

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Larisa Jager

**Video igre in moralna panika**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2015

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Larisa Jager

Mentor: doc. dr. Dejan Jontes

**Video igre in moralna panika**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2015

## **Video igre in moralna panika**

Moralna panika je že star, z mediji povezan fenomen, ki se je pojavil in se pojavlja po vsem svetu, tudi v Sloveniji. Subjekt moralne panike so največkrat deviantne družbene skupine, ki predstavljajo gnus in strah s strani večine. Pogosto so se pojavile moralne panike glede nasilja v družbi oziroma akterjev nasilja, saj gre za neposredno povezavo nasilja z grožnjo družbenemu redu. Po svetu, predvsem v Združenih državah Amerike in Veliki Britaniji, so se vse od pojava prvih video iger začele podobne javne polemike o morebitnem prenosu vzorcev nasilnega vedenja na uporabnike video iger, ki bi te vzorce lahko prenašali v svoje vsakdanjike. Razvilo se je vrsto primerov moralne panike na primeru video iger, podkrepjenih z realnimi primeri nasilnega vedenja mladostnikov. V tej nalogi bomo s pomočjo izbranih člankov slovenskih tiskanih medijev preverili, če so se v Sloveniji prav tako izoblikovale tovrstne moralne panike oziroma kakšen je diskurz, uporabljen pri reprezentaciji video iger in njihovih uporabnikov.

**Ključne besede:** moralna panika, video igre, nasilje, mediji.

## **Video games and moral panic**

Moral panic is an old phenomenon related to media that occurred and still occurs around the world, including in Slovenia. Subject of moral panics are usually deviant social groups, which represent disgust and encourage fear on the part of the majority. Moral panics based on violence in society emerged frequently because of the direct relation that exists between violence and threat to the social order. Worldwide, especially in United States and Britain, from the first occurrence of video games started a public debate about possible effects of video games on children's behavior. Throughout the history developed a series of cases of moral panic based on violent video games, underpinned by real examples of violent behavior of adolescents. In this paper we will use selected articles from Slovenian printed media to check whether there are any traces that would indicate a moral panic based on violent games in Slovenia, or rather what kind of discourse is used for the representation of video games and their users.

**Key words:** moral panic, video games, violence, media.

## **Kazalo**

1	Uvod.....	5
2	Moralna panika .....	7
2.1	Zakaj panika? – Aktualnost koncepta moralne panike.....	7
2.2	Definicija koncepta moralna panika.....	8
2.3	Moralna panika in mediji.....	11
2.4	Nadgradnja Cohenovega modela in kritike teorije moralne panike .....	13
3	Moralna panika in video igre .....	16
3.1	Moralna panika in akademski diskurz .....	16
3.2	Vznik panik s prihodom novih medijev .....	17
3.3	Učinki video iger – dejstvo ali napaka?.....	19
4	Analiza člankov slovenskih tiskanih medijev .....	21
4.1	Analiza člankov tiskanega medija – Delo .....	21
4.1.1	Kulturni boj v otroški sobi .....	21
4.1.2	Glavna je mularija .....	22
4.2	Analiza člankov tiskanega medija – Slovenske novice .....	23
4.2.1	Buljil v video igrico, ubil tri policiste .....	23
4.3	Analiza člankov tiskanega medija – Joker .....	24
4.3.1	Grenka črna kava.....	24
4.3.2	Mein Leben! .....	25
4.4	Odgovori na raziskovalna vprašanja.....	25
4.4.1	Ali so se okoli video iger (kdajkoli) skonstruirale moralne panike?.....	25
4.4.2	Na katero populacijo se nanašajo učinki video iger oziroma, kako je skonstruirano občinstvo v člankih?.....	30
4.4.3	Kako so video igre reprezentirane v slovenskih medijih?.....	31
5	Sklep .....	32
6	Literatura.....	34

## **Kazalo slik**

Slika 3.1:	Model splošne afektivne agresije – kratkoročni učinki nasilja v video igrah.....	20
------------	--	----

## 1 Uvod

Že od nekdaj so mediji del človeškega vsakdanjika in so prepleteni tako s kulturo kakor prakso. Skozi leta je razvoj medijev postal vedno hitrejši, novosti pa so ljudem dajale občutek nelagodja, dokler se niso dodobra spoznali z lastnostmi novega medija in dokler se ni izoblikoval določen diskurz, ki je medij nevtraliziral in mu določil družbeno vlogo. Z vsako novostjo se je pred sprejemom medija v družbeni sistem pogostokrat pojavil strah pred možnimi negativnimi učinki medijev. Tovrsten strah sega vse do časa Platona. V delu *Republika* namreč citira Sokrata, ki svetuje prepoved »slabih basni« za idealno stanje, saj te stvari prizadenejo tiste, ki jih poslušajo (Poteko 20149). Še intenzivneje se je strah pojavil pri novodobnih medijih. Televizija je ob prihodu kmalu naletela na odpor in strah zaradi vizualnega prenosa posnetkov z nasilnimi vsebinami, saj naj bi bila to še večja grožnja kot tiskani in statični slikovni teksti. Prav tako so bile tema moralne panike video kasete z nasilno vsebino, ki so bile dostopne vsem družbenim skupinam po nizkih cenah. Raziskovalci so se zaradi vznika javnih polemik in skrbi resneje lotili preučevanja učinkov nasilnih vsebin na gledalce, vendar pa jih kljub znanstveno podprtim družbenim raziskavam, niso mogli zares dokazati, niti jih zanikati. Ob izbruhu nekaj nasilnih kriminalnih dejanj mladoletnikov, ki jih bomo omenili kasneje, so mnogi starši in drugi ustvarjalci mnenj dejanja otrok vseeno povezali z omenjenimi mediji in nasilno vsebino. Celotna situacija se je še zaostрила, ko so tovrstne teme prišle do medijev. Mediji so pričeli zbirati mnenja posameznikov ter povezali fenomen nasilne vsebine s kaznivimi dejanji mladostnikov. S stopnjevanjem objavljanja podobnih vsebin se je ustvarila moralna panika, mediji z nasilnimi vsebinami pa so postali družbena grožnja.

Skozi zgodovinski vpogled lahko prepoznamo ponavljajoče se vzorce, ki temeljijo na kreiranju moralne panike. Fenomen je dandanes priznan termin v strokovni literaturi, ki nosi pomembno vlogo pri razumevanju družbe in njenega delovanja v povezavi z mediji. V tej nalogi smo se zato odločili fenomen moralne panike povezati z novodobnimi mediji, in sicer video igrami, ki predstavljajo novo raven interakcije med igralcem in simulacijo zgodbe, sveta in izkušenj. Video igre predstavljajo pomemben pripomoček za učenje, hkrati pa so med najbolj razširjenimi oblikami zabave in preživljanja prostega časa med mladostniki v zadnjih dveh desetletjih. S tem pa se je ponovno pojavil dvom o morebitnih učinkih video iger, ki združujejo koncept zabave z nasiljem.

Družbe so kljub geografski bližini in podobni stopnji razvitosti lahko popolnoma različne v dojemanju določenih fenomenov, zato nas zanima, kako se je fenomen nasilja v video igrah razvijal na slovenskih tleh.

V nalogi bomo najprej s primerjavo različnih teorij predstavili sam koncept fenomena moralne panike, ki je nujno potreben pri nadaljnjem razumevanju razvoja moralne panike na slovenskih tleh. Nato bomo moralno paniko povezali s primeri v zgodovini, ki so bili povezani z nasiljem v medijih in z morebitnimi učinki tovrstnega nasilja na uporabnike. Na koncu bomo analizirali izbrane članke slovenskih tiskanih medijev Dela, Slovenskih novic in Jokerja. V njih bomo s pomočjo Cohenove (1972/1973) in Critcherjeve (2003) teorije poskušali prepoznati indikatorje, ki nam bodo pokazali, kakšen diskurz je uporabljen za reprezentacijo video iger v slovenskih medijih in preučili, ali imamo dovolj snovi, da bi lahko govorili o moralni paniki na temo video iger v Sloveniji.

## **2 Moralna panika**

### **2.1 Zakaj panika? – Aktualnost koncepta moralne panike**

Moralna panika je že star fenomen, ki naj bi obstajal slabi dve stoletji. Definirana je kot epizoda, ki jo pogosto sprožijo alarmantne medijske vsebine, okrepljene z zakoni in pravili javnega reda. Te medijske vsebine spodbujajo pretirano ali celo napačno usmeritev zaskrbljenosti javnosti in jo navdajo z občutki tesnobe, jeze ali strahu do subjekta, ki je predstavljen kot grožnja družbenemu redu (Krinsky 2013,1). Vpadljivi in udarni časopisni naslovi so kontinuirano opozarjali na nove nevarnosti, ki se pojavljajo v družbi. Moralne panike so se pojavljale predvsem na temo nasilja, kriminala ter neobvladljivih mladostnikov in subkultur. Takšna dejanja so bila v družbi sprejeta kot nemoralna grožnja ustaljenemu načinu življenja, ki ga je določena nacionalna kultura vodila. Moralna panika se je tako na primer v sredini 20. stoletja oblikovala na temo mladostnikov, ki se družijo v kavarnah, kar je danes povsem nevtrarno, če ne celo popularno dejanje. Desetletje kasneje se je pojavila moralna panika glede temnopoltih roparjev, kjer gre za izrazito rasistično naravnano paniko. Ljudje so se tako na splošno bali temnopoltih ljudi, četudi so le hodili mimo njih ali jih videli na ulici. Sledilo je ogromno moralnih panik, pri tem pa je potrebno upoštevati dejstvo, da moralne panike ne nastajajo po nekem ustaljenem vzorcu. To pomeni, da se ne nanašajo zgolj na raso ljudi, mladostnike ali kriminal, čeprav drži, da nekatere teme bolj težijo k nastanku moralne panike kot druge. Značilnost moralne panike skozi čas je tudi ta, da se je v prejšnjih stoletjih izoblikovala na podlagi izbrane družbene skupine – najstniki v kavarnah, uporabniki drog, temnopolti roparji; dandanes pa bolj ciljajo na širšo množico ljudi. K temu je prispeval tudi razmah digitalnih množičnih medijev, ki so ljudi globalno povezali v združeno občinstvo. Ključna točka moralnih panik danes so tako družbene ustanove ali splošno razširjena prepričanja (Thompson 1998, 1–2).

Lastnosti moralne panike so naslednje. Prvič, moralna panika se pojavi v obliki kampanje ali epizode, ki se umiri skozi določen čas. Nekatere so krajše, druge daljše. Drugič, navezujejo se na ljudi, ki se bojijo očitne razdrobljenosti ali razdelitve družbenega reda, saj jih le-ta postavlja v ogrožen položaj. Tretjič, smernice moralne panike so nejasne. Četrto, v moralni

paniki pogosto sodelujejo politiki ali mediji, ki vodijo kampanjo in jo, po njihovem mnenju, usmerjajo k rešitvi. In še zadnje, moralna panika ponikne, ne da bi naslovila ali izpostavila resnične vzroke socialne motnje (Thompson 1998, 2).

## 2.2 Definicija koncepta moralna panika

Prvi, ki se je skliceval na medijsko povzročeno »moralno paniko«, je bil sociolog Jock Young. Izraz je uporabil v razpravi o javni zaskrbljenosti glede statistik, ki so kazale porast zlorabe drog v Veliki Britaniji. Opazil je, da so zaradi pogostega objavljanja novic o zlorabi drog v tiskanih medijih, povečali število policijskih patrulj in posledično poročali o vedno bolj množičnih aretacijah uporabnikov drog. Young pri tem odkrije spirhalno interakcijo med mediji, javnim mnenjem, interesnimi skupinami in avtoritetami, kar omogoči nastanek fenomena, znanega kot moralna panika (Thompson 1998, 7).

Glavno sistematično definicijo moralne panike postavi Youngov sodelavec Stanley Cohen, ki izraz uporabi za kategoriziranje reakcij medijev, javnosti in agentov družbenega nadzora nad mladostniško, uporniško in glasbeno-subkulturnimi izpadi v 60ih letih 20. stoletja:

*Družbe so vsake toliko subjekt period moralne panike. Pogoj, epizoda ali skupina ljudi postane definirana kot grožnja družbenim vrednotam in interesom; s strani množičnih medijev je njihova narava prikazana v stilizirani in stereotipni modi. Moralne prepreke so ustvarjene s strani urednikov, škofov, politikov in ostalih desno-mislečih ljudi. Pridružijo se družbeno pooblašteni strokovnjaki, ki pišejo in izjavljajo njihove diagnoze in rešitve. Ustvarijo se načini spoprijemanja s temo, ki je povzročila moralno paniko, le-ta pa sčasoma izgine, postane vedno bolj neopazna. Le redki so primeri, ko moralna panika doživi ponovni vzpon. Predmet moralne panike je lahko nov ali pa obstaja v družbi že dolgo časa in nenadoma pade v soj žarometov. Včasih panika mine, je pozabljena in živi le v folklori in kolektivnemu spominu, včasih pa pusti dolgotrajne resne posledice in lahko povzroči tako močne posledice, da spremeni pravno socialno politiko ali način družbenega delovanja, mišljenja (S.Cohen 1972, 9).*



Thompson (1998) pravi, da ima pojav moralne panike po teoriji Cohena (1973, 9) pet ključnih elementov ali stopenj. To so:

- I. Nekaj ali nekdo postane identificiran kot grožnja družbenih vrednot ali interesov.
- II. Grožnja je s strani medijev prikazana kot lahko prepoznavna, stereotipna oblika.
- III. Vzpon javne zaskrbljenosti zaradi ustvarjenih moralnih barikad, skonstruiranih z argumenti župnikov, urednikov, politikov in ostalih »pravilno« mislečih ljudi.
- IV. Javno kredibilni strokovnjaki naznanijo diagnozo in predstavijo rešitve.
- V. Panika počasi ponikne ali pa se izrazi v družbenih spremembah.

Po originalni Cohenovi teoriji (1973) je pojavu moralne panike dodan še en element, in sicer, da moralna panika nastane na podlagi družbenih skupin, kar pa smo v tem primeru izpustili, saj se naša raziskovalna naloga navezuje na medije in ne na družbeno skupino. Cohenov model je nadgradil Critcher (2003), ki pa ga bomo omenili nekoliko kasneje.

Beseda »moralna« implicira, da gre za nevarnost nečesa svetega ali temeljnega za družbo. Moralna panika tako naslavlja grožnje, ki niso zgolj ekonomske spremembe ali izobraževalni standard, temveč grožnje samemu družbenemu redu ali idealiziranim konceptom, povezanim z njim (Thompson 1998, 8). Grožnja in njeni storilci so v družbi prepoznavni kot ljudski hudiči (Cohen 1972).

Ljudski hudiči so skupine, ki jim družba pripisuje deviantnost, odklon od običajnih kulturnih norm in življenjskega stila. Za vsako moralno paniko je tako potrebna visoka stopnja zaskrbljenosti nad vedenjem določene deviantne skupine ali kategorije ljudi v družbi. Deviantnost se stopnjuje in družba začne gojiti občutke sovražnosti. Kmalu določeno družbeno skupino ali kategorijo ljudi vidijo kot grožnjo (Thompson 1998). Mnogi kritiki menijo, da se je potrebno bolj osredotočiti na sam pomen besede panika. Pri tem imajo v mislih nesorazmernost in nestanovitnost moralne panike kot pojava. Nestanovitnost namreč pomeni, da moralna panika traja razmeroma zelo kratek čas in je bolj podobna prestrašenim oblikam kolektivnega vedenja. Nesorazmernost pa pomeni implicitno domnevo, da je bistvo moralne panike grožnja, ne pa realistična ocena stanja v družbi (Goode in Ben-Yehuda 1994, 36). S tem je povezana tudi kritika moralne panike Stuarda Halla (1978), ki meni, da moralna panika preveč napihuje dogodke in da medijsko sporočene informacije niso podprte z realističnimi podatki. A ne smemo zapostaviti dejstva, da moralna panika vseeno nastane na neki osnovi ali družbenem stanju, ki se izrazi v obliki družbenih posledic. Waddington (1989)

pravi, da je moralna panika bolj polemičen koncept kakor pa analitičen. Vsakič, ko se pojavi, nosi posledice v družbi, ki jih je moč statistično zaznati (Waddington 1989).

Pri opredelitvi vedenj in posameznikov kot deviantnih imajo velik vpliv tudi tako imenovani moralni podjetniki (ang. *moral entrepreneurs*). Slovenski prevod angleškega izvirnika je pomanjkljiv in ne zajema celotnega pomena, kar spodbuja slovenske teoretike o možnem premisleku in uvedbi ustrežnejšega termina. Vendar več o tem kdaj drugič. Vpliv moralnih podjetnikov se navezuje na usmerjanje javnosti s pomočjo množičnih medijev, ki javno mnenje oblikujejo in vodijo v družbena gibanja. Le-ta prinašajo pritisk na oblast v skladu z družbenim nadzorom in moralno regulacijo. Moralne podjetnike Becker (1963) opiše kot zagreto organizacijo, ki stremi k pravičnosti in absolutni etiki (Becker 1963, 147-148).

Moralni podjetniki delujejo preko simbolov. Spodbujajo strah in odpor znotraj družbe do neke družbene skupine ali kategorije ljudi. Ker ciljajo na temeljne kulturne konvencije in človeško etiko, kaj hitro pridobijo javnost na svojo stran (Thompson 1998, 12). V ameriških študijah teorije moralne panike se moralnim podjetnikom pravi tudi ustvarjalci mnenj (ang. *opinion makers*). Ameriški kritiki močno poudarjajo njihovo vlogo pri nastanku moralne panike, vendar pa je pri tem potrebno upoštevati vlogo množičnih medijev. Množični mediji so namreč tisti, ki dosegajo javnost in z njo operirajo. S tem se dobro sklada Hallova teorija označevalne spirale, ki pravi, da mediji upravljajo s pomočjo politike simbolov. Neka tema postane grožnja preko izbranega in načrtovanega označevanja (Hall in Jefferson 1976, 77).

Označevalna spirala pa ne obstaja v vakuumu. Deluje lahko le, če se povezuje z že obstoječimi ideologijami ali diskurzivnimi formacijami v družbi. Philip Jenkins v študiji sodobnih britanskih moralnih panik omeni, da ne gre zgolj za političen vpliv interesnih skupin, kot ga je predpostavil v marksistični teoriji Hall in ostali (1976), temveč za soodvisnost med njihovo politiko in obstoječimi koncepti v družbi (Jenkins 1992, 12).

Množični mediji kot vpliven dejavnik v procesu moralne panike se navezujejo na vprašanje racionalne komunikacije in razprave znotraj javne sfere. Gre za vprašanja regulacije medijev in medijskih vsebin, ki so posredovane občinstvu. Ali je občinstvo zgolj ogledalo vseh medijskih reprezentacij? Ali to pomeni, da kot pravi Baudrillard (1981), živimo v svetu simulacij, v hiper realnosti, ki je imuna na racionalno kritiko? Po besedah ostalih sociologov medijske reprezentacije tvorijo spektakle ali javne drame (Chaney 1993, 33). Ta vprašanja nam ponudijo nov vpogled na moralne panike in sicer v smislu medijske simulacije moralne panike. Mediji namreč drug od drugega jemljejo novice in si sposojajo mnenja. S tem

ustvarijo občutek, da je dogodek, grožnja resnična in da je potrebno ukrepati ali pa preprosto ustvariti paniko (Thompson, 1992).

Mediji torej operirajo preko kodiranih ali predelanih slik, ki s strani javnosti povzročijo največjo reakcijo (Cohen 1972, 30). Cohen je pri preučevanju člankov, ki so spodbujali moralno paniko glede rokerskih najstniških skupin, preučeval preko treh kategorij, in sicer 1 - pretiravanje in izkrivljanje, 2 - napoved in 3 - simbolizacija. Izkrivljenost je opazil v pretiravanju ustvarjanja občutka resnosti. Resnost je bila poudarjena s številčnimi podatki o številu vpletenih, žrtvah, škodi in pogostosti nasilja. Izkrivljanje se je nadaljevalo v karakteristiki pisanja, in sicer z udarnimi naslovi, melodramatičnim besednjakom in namernim zaostrovanjem teh elementov v zgodbi, ki je bila prikazana kot senzacionalna novica. Prav tako so se pojavljale značilne besede rokerskih najstniških skupin, kot so izgred, boj, uničenje, napad, obleganje in podobno (Cohen 1972). Napoved je predvidevala, da bo sledilo še veliko več takšnih ali hujših primerov. Mediji so resnost poudarili še z dodatnimi primeri, ki so se zgodili drugod po svetu ali v različnih krajih države. Uprizorili so kontinuirano stopnjevanje grožnje in njeno razširjenost. Naloga simbolizacije je bila predstaviti ciljno odpadniško skupino v črno-belem kontrastu na ustaljene, idealne družbene konvencije. Subjekt moralne panike je bil v medijih prikazan kot popoln odklon od tega, kar je želeno ali pričakovano. S pomočjo simbolov in znanih konvencij mediji namreč ustvarijo naraven občutek grožnje, ki jo deviantna skupina predstavlja (Cohen 1972, 30).

### **2.3 Moralna panika in mediji**

Nasilje v vseh oblikah je pogosta tematika moralnih panik po svetu, sem pa sodijo tudi moralne panike na temo nasilja v medijih. Posebnost tovrstne moralne panike je v samem subjektu, ki v tem primeru postane objekt. Namesto živih predstavnikov družbe grožnjo tokrat predstavljajo tehnološki objekti, natančneje mediji z nasilno vsebino.

Tehnološke novosti povzročajo ekonomske in družbene spremembe. Le-te so lahko v družbi sprejete pozitivno, kot povečanje možnosti komuniciranja in delovanja, ali negativno, kot vir povečanega tveganja. Dejavniki tveganja so rezultat nepoznavanja tehnologije in predhodnih oblik regulacije možnih posledic medijev na občinstvo (Thompson 1998). Kako bo javnost medije ali novo tehnologijo sprejela, je odvisno od informacij, ki krožijo v javnosti. V kolikor

le-ta nima zadostnih podatkov, se javnost zanaša na informacije, sporočene preko obstoječih medijev in mnenj strokovnjakov, ki pa lahko delujejo pod ostrim nadzorom in regulacijo medijske hiše in zakonov (Cohen 1973). To pomeni, da so informacije, ki dosežejo javnost, že od samega trenutka ustvarjanja tekstov motivirane z namenom upravljavcev moči v ozadju. V primerih učinkov tehnologije na ljudi so tako v ospredju predvsem otroci ali marginalne skupine, zaradi »pripisane« ranljivosti in nezmožnosti kritičnega presojanja kot bolj dojemljive za medijske učinke in hkrati so družbena skupina, ki mora biti posebno varovana. Eden bolj znanih primerov moralne panike na temo nasilja medijih so video kasete z nasilnimi vsebinami. Le-te so bile celotni družbi lahko dostopne zaradi nizko cenovnega razreda; prav tako pa so bile na voljo za ogled v zasebnih prostorih doma, kjer regulativni organi niso mogli posegati v to, kdo si bo film ogledal, kot so to lahko počeli na primer v kinematografih. Edina regulacija je bila prepoved izposoje ali prodaje filmov s pornografsko vsebino mladoletnim osebam. Video kasete so imele odlično pre-dispozicijo, da so postale del moralnega padca, ki je vodil v nastanek moralne panike (Thompson 1998).

Video kasete so postavili pod dvom, odkar so se pojavile v prosti prodaji, še bolj pa se je sum zaostрил ob umoru britanskega dvoletnega fantka Jamesa Patricka Bulgerja. Dvoletnika sta umorila dva desetletna fanta, Robert Thompson in Jon Venables. Oba sta bila obtožena umora in ugrabitve, s tem pa sta postala najmlajša obsojena morilca v zgodovini Anglije (Smith 2011). Sum se je pojavil v britanski reviji *Sun*, kjer so v članku omenili, da gre za očitno povezavo med umorom in video kaseto Otroška igra 3 (ang. *Child's Play 3*), ki si jo je v tistem času izposodil morilčev oče. Članek je bil opremljen z odseki iz filma, ki so kazali na »grozljivo podobnost« umora Bulgerja v filmu. Čeprav je bila trditev policije zavrnjena, saj je desetletnik trdil, da filma ni videl, so v reviji *Sun* vseeno vztrajali pri svojem prepričanju in poudarili, kako policija zavrača pomen video posnetkov (Thompson 1998).

To nas pripelje do povezave moralne panike in interesnih skupin, ki izvajajo pritiske na obstoječo zakonodajo in cenzuro. V primeru Bulgerja se je namreč razvila interesna skupina pod vodjo Davida Altona, ki je bila del gibanja za krščansko demokracijo. S sto tisoč podpisi so podprli moralno paniko in kampanjo za ustanovitev seznama prepovedanih filmov in video kaset (Thompson 1998). Seznam je bil poimenovan kot video grdobije (ang. *video nasties*).

## 2.4 Nadgradnja Cohenovega modela in kritike teorije moralne panike

Do sedaj smo spoznali, da se moralna panika lahko navezuje tako na ljudi, kot na objekte in da so ljudski hudiči, kakor jih imenuje Cohen (1973), v našem primeru video igre z nasilno vsebino.

A preden se podamo v že obstoječe raziskave na temo moralne panike in video iger, se bomo posvetili Critcherju in njegovi nadgradnji Cohenovega modela preučevanja moralne panike v tekstih.

Kot smo omenili že nekoliko prej, je Cohen (1972) moralno paniko v medijih preučeval preko treh konceptov. To so 1 - pretiravanje in izkrivljanje, 2 - napoved in 3 – simbolizacija (Cohen 1972). Pretiravanje se je izražalo skozi rabo obarvanih besed in posploševanje enega primera na celotno populacijo subjektov ali objektov, ki so po Cohenovi teoriji predstavljali ljudske hudiče. Prav tako je del pretiravanja vizualna podpora teksta, kjer so v medijih pogosto izbirali grafike, ki so bralcem subtilno dajale negativne občutke do ljudskih hudičev in družbenega problema, opisanega v medijih. Napoved je pomenila vnaprejšnje predpostavke, da se bodo problemi stopnjevali in da bo družba, ali pa je že, v hudi nevarnosti. S tem je bila povezana simbolizacija, kjer ni šlo za primer simboliziranja deviantnih primerov v družbi, kateri so postali deviantni kot posledica družbene aktivnosti. Ne, pomenila je opredelitev družbenih odmikov, ki so najprej simbolizirani kot deviacije in šele nato sledi družbena aktivnost. Z drugimi besedami, družba nekega problema ni dojela kot deviacijo, dokler niso o tem poročali mediji in subjekt ali objekt simbolizirali kot grožnjo družbi. Šele, ko je ljudstvo preko medijev sprejelo poročilo o družbeni grožnji, je začelo aktivno delovati za rešitev ali odstranitev problema (Critcher 2003). Cohenov model moralne panike so Hall in ostali (1978) nekoliko nadgradili. Menili so namreč, da Cohenov cilj modela družbenega nadzora, ki ga izvajajo mediji z namenom, da ohranjajo moralni konsenz, ni resničen. Cilj medijev in ostalih akterjev v spodbujanju moralne panike ni ohranjanje moralnega konsenza znotraj družbe, temveč gre za boj za hegemonijo oziroma ideološko dominanco.

Kritika moralne panike se razdeli na več podzvrsti. Prva se navezuje na terminologijo same rabe besede 'moralna' panika. Pogosto namreč teoretiki in raziskovalci uporabljajo zgolj

pojem, ki označuje medijski oziroma družbeni pojav, ne definirajo pa kako se pojav razlikuje od ostalih pojavov panik (Cricher 2003). Vsaka panika namreč ni moralna. Zato je potrebno pojem moralna panika dobro opredeliti, preden se podamo v raziskavo. Moralna panika označuje, da gre za pojav, ki je sporen z moralnostjo in ki je skonstruiran zaradi deviantnih skupin ali objektov. Tako nastane dihotomija med dobrim in zlim. Lauderdale (1976) je moralno paniko definiriral v treh točkah. Prvič, se mora osredotočiti na deviantnost kot neločljiv pogoj, povezan s skupino ali dejavnostjo. Drugič, mora vključevati grožnjo nramnega reda kot celotno-družbenega problema, ne zgolj lokalnega pojava. Tretjič, mora grožnjo predstaviti skozi osnovne pojme, povezane z dobrim in zlim.

Naslednja kritika, ki jo bomo izpostavili, pa leti na procesni model moralne panike po Cohenu (1973). Da bomo čim bolj razčlenili njegov model, bomo kritiko predstavili po stopnjah poteka moralne panike.

*Prva stopnja* – pojav – Cohen (1973) je ljudske hudiče predstavil kot subjekt, objekt ali pojav, ki je sprožil moralno paniko ali grožnjo nramnemu redu. Vendar pa pri tem ni upošteval vzrokov, zakaj je prišlo do oblikovanja ljudskih hudičev. Kaj je spodbudilo konstrukcijo deviantnega, še preden so bili simbolizirani kot grožnja družbi (Cricher 2003, 152).

*Druga stopnja* – medijski inventar – stilizacija, stereotipizacija, izkrivljanje in pretiravanje. Nekaj, kar je bilo na začetku občutljiva tema, predstavljena s strani medijev, je skozi čas postala običajna medijska agenda. Potrebno je torej analizirati več medijev med seboj in prepoznati, ali gre za nov, svež pojav, ali zgolj za standardno obliko predstavljanja senzacionalnih novic, ki bi se preko kodov moralne panike bolj prodajale (Cricher 2003, 152). Znano je namreč, da mediji radi ustvarjajo dramo zgolj za pridobitev pozornosti in ne le za spodbujanje ljudi k ukrepanju proti problemu.

*Tretja stopnja* – moralni podjetniki – pomembni akterji v relaciji z mediji, orientacijo, slikami in priložnostnimi razlagami. Teorije moralne panike jim pripisujejo močan vpliv na potek moralne panike, vendar pa so kasneje raziskovalci ugotovili, da temu ni tako. Cricher (2003) meni, da je izraz moralnih podjetnikov ali interesnih skupin pomanjkljiv in ne zaobjame celotne vloge akterjev tretje stopnje. Vloga ustvarjalcev mnenj, kot jih poimenuje Cricher (2003), je medijsko izražanje skupinske ali organizacijske usmerjenosti do pojava, subjekta ali objekta, ki je sprožil moralno paniko (Cricher 2003, 152).

*Četrta stopnja* – strokovnjaki – ljudje, ki situacijo v moralni paniki podprejo z navajanjem strokovnih in znanstvenih dokazov. Problem pri mnogih primerih moralne panike je ta, da resnični strokovnjaki niti ne podajajo strokovnih mnenj in dokazov. V vlogi strokovnjakov nastopajo ustvarjalci mnenj z nekaj več izkušnjami na področju, ki je tema moralne panike. Verodostojnost pridobijo s pomočjo medijskega naslavljanja in označevanja kot pomembnih oseb v procesu (Critchler 2003, 152–153).

*Peta stopnja* – konsenz elite in skrb, osnovana na izkrivljanju – nova stopnja, ki sta jo dodala Goode in Ben-Yehuda (1994). Gre namreč za poudarjanje vloge elitnih razredov znotraj družbe. Če le-ti subjekt moralne panike prepoznajo kot grožnjo in se nanj odzovejo s participacijo ali komentiranjem, potem zares lahko govorimo o moralni paniki.

*Šesta stopnja* – soočanje in reševanje – predstavlanje novih meritev ali raziskav dogodka, podajanje učinkovitih, simboličnih, zakonskih ali procesnih rešitev. Cohenova teorija je bila na tej stopnji zaobjeta v popolnosti, saj se ni zmotil, da se moralna panika konča z neko večjo ali manjšo družbeno spremembo.

*Sedma stopnja* – izginotje – moralna panika skozi čas in po ukrepu, ki je bil sprejet v prejšnji stopnji, počasi ponikne. Družbeni ukrep je namreč spremenil stanje znotraj družbe in moralna panika nima več zagona za nadaljevanje, kakor pa tudi mora biti, saj bi se podobno obnašanje izrazilo v rutinskem soočanju s problemi družbe.

*Osma stopnja* – dolgotrajni učinki – vsaka moralna panika za seboj pusti posledice, ki so od nekega trenutka vidne in prisotne v družbi. Najpomembnejše so kulturne in ideološke posledice, ki lahko močno zaznamujejo nadaljnje delovanje družbe oziroma družbeno zasnovo.

Po besedah kritikov je nadgrajeni model zgolj model za primer idealnega pojava moralne panike. Seveda se pogostokrat zgodi, da le-ta nastane v nekoliko nepopolnih oblikah, kjer se ne pojavijo vse stopnje tako izrazito. Na tak primer so naleteli pri moralni paniki v zvezi z video kasetami z nasilno vsebino in drugimi primeri moralnih panik, osnovanih na objektih, ki predstavljajo grožnjo družbenemu redu (Critchler 2003, 154).

### 3 Moralna panika in video igre

#### 3.1 Moralna panika in akademski diskurz

Dandanes govorimo o medijski nasičenosti (Kline 1999, 1), ki je del naših vsakdanjikov. Ljudje smo vedno bolj vpeti v medijsko okolje, ne glede na starost, spol, izobrazbo, poklic, raso, itd.. Joe Kincheloe (1997) je zapisal, da so v današnjem času najbolj ranljivi otroci, ki ne morejo samovoljno ulti medijski nasičenosti. Najpogostejši strah se pojavi pri učinkih, ki naj bi jih mediji prenašali na otroke. Vendar pa so se skozi desetletja pojavljale različne teorije na to temo. Kline (1999) je tako raziskovalce, ki se ukvarjajo z učinki medijev na otroke, razdelil na dva pola, in sicer na moralizatorje in liberatorje. *Moralizatorji* vidijo medijsko nasičenost kot problem in jo povezujejo z upadom izobraževalnih in moralnih standardov. Prav tako želijo zaščititi otroke pred izkoriščanjem v novih medijskih okoljih, in sicer na enako strogo način, kakor so v 19. stoletju zagovorniki ščitili otroke pred zlorabami v družinah in tovarnah. Razglašujejo krizo postmodernega otroštva, ki kaže na moralni padeč, porast nasilja in degradacijo kulturne kakovosti (Kline 1999, 1). Zelo dober primer moralistične teorije moralne panike je Postmanov lament, v katerem je zapisal, da je računalniška tehnologija »prekinitev štiristoletnega premirja med družabnostjo in odprtostjo, ustvarjeno z oralno komunikacijo ter introspekcijo in izolacijo, ustvarjene s tiskano besedo«. Pri tem še doda: »Izrečeno v najbolj dramatičnih pogojih, se lahko nenadzorovano rast tehnologije obtoži, da uničuje vitalne vire naše človečnosti. Ustvarja kulturo brez moralnih temeljev. To ogroža nekatere mentalne procese in družbene odnose, ki naredijo človeško življenje vredno živeti... Kadar so institucije ogrožene, se kultura znajde v krizi« (Postman 1993, xiii).

*Liberatorji* na drugi strani pravijo, da medijski kritiki svoje zastarele poglede na svet projicirajo na prihod novih medijev, ki pa dejansko zaznamujejo napredek. Liberatorji zagovarjajo idejo, da bi imela medijska industrija več svobode pri ustvarjanju medijskih vsebin za otroke, otroci pa naj sami raziskujejo svet, brez vtikanja moralizatorjev. Moralna panika, ki so jo ustvarili moralizatorji, je le ponavljajoči se fenomen, ki temelji na ideji vnete čistosti ali meščanske krivde. Liberatorji se posmehujejo predhodnim poskusom moralizatorjev zaščititi otroke pred zlimi vplivi brezdolja ali video grdobij (Cumberback



1993). Po njihovem gre za paternalizem tradicionalnih kulturnih vrednot, ki ne spoštuje otroške pravice do bolj raznolikih in manj konvencionalnih oblik ponovnega ustvarjanja in zabave (Kline 1999, 2).

Ponavljajoče se panike na temo medijev in kulture nas opominjajo, da naše ideje o otroški kulturi ostajajo sporne in spolitizirane. Navezujejo se na dejstvo, da mediji regulirajo otroško vedenje in mišljenje. Kot pravi Drotner (1992), so otroci pogost subjekt moralne panike ne zgolj zato, ker so pogosti medijski uporabniki ali ker simbolizirajo ideološke razkole. So tarča panike zgolj zato, ker predstavljajo izkušnje in emocije, ki odraslim niso več dosegljive (Drotner 1992, 59). Otroci so v medijih in družbi prikazani kot ranljivi potrošniki, nezmožni oblikovanja racionalnih odločitev (Kline 1999, 2–3).

### **3.2 Vznik panik s prihodom novih medijev**

Postmodernizem in digitalizacija sta povzročila konvergenco medijev in vizualnemu spremljanju gibajočih slik dodala interakcijo s sliko in zgodbo samo. Govorimo o nastanku video iger.

Video igralna industrija SEGA Dreamcast v Severni Ameriki je od samega začetka predstavljala eno izmed najbolj dobičkonosnih industrij na svetu. Aktivnost industrije in dinamična prodaja produktov, namenjenih zabavi mladih, sta prinesli takojšen presežek proračuna prodaje igrač in filmske industrije. Izoblikovala se je nova kultura igralcev, ki svoj prosti čas, namesto igranju z igračami, gledanju televizije, ukvarjanju z zunanjimi športi ali drugimi dejavnostmi, namenjajo igranju digitalnih pustolovščin v virtualnem svetu (Livingstone 1999).

Posebnost, ki je video igre postavila v ospredje moralnih panik, je konvergenca dveh najvplivnejših medijev 20. stoletja - računalniške interaktivnosti in prepričljive televizijske pripovedi zgodb. Vendar pa je hibridnost novega medija nejasna. Interaktivnost je bila vedno vzeta kot magična palica za izobraževalne namene in odkrivanje novih načinov učenja, saj spodbuja osredotočenost in koncentracijo. Vendar pa je vpetost v zgodbo in situacije, ki jih predvajajo video igre, prav tako močna in nepredviden fokus na zabavi in ne na učenju, je mnogo ljudi postavil pred dvom ali celo strah pred tem novim medijem (Kline 1999). Pri hitrem pregledu video iger, kakor so Grand Theft Auto, God of War, Manhunt in Postal 2,

lahko takoj vidimo, da te vsebine promovirajo, kot pravi Kline (1999, 10): »fantazijo bazirano na testosteronu in groteskno animiranem nasilju«. Kritiko video iger z nasilnimi vsebinami, ki kot medij hkrati omogočajo intenzivnejše učenje, je postavil upokojeni podpolkovnik Grossman (1995), ki je svojo kariero posvetil urjenju vojakov kako ubijati. V svoji kritiki je zapisal, da imajo lahko igre podoben učinek kakor urjenje vojakov. Učinek naj bi se pojavil pri otrocih oziroma posameznikih, ki video igre igrajo pogosto, pri tem pa ne gre za učenje prikazovanja modelov ali vzorcev za otrokovo vedenje, temveč za podiranje kognitivnih moralnih pregrad, ki otrokom preprečujejo željo po ubijanju. Otroci namreč po naravi ne ubijajo ali se vedejo nasilno; tega se priučijo doma od staršev in preko zabave, ki jo televizija in računalnik prikazujeta v obliki medijskega nasilja (Grossman 1995). Video igre spodbujajo nasilen način interakcije s tem, ko igralcem ponujajo določene bonuse ali zaklade, ki jih brez opravljene misije ne bi pridobili. S tem igre spodbujajo povezavo med nasiljem, užitkom in zabavo (Kline 1999, 10–11).

Moralne panike so se oblikovale na primeru video iger v naslednjih primerih. Leta 1999 se je v Kanadi zgodil umor 81-letne gospe. Pet najstniških fantov je gospo brutalno umorilo v njenem domu. V preiskavi so ugotovili, da je nekdo izmed fantov v zadnjem času precej padel v igranje Nintendo igralne konzole in pospešeno brskal po internetu, kjer se je zatekel v kategorije pedofilije, umora in podobnih tem. »Bilo je kakor, da so pričele delovati naše fantazije«, je izjavil eden izmed morilcev (Kline 1999, 11).

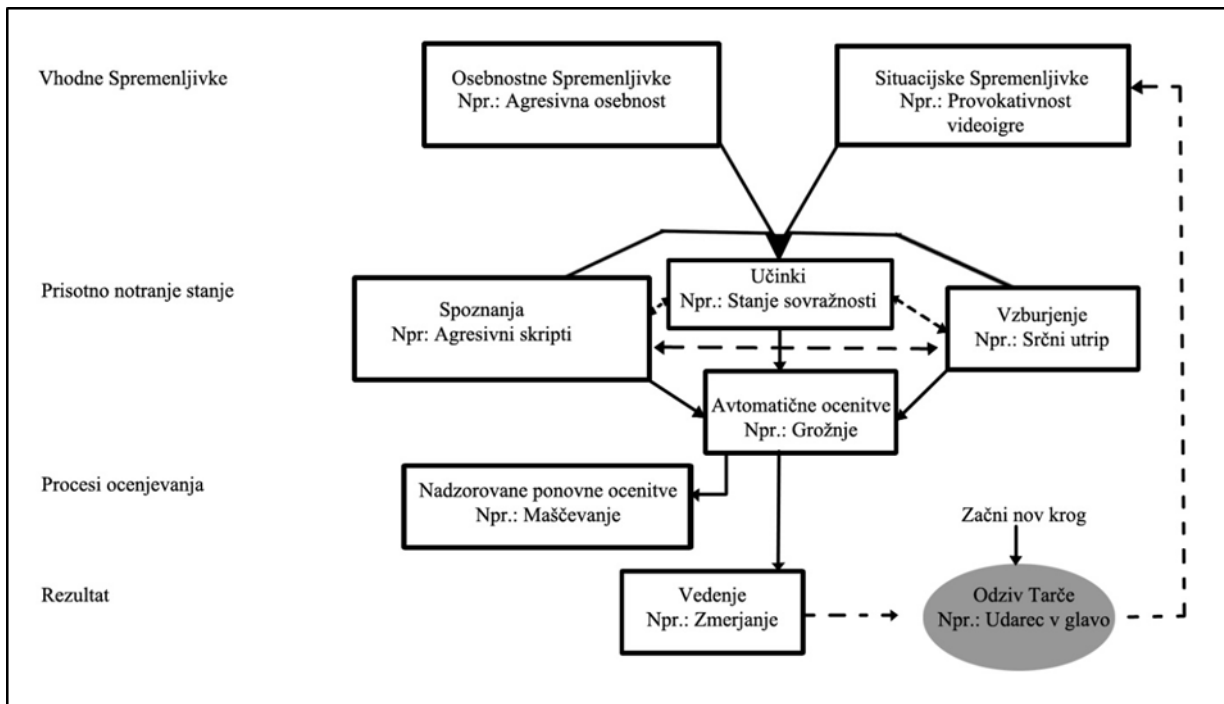
Istega leta se je 20. aprila v ameriški srednji šoli *Columbine* zgodil pokol 12 učencev in enega učitelja. Pokol sta povzročila dva šolarja s strelnim orožjem. Imela pa sta prav tako pripravljeno bombo, ki bi odvrnila gasilce, s propanom osnovane bombe v jedilnici, 99 eksplozivnih naprav in bombe opremljene v avtomobilih profesorjev in učencev. Njihovo dejanje so interpretirali v različnih smereh. Ena izmed bolj popularnih je bila psihična diagnoza ameriškega psihiatra Jeralda Blocka. Menil je namreč, da je njuno vedenje izhajalo iz odvisnosti od video iger in občutka ugodja, ko sta igrala v virtualnem svetu. Oba morilca sta bila namreč oboževalca video iger, kot so *Doom* ali *Wolfenstein 3*, ki bazirajo na streljanju in pobijanju virtualnih likov. Eden izmed njiju je prav tako ustvarjal strežnike, kjer so tudi ostali *Doom* igralci lahko sodelovali med seboj. Leta 1998 sta bila oba zaradi kraje kaznovana z odvzemom računalnika. Psihiatri so menili, da je zaradi tega nastala v njiju jeza, podobno, kakor če zasvojenemu vzameš drogo. Tako sta svojo željo po pobijanju uprizorila v živi akciji streljanja na šoli (Mikkelsen 2005).

### 3.3 Učinki video iger – dejstvo ali napaka?

Množični mediji morajo za vznik moralne panike imeti argumente in gradivo, ki bo podpiralo njihove okvirje novic. Tu lahko nastopijo avtoritarni glasovi različnih ustanov. Dejstvo je, da potrebujejo snov, iz katere črpajo in širijo njihovo prepričanje. Skozi čas se je nabralo kar nekaj raziskav na temo učinkov video iger in večina jih je podpirala argument, da imajo nasilne video igre ne le kratkotrajne, temveč tudi dolgotrajne posledice na uporabnike, predvsem na otroke. Ena glavnih raziskav učinkov nasilnih video iger je akademski prispevek C. A. Andersona (2000) z naslovom *Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life*, prevedeno kot 'Video igre in agresivne misli, občutki in vedenje v laboratoriju in življenju'. Anderson je v tem prispevku navedel dve raziskavi, ki sta preučevali učinke video iger na spremenljivke v povezavi z nasilnim obnašanjem. Prva študija se navezuje na opazovanje v resničnem življenju, druga pa na laboratorijsko preučevanje, oziroma laboratorijski eksperiment. V **prvi** raziskavi je odkril pozitivno povezavo med igranjem nasilnih iger in agresivnim vedenjem. Odnos je bil močnejši pri posameznikih, ki so karakterno agresivni, in pri moških. Akademski dosežek pa je bil negativno povezan s skupnim zneskom časa, ki so ga subjekti namenili igranju video iger. V **drugi** študiji pa je laboratorijska izpostavljenost grafično nasilnim vide oigram povečala nasilne misli in vedenje. V obeh študijah so imeli moški bolj sovražen pogled na svet kakor ženske. Prav tako sta obe študiji skladni z modelom nasilnih učinkov, ki predpostavlja, da bo izpostavljenost nasilnim video igram povečala agresivno vedenje na kratek (npr.: laboratorijska agresivnost) in dolgi rok (npr.: prestopništvo) (Anderson 2000).

Na kratko, model splošne afektivne agresije (glej sliko 1.1) prikazuje večstopenjski proces z osebnostnimi in situacijskimi vhodnimi spremenljivkami, ki privedejo do agresivnega vedenja. To vpliva na več sorodnih notranjih stanj in na rezultate procesov avtomatskih ali nadzorovanih odločitev oziroma ocenjevanj. Obe vrsti vhodnih spremenljivk lahko vplivata na trenutne notranje stanje osebe – kognitivne, afektivne in vzburljivo spremenljivke. Ljudje, ki so osebnostno bolj nagnjeni k agresivnemu vedenju, so tudi miselno bolj podprti v poznavanju informacij, povezanih z agresijo. Agresivno razmišljajo bolj pogosto, kakor osebnostno manj agresivni posamezniki in hkrati prevzemajo bolj sovražno usmerjeno percepcijo realnosti. Hkrati tudi situacijske spremenljivke lahko povzročijo, da posameznik

razmišlja bolj agresivno (Anderson 2000, 773). Na primer, v igrah pogosto zasledimo zmerjanje med igralci. Žaljenje lahko nekoga, ki drugače ne bi ravnal agresivno, pripravi do tega, da aktivneje razmišlja o zmerljivkah ali maščevanju zgolj zaradi predhodnega dejanja situacijske agresije. Prav tako, pravi Anderson (2000), prisotnost nasilja posameznikom razširi kognitivne sheme in znanje, ki se nanašajo na agresijo.



Slika 3.1: Model splošne afektivne agresije – kratkoročni učinki nasilja v video igrah.

Vir: Anderson in drugi (1995, 436).

Podobno je pri dolgotrajnih učinkih nasilja v medijih, ki so rezultat razvoja, učenja in okrepitve struktur znanja, navezujočih na agresijo.

S tem smo pokazali, da so se skozi zgodovino pojavljale raziskave, ki so temeljile na prepričanju, da video igre vplivajo na otrokovo ravnanje in razmišljanje. Pri tem bi bilo potrebno preveriti metode preučevanja, kar pa je popolnoma novo poglavje. Za enkrat lahko trdimo, da obstajajo znanstvene raziskave, ki tako nasprotujejo prepričanju, da video igre imajo možnost pripraviti mladostnike do nasilnega vedenja, kakor tudi podpirajo tako prepričanje.

Opozoriti pa moramo na dejstvo, da tovrstne raziskave niso bile opravljene na slovenskih tleh in da imamo v Sloveniji velik primanjkljaj znanstvene in strokovne literature, ki bi s pomočjo eksperimentov obravnavale učinke nasilnih medijskih vsebin na njihove uporabnike.

## **4 Analiza člankov slovenskih tiskanih medijev**

V tem delu bomo analizirali pet izbranih člankov iz slovenskih tiskanih medijev – Delo, Slovenske novice in Joker. Članke smo izbrali sistematično po naslednjih kriterijih. Članek je bil izbran po ključnih besedah nasilje in video igre. Izