzame kritično pozicijo do cenzure videoiger v vseh njenih oblikah. Uporaba narekovaja pri besedi "nasilne" jasno in pričakovano kaže, da v reviji v mit o nasilnih igrah, ki bi povzročale agresivno vedenje, ne verjamejo.

Še ena komponenta zrelega področja sta urejenost in kultura, dasiravno se nemški dušebrižniki z nadzorom celo preveč ukvarjajo. Država je že od nekdanj striktna pri samostojni regulaciji vsebine in na račun svoje pomembnosti ima daleč največ cenzuriranih, popravljenih izdaj. Nedopustni so hakenkrojci, ki jih morajo avtorji vedno brisati iz drugosvetovnovojnih iger, in seveda kri. Spomnimo se nemškega Carmageddona z zombiji, Mortal Kombata z zelenim špricanjem, spremenjenega Counter-Strika in prepovedanih Gears of War 2. Ukrepe zaostrijo po vsaki šolski streljanki, ko pri pištolorosih najdejo "**nasilne**" igre (LordFebo 2011).

Članek *Od tretjega čefurja desetletje* (LordFebo 2012) predstavi legendarno igro *Grand Theft Auto III* ob njeni desetletnici in v humornem slogu s kritično distanco spomni tudi na kontroverzo, ki jo je povzročila:

Nasilne igre so mnogokrat grešni kozel in niz GTA pri tem prednjači. Tretji del se je med drugim zapisal v črno kroniko kot dozdevni krivec za več ubojev. Najbolj razvpit primer sta septembra leta 2003 zagrešila ameriška najstnika, ki sta po večurnem streljanju prebivalcev Liberty Cityja puškovanje nadaljevala na lokalni cesti. Vozniku mimovozečega avta sta po pričevanju

očividcev s pumparico razčesnila betico, potnica v nekem drugem avtu pa je fasala osem šrapnelov, a je preživela. Njun oče je dejanje sinov pripisal igri: 'They aren't serial killers. They're good boys.' S tem se je strinjal tudi igralcem znani odvetnik Jack Thompson, ki je v imenu svojcev ubite žrtve v opomin vsej industriji vložil tožbo za 246 milijonov dolarjev proti vsem po spisku: založbi Take-Two, izdelovalcu konzole Sony in trgovcu Wal-Mart, koder je bila igra kupljena. Primer je advokat, kot vse ostale gonje zoper GTA in sorodne igre, izgubil (LordFebo 2012).

Recenzija tretjeosebne strelske igre *Spec-Ops: The Line* (Sneti 2012) je še posebej zanimiva, ker ponuja osebno "branje" nasilja v videoigri s strani avtorja. Ta že na začetku razblini mit o desenzitizaciji, saj ga po lastnih besedah nasilje v igrah ne dela otopelega, temveč mu je sčasoma začelo vzbujati "žalost" in "odpor":

Koliko sovražnikov sem že pobil v prvoosebnih streljankah? Nepregledne trume teroristov, vesoljcev, demonov in druge svojati so padle pod mojimi puškami, sulicami ter granatami. Ne rečem, redkokdaj ni bilo zabavno biti lasersko-svinčeni čistilec nesnage z licenco za ubijanje, ki mi jo je podarila najvišja avtoriteta – program za inštalacijo. A sčasoma se mi je luknjanje po tekočem traku vsaj malo priskutilo, saj je začel neusahljivi mimohod 'simulatorjev ubijanja', ki klanje jemlje za samoumevno, v meni buditi črne občutke. Žalost. Odpor. Prenasičenost s smrtjo (prav tam).

Recenzija je opremljena s številnimi slikami prizorov iz igre. Ena med njimi prikazuje srhljivo ožgano truplo matere, ki objema mrtvega otroka in mu zakriva oči, da bi ga obvarovala pred prihajajočo grozo. Pod sliko je avtor prispevka zapisal: "Bi rad vedel, kaj sem občutil ob takih prizorih, zlasti ob tem in ob koncu? Zadosti sem moški, da me ni sram priznati žalosti, razočaranja nad človeškim bitjem, studa, obupa in ene, posebej slane solze" (prav tam).

V nadaljevanju se dotakne tudi mita o vzročni povezavi med nasiljem v videoigrah in nasiljem v resničnem življenju, ki mu ne daje nobene veljave, meni pa, da so "skrajne situacije" tiste, ki lahko človeka potisnejo čez rob:

Nisem pristaš poenostavljenih teorij iz širokih medijev, ki velijo, da igrice spreminjajo ljudi v serijske morilce. Mislim pa, da se lahko komu, ki že tako ali tako pleše na robu, dejansko strga, če dan na dan usmerja cevi v digitalne nasprotnike, opazuje špricanje krvi in posluša smrtne krike. Verjamem namreč, da v sebi nosimo tako svetlobo kot temo in da lahko skrajne situacije slednji odprejo pot. Zato se kobajagi normalni ljudje v vojnah prelevijo v pošasti ali znorijo. Tako usodo beleži *Spec-Ops: The Line*, ki ima veliko povedati o srcu teme (prav tam).

Kritično se opredeli tudi do predstave o videoigrah kot homogeni izkušnji brezumne, nesmiselne zabave, ki temelji na avtomatizmu brezosebne ubijanja in zanika pestrost igričarskih branj. Vse igre namreč še zdaleč niso take, zato jih je nemogoče metati v isti koš:

Velik, pomemben, z namenom sporen naslov je to. Z 'le' solidnim streljanjem, toda številnimi drugimi odlikami odpira vprašanje, ali naj se špili venomer osredotočajo le na igranje in zabavo, ali pa naj to dopolnijo z elementi, kot sta odrasla zgodba ter močna simbolika. Tu je moč biti pristaš enega ali drugega tabora, vendar se mi zdi, da se bodo v tistega, ki ceni le rešetje, postavili zlasti mlajši in oni, ki iščejo golo zabavo. Takim *The Line* ni namenjen, kajti razlika med njim in običajno streljanko je taka, kot je v filmskem svetu med Tanko rdečo črto in *Commando* (prav tam).

Reportaža z naslovom *Kompjuteršpil muzej* (LordFebo 2013) predstavi bralcem vtise z ogleda muzeja računalniških iger v Berlinu. V uvodu avtor opiše predstavo o videoigrah, kot jo goji moralistična večinska družba, ki z videoigrami nima izkušnje:

Tisto nesmiselno in pridanično streljanje ter pretepanje za računalnikom kvari oči, poneumlja mladino in razkraja družbo. To ni stereotip nerazsvetljenih izpred dvajsetih let, ki bi ga po stari navadi ponavljal v nedogled, marveč aktualno mnenje dobršnega dela starejših Zemljanov, zlasti pa odraslejših Slovencev. Videoigre so zato pri nas na zadnjem mestu družbeno priporočljive zabave, o njihovem kulturnem vplivu pa ni govora niti v akademskih krogih (LordFebo 2013).

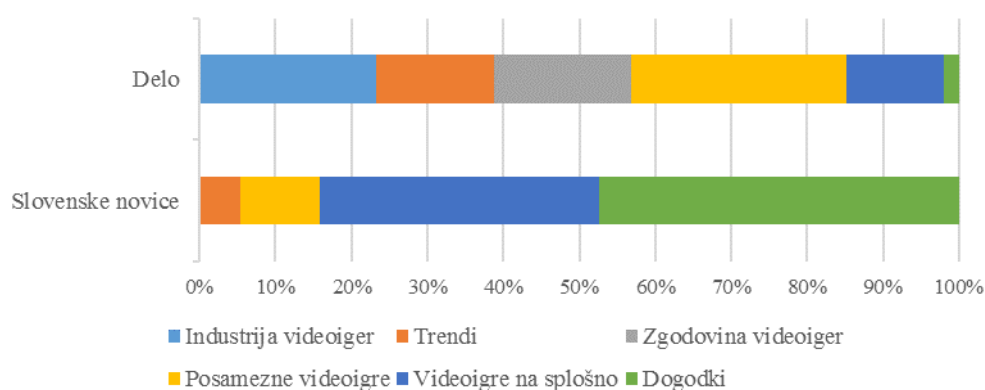
4.2.4 Primerjava med poročanjem Dela, Slovenskih novic in Jokerja

Za časopis Delo lahko po pregledu vseh člankov, objavljenih v obdobju od 2010 do 2015, izpeljemo sklep o pretežno nevtralni reprezentaciji videoiger, ki so bile predstavljene po ekonomski plati kot pomembna panoga zabavne industrije in gonilo tehnološkega razvoja. Članki o posameznih videoigrah so se osredotočali na različne kontroverzne igre (Delo 2010b, 2012a; Ivanc 2011e) ter zanimive igre slovenskih ustvarjalcev (Ivanc 2011b, 2013), sorazmerno veliko pa je bilo tudi člankov iz zgodovine videoiger, kar kaže, da jih Delo razume tudi kot pomemben del družbe in kulture. Članki, ki so obravnavali videoigre na splošno, so bili igram v veliki večini naklonjeni in so poudarjali njihove pozitivne učinke (Delo 2010a; Ivanc 2010a; Kovačič 2010). Izjema je članek *Zasloni ne smejo vzgajati otrok* (Djordjević 2010), ki je

nekritično povzemal mit o otrocih kot nekompetentnih uporabnikih, potrebnih posebne zaščite, ter mit o odvisnosti, ki ju je "podkrepil" z zmoto sklicevanja na avtoriteto (lat. *ad verecundiam*). Mitov o vzročni povezavi med nasilnimi videoigri in agresivnim vedenjem, desenzitizaciji in drugih v Delu ni bilo zaslediti.

Pregled člankov v Slovenskih novicah nam je dal vpogled v povsem drugačno reprezentacijo videoiger, kot smo jo zasledili pri Delu. Skoraj polovica člankov, ki so omenjali videoigre, je bilo povezanih s kriminalnimi dejanji in zločini. Vzročna povezava med obojima v teh prispevkih (Slovenske novice 2010a, 2010b, 2010d, 2011c, 2012a; A. P. 2014; E. B. 2015b) ni eksplicitno izražena, temveč se domneva o njej skriva v zdravorazumskem sklepanju, ki temelji na poenostavljenem modelu hipodermične igle. V člankih so pogosta tudi implicitna svarila o odvisnosti od videoiger (Slovenske novice 2010b, 2010d; E. B. 2015a). V Slovenskih novicah v času od 2010 do 2015 prav tako ni bilo nobenega članka o igričarski industriji ali vsaj kakšne zabavne anekdote iz zgodovine iger, ki bi lahko našla mesto tudi v rumenem tisku, medtem ko v Delu članki s takšno tematiko obsegajo skupaj 41 % vseh vsebin o videoigrah. Razlike v pogostosti obravnavanja izpostavljenih tem v Delu in Slovenskih novicah ponazarja spodnji graf.

Graf 4.1: Primerjava tematske obarvanosti člankov o videoigrah v Delu in Slovenskih novicah



Za reprezentacije videoiger v Slovenskih novicah je značilna tudi dimenzija, ki je v Delu nismo zasledili: pretežno so bile predstavljene kot nizka, šund zabava za množice, kot neresna aktivnost (z resnimi posledicami), na kar kaže tudi uporaba izraza "igrice"

namesto "igre", ki je značilna za skoraj vse članke v tem časopisu. Z ustaljeno rabo pomanjševalnice Slovenske novice nedvoumno infantilizirajo videoigre in jim kot mediju ter obliki zabave odrekajo veljavo in spoštovanje.

Pri zbiranju člankov za analizo nas je tako v Delu kot Slovenskih novicah presenetila njihova maloštevilnost. Delo je v obdobju šestih let (2010–2015) objavilo v povprečju 6,5 člankov na temo videoiger letno, Slovenske novice pa le 3,2 letno. Redkost poročanja o tej temi v obeh časopisih jasno kaže, da ostajajo videoigre v slovenskem medijskem prostoru obskurna tema kljub dejstvu, da v 63 odstotkov gospodinjstev živi vsaj ena oseba, ki igra videoigre redno, 3 ure na teden (Entertainment Software Association 2016), in da je igričarska industrija večmilijardni posel, ki naj bi po oceni raziskovalno-analitične družbe Newzoo do leta 2017 po prihodkih že presegel magično mejo sto milijard dolarjev (Ivanc 2015, 2).

Igričarska revija Joker o videoigrah piše z drugačnega zornega kot Delo in Slovenske novice. Pisci člankov so namreč ljubitelji videoiger, kar velja tudi za njihovo občinstvo. Z videoigrami imajo ogromno neposrednih, dolgoletnih izkušenj, kar jim daje drugačen vpogled v naravo mitov o nasilnih videoigrah kot na primer novinarjem Slovenskih novic. Videoigre jim predstavljajo ne le obliko zabave, temveč tudi umetniškega in kulturnega izraza ter medij, ki si zasluži več pozornosti in razumevanja s strani javnosti in tiska. Videoigre odločno branijo, kadarkoli so te stereotipno predstavljene kot sredstvo poneumljanja in "kvarjenja" mladine.

5 SKLEP

Strahovi v zvezi z učinki nasilja v videoigrah ostajajo v sodobni družbi trdno zakoreninjeni. Razblinile jih niso ne dolgoletne javne razprave ne številne znanstvene raziskave, ki kontroverzno naravo nasilja v medijih le dodatno poglobljajo in ostajajo polne nekonsistentnosti. Modelu učinkov je tako spodletelo dokazati veljavnost, kajti "iskati dokaze o učinkih pomeni vztrajati pri zastavljanju poenostavljenih vprašanj o kompleksnih družbenih problemih" (Buckingham v Carter in Weaver 2003, 12). To spoznanje pa si še ni dobro utrlo poti v medije, ki pogosto povezujejo videoigre s posameznimi zločini, ki so tako iracionalni, da "potrebujejo" hitro, priročno, zdravorazumsko kavzalno razlago: krive so videoigre.

S kritiko modela medijskih učinkov smo v teoretskem delu naloge pokazali, da takšne trditve temeljijo v najboljšem primeru na metodološko površnih študijah, ki ne zmorejo upravičiti statusa znanstvene veljavnosti, in v najslabšem na namernem zavajanju, ki je pogosto del nekega širšega ideološkega prizadevanja po reorganizaciji družbe. Model učinkov s tega vidika nemalokrat služi tudi kot sredstvo nadzora in cenzure. V upanju, da bo medijskih manipulacij, ki iščejo grešnega kozla za najrazličnejše družbene probleme, čim manj, smo iz razprave izluščili najpogostejše mite o (nasilnih) videoigrah in jih naredili prepoznavne. Prisotnost teh mitov smo preverili tudi na primeru slovenskega tiska, kjer so se pokazale pomembne razlike v reprezentaciji videoiger v Delu in Slovenskih novicah. Nekateri miti so bili jasno razpoznavni, drugi zakopani globlje v novinarskih besedilih, a razvidni iz konteksta. V Slovenskih novicah so se videoigre pojavljale večinoma v člankih o tragičnih dogodkih ali zločinih, ki so igrali na čustva bralcev z vzbujanjem strahu. Negativna podoba videoiger v Slovenskih novicah pa ni bila omejena samo na nasilne vsebine in njihove učinke; videoigre so bile predstavljene tudi kot sredstvo za nekoristno zapravljanje časa in kot nevarna, trivialna aktivnost, ki lahko človeka hitro zasvoji. Delo je nasprotno zavzemalo nevtralno pozicijo, prevladovali so članki o videoigrah kot pomembni panogi zabavne industrije, reprodukcije mitov o nasilju v videoigrah pa skorajda nismo zaznali. Uvodno tezo o praviloma negativnem medijskem poročanju o videoigrah, ki je usmerjeno v obravnavo primerov nasilja v resničnem življenju in nekritično povzemanje mitov o vplivu nasilja v videoigrah, smo tako potrdili le deloma.

Da bi se v prihodnje lahko oddaljili od razprav, ki s trditvami o univerzalnem škodljivem vplivu nasilja videoigre demonizirajo, bo potrebno o "problemu" nasilja razmišljati s sveže perspektive. Kako? Odgovor ponuja eden izmed analiziranih prispevkov v reviji Joker, ki nazorno pokaže, da zmorejo uporabniki videoiger preseči dominantna ideološka branja. Poglavitna slabost dosedanjih študij učinkov je namreč pomanjkanje raziskav pomenov, ki jih igričarji konstruirajo iz videoiger. Preučiti bi bilo potrebno torej kulturni kontekst igranja videoiger ter odgovoriti na vprašanje, kako in zakaj ljudje sploh igramo videoigre ter kakšna je njihova vloga v našem življenju.

Game over? No.

6 LITERATURA

1. A. P. 2014. Dvanajstletnici zabolli sošolko. *Slovenske novice*, 7 (4. junij).
2. Anderson, C. A. 2004. An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence* 27. Dostopno prek: <https://public.psych.iastate.edu/caa/abstracts/2000-2004/04A.pdf> (13. marec 2016).
3. Anderson, Craig A. in Brad J. Bushman. 2001. Effects of violent video games on aggressive behaviour, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behaviour: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science* 12 (5). Dostopno prek: <http://webpage.pugetsound.edu/facultypages/cjones/chidev/Paper/Articles/Anderson-Aggression.pdf> (12. marec 2016).
4. Anderson, Craig A. in Karen E. Dill. 2000. Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings and Behaviour in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology* 78 (4).
Dostopno prek: https://www.uni-muenster.de/imperia/md/content/psyifp/aeechterhoff/wintersemester2011-12/seminarthemfelderdersozialpsychologie/12_anderson_dill_videogames-aggressivethoughts_jpsp2000.pdf (12. marec 2016).
5. Barker, Martin in Julian Petley. 1997. Introduction. V *Ill Effects: The Media/Violence Debate*, ur. Martin Barker in Julian Petley, 1–11. London: Routledge.
6. Barker, Martin. 1997. The Newson Report: a case study in "common sense". V *Ill Effects: The Media/Violence Debate*, ur. Martin Barker in Julian Petley, 12–31. London: Routledge.
7. Buckingham, David. 1997. Electronic child abuse? Rethinking media's effects on children. V *Ill Effects: The Media/Violence Debate*, ur. Martin Barker in Julian Petley, 32–47. London: Routledge.
8. Cain, Jeffrey P. 2008. Another Bricolage in the Wall: Deleuze and Teenage Alienation. V *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon. Games Without Frontiers: War Without Tears*, ur. Andreas Jahn-Sudmann in Ralph Stockmann, 56–65. New York: Palgrave Macmillan.
9. Carter, Cynthia in C. Kay Weaver. 2003. *Violence and the Media*. Buckingham, Philadelphia: Open University Press.
10. Cover, Rob. 2006. Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth. *Game Studies* 6 (1). Dostopno prek: <http://gamestudies.org/0601/articles/cover> (23. april 2016).

11. Crawford, Chris. 1984. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill.
12. *Daily Mail*. 2008. Grand Theft Auto pulled from sale after Bangkok teen murders taxi driver 'to see if it was as easy as in the game', 4. avgust. Dostopno prek: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1041407/Grand-Theft-Auto-pulled-sale-Bangkok-teen-murders-taxi-driver-easy-game.html> (15. junij 2016).
13. *Delo d.d.* Dostopno prek: <http://dd.delo.si> (29. junij 2016).
14. *Delo*. 2008. Nasilna igra GTA prepovedana na Tajskem, 9. avgust. Dostopno prek: <http://www.delo.si/druzba/nasilna-igra-gta-prepovedana-na-tajskem.html> (15. junij 2016).
15. *Delo*. 2010a. "Resne igre" proti bolečini, 22 (1. junij).
16. --- 2010b. Igra s talibi vznemirja Britance, 18 (8. september).
17. --- 2011. Igra na spletu s podporo EU, 22 (28. april).
18. --- 2012a. Iranski odgovor na kulturno vojno, 24 (2. julij).
19. --- 2012b. Počasno ohlajanje odnosov, 8 (1. december).
20. --- 2013a. Od igralnih kart do videoigric, 32 (21. september).
21. --- 2013b. Igričarska sla nikakor ne popušča, 20 (2. november).
22. --- 2014a. Tetrisovih 30 let, 13 (9. junij).
23. --- 2014b. Izumitelj tetrisa, 28 (9. junij).
24. --- 2014c. Kdaj bo konec zavajanja z igrami na mobilnikih?, 13 (2. avgust).
25. DeVane, Ben in Kurt D. Squire. 2008. The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto: San Andreas. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media* 3 (3). Dostopno prek: http://website.education.wisc.edu/~kdsquire/tenure-files/10-DeVaneSquire_revised.pdf (16. marec 2016).
26. Djordjević, Nika. 2010. Zasloni ne smejo vzgajati otrok. *Delo*, 17 (4. januar).
27. E. B. 2015a. Pokončale so ga igrice. *Slovenske novice*, 8 (20. januar).
28. --- 2015b. Dvanajstletni pošasti načrtovali krvav umor. *Slovenske novice*, 25 (19. februar).
29. Egenfeldt-Nielsen, Simon in Jonas Heide Smith. 2004. ***Playing With Fire. How do Computer Games Influence the Player?*** Göteborg: Nordicom. Dostopno prek: Nordicom (3. maj 2016).
30. Entertainment Software Association. 2016. *Essential facts about the computer and video game industry*. Dostopno prek: <http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf> (9. maj 2016).

31. Ferguson, Christopher J. 2013. *Adolescents, Crime, and the Media: A Critical Analysis*. New York: Springer Science & Business Media.
32. Galun, Robert. 2014. Z uspehom sta si lahko kupila poslovno svobodo. *Delo*, 9 (6. september).
33. Gauntlett, David. 1995. *Moving Experiences: Understanding Television's Influences and Effects*. London: John Libbey.
34. Gauntlett, David. 2012. Deset zmot "modela učinkov". V *Mediji in občinstva*, ur. Breda Luthar in Dejan Jontes, 187–202. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
35. Gonzalez, Lauren. 2007. *When Two Tribes Go to War: A History of Video Game Controversy*. Dostopno prek: <http://www.gamespot.com/articles/when-two-tribes-go-to-war-a-history-of-video-game-controversy/1100-6090892/> (19. maj 2016).
36. Grimes, Tom, James A. Anderson in Lori Bergen. 2008. *Media Violence and Aggression: Science and Ideology*. Thousand Oaks: Sage Publications, Inc.
37. Grujičić, Petra. 2014. Vzpon, padec in smrt. *Delo*, 17 (6. junij).
38. Heins, Marjorie. 2007. *Not in front of the Children. "Indecency", Censorship, and the Innocence of Youth*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press.
39. Ivanc, Staš. 2010a. »Streljačine« so tudi koristne. *Delo*, 20 (18. september).
40. --- 2010b. Klic dolžnosti pred Medaljo časti? *Delo*, 19 (11. november).
41. --- 2010c. Kataklizma v svetu umetnosti vojne. *Delo*, 14 (8. december).
42. --- 2011a. Mož, ki je ustvaril Maria. *Delo*, 18 (21. januar).
43. --- 2011b. Obračun v Divje divji deželi. *Delo*, 18 (9. junij).
44. --- 2011c. Debelušni vodovodar praznuje 30 let. *Delo*, 24 (21. oktober).
45. --- 2011č. »Iz leta v leto napredujemo«. *Delo*, 25 (8. november).
46. --- 2011d. Z računalniškimi igrami na svetovni trg. *Delo*, 25 (8. november).
47. --- 2011e. Vojaški spopad velikih treh. *Delo*, 24 (3. december).
48. --- 2011f. S ptičjo fračo nad zelene tatinske prašiče. *Delo*, 22 (30. december).
49. --- 2012. Ko enkrat začneš, ne moreš (in ne smeš) nehati. *Delo*, 24 (25. februar).
50. --- 2013. Falot Janez ali Janko? Kakor vam prija. *Delo*, 19 (6. marec).
51. --- 2015. Videoigre dvakrat donosnejše od filmske industrije. *Nedeljske novice*, 2 (17. maj).
52. Jahn-Sudmann, Andreas in Ralph Stockmann. 2008a. Introduction. V *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon. Games Without Frontiers: War Without Tears*, ur. Andreas Jahn-Sudmann in Ralph Stockmann, xiii–xix. New York: Palgrave Macmillan.

53. --- 2008b. Anti-PC Games: Exploring Articulations of the Politically Incorrect in GTA San Andreas. V *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon. Games Without Frontiers: War Without Tears*, ur. Andreas Jahn-Sudmann in Ralph Stockmann, 150–161. New York: Palgrave Macmillan.
54. Jenkins, Henry. 2004. *Reality Bytes: Eight Myths About Video Games Debunked*. Dostopno prek: <http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html> (26. april 2016).
55. Kiouisis, Spiro. 2002. Interactivity: a concept explication. *New Media & Society* 4 (3). Dostopno prek: http://rcirib.ir/articles/pdfs/cd1/Ingenta_Sage_Articles_on_194_225_11_89/Ingenta866.pdf (12. marec 2016).
56. Kodelja, Marjan. 2013. Astronomski računi za »brezplačne« igre. *Delo*, 27 (18. maj).
57. Kopušar, Sebastijan. 2015. Atletska štipendija za hitre prste e-športnikov. *Delo*, 13 (10. april).
58. Kovačič, Aleš. 2010. Razvojni potencial in vpliv računalniških iger sta izjemna. *Delo*, 20 (11. junij).
59. Kovšca, Blaž. 2010. Trideset let Puck mana. *Delo*, 22 (25. maj).
60. --- 2011a. Konec igre za videoigričarje? *Delo*, 11 (25. januar).
61. --- 2011b. Zabava se z rekordno hitrostjo seli v digitalni svet. *Delo*, 16 (26. november).
62. --- 2012a. Peklenski predvsem za izdajatelja. *Delo*, 23 (19. maj).
63. --- 2012b. Mobi(ng) igričarskega trga. *Delo*, 23 (9. junij).
64. --- 2012c. Halo 4 in wii za boljši zaključek črnega leta. *Delo*, 24 (17. november).
65. --- 2014. Hej, svet še obstaja tam zunaj! *Nedelo*, 30 (2. februar).
66. Kučič, Lenart J. 2011. Drage igrice za borzne vlagatelje. *Delo*, 8 (19. julij).
67. --- 2013. Mobilniki in tablice izrivajo igralne konzole. *Delo*, 14 (14. september).
68. Kutner, Lawrence in Cheryl K. Olson. 2008. *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*. New York: Simon & Schuster.
69. Kvas, Tomaž. 2012. Kam se nagiba jeziček igričarske tehtnice? *Slovenske novice*, 17 (21. marec).
70. Levine, Madeline. 1998. *See No Evil: A Guide to Protecting Our Children from Media Violence*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.

71. Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant in Kieran Kelly. 2003. *New Media: A Critical Introduction*. London, New York: Routledge.
72. LordFebo, 2011. Gamescom 2011: kako je Battlefield porazil Diabla. *Joker* 218. Dostopno prek: <http://www.joker.si/igre.php?rubrika=28&articleid=9039&page=1> (21. marec 2016).
73. --- 2012. Od tretjega čefurja desetletje. *Joker* 222. Dostopno prek: <http://www.joker.si/igre.php?rubrika=10&articleid=9469&page=1> (21. marec 2016).
74. --- 2013. Kompjuterspil muzej. *Joker* 235. Dostopno prek: <http://www.joker.si/article.php?rubrika=28&articleid=10444> (20. marec 2016).
75. Luthar, Breda in Dejan Jontes. 2012. Raziskovanje občinstva v zgodovinski perspektivi. V *Mediji in občinstva*, ur. Breda Luthar in Dejan Jontes, 11–36. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
76. Mljač, Natalija. 2015. Slovenski otroci preveč sedijo. *Slovenske novice*, 13 (7. avgust).
77. Murdock, Graham. 1997. Reservoirs of Dogma: An Archeology of Popular Anxieties. V *Ill Effects: The Media/Violence Debate*, ur. Martin Barker in Julian Petley, 67–86. London: Routledge.
78. *Nedeljske novice*. 2013. Proti aplikacijam za najmlajše, 13 (18. avgust).
79. Newman, James. 2008. *Playing with videogames*. New York: Routledge.
80. Oblak, Tanja in Gregor Petrič. 2005. *Splet kot medij in mediji na spletu*. Ljubljana: FDV.
81. Potter, W. James. 1999. *On Media Violence*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications, Inc.
82. --- 2003. *The 11 Myths of media violence*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications, Inc.
83. Ropret, Matjaž. 2013. Korporacije si lastijo vse, kar pošteno plačamo. *Delo*, 14 (25. maj).
84. Sherry, J. L. 2001. The effects of Violent Video Games on Aggression: A Meta-Analysis. *Human Communication Research* 27 (3). Dostopno prek: <http://icagames.com.comm.msu.edu/vgma.pdf> (13. marec 2016).
85. *Slovenske novice*. 2010a. Zaboden zaradi igrice, 7 (28. januar).
86. --- 2010b. Starši na spletu, dojenček umrl, 7 (29. januar).
87. --- 2010c. Igrice izboljšujejo vid?, 7 (29. maj).
88. --- 2010č. Za starše skrb, za otroke veselje, 24 (29. junij).

89. --- 2010d. Najstniški zasvojenec z igricami, 7 (17. november).
90. --- 2011a. Muzej računalniških iger, 7 (20. januar).
91. --- 2011b. Slovenija se bori na dveh frontah, 6 (26. februar).
92. --- 2011c. Davljenje ni bilo virtualno, 7 (4. oktober).
93. --- 2012a. Ubijal zaradi igrice, 7 (11. januar).
94. --- 2012b. Jezni ptiči grede tudi na film, 20 (17. december).
95. --- 2014a. Tri minute igre zmanjša skomine, 17 (19. marec).
96. --- 2014b. Z igrico mami povzročil gromozanski račun, 7 (2. oktober).
97. Sneti. 2005. Grenka črna kava. *Joker* 145. Dostopno prek: <http://www.joker.si/article.php?rubrika=24&articleid=1770&page=1> (20. april 2016).
98. --- 2012. Spec-Ops: The Line. *Joker* 228. Dostopno prek: <http://www.joker.si/igre.php?rubrika=4&articleid=10084> (21. marec 2016).
99. Squire, Kurt. 2002. Cultural Framing of Computer/Video Games. *Game Studies* 2 (1). Dostopno prek: <http://www.gamestudies.org/0102/squire/> (14. maj 2016).
100. Sternheimer, Karen. 2007. Do videogames kill? *Contexts* 6 (1). Dostopno prek: <http://www.asanet.org/sites/default/files/savvy/images/press/docs/pdf/Winter07ContextsFeature.pdf> (12. junij 2016).
101. Strehovec, Janez. 2003. *Umetnost interneta: umetniško delo in besedilo v času medmrežja*. Ljubljana: Študentska založba.
102. Trend, David. 2007. *The Myth of Media Violence: A Critical Introduction*. Malden, MA: Blackwell Publishing.
103. Utenkar, Gorazd. 2012. *Nihče ni varen pred Breiviki*. *Nedelo*, 4 (22. julij).
104. Van Dijk, Teun. 2001. Critical Discourse Analysis. V *The Handbook of Discourse Analysis*, ur. Deborah Schiffrin, Deborah Tannen in Heidi E. Hamilton, 352–371. Oxford: Blackwell.
105. Vezovnik, Andreja. 2008. Kritična diskurzivna analiza v kontekstu sodobnih diskurzivnih teorij. *Družboslovne razprave* XXIV (57). Dostopno prek: <http://druzboslovne-razprave.org/clanek/pdf/2008/57/5/> (3. maj 2016).
106. Vine, Ian. 1997. The dangerous psycho-logic of media "effects". V *Ill Effects: The Media/Violence Debate*, ur. Martin Barker in Julian Petley, 125–146. London: Routledge.
107. Weaver, C. Kay in Cynthia Carter. 2006. Media Violence Research in the Twenty-first Century: A Critical Intervention. V *Critical Readings: Violence and the*

Media, ur. C. Kay Weaver in Cynthia Carter, 1–26. Maidenhead, New York: Open University Press.

108. Williams, Dmitri in Marko Skoric. 2005. Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game. *Communication Monographs*, 72 (2). Dostopno prek: <http://dmitriwilliams.com/CMWilliamsSkoric.pdf> (4. april 2016).

109. Williams, Dmitri. 2005. Bridging the methodological divide in game research. *Simulation & Gaming*, 36 (4). Dostopno prek: <http://dmitriwilliams.com/gamemethods.pdf> (4. april 2016).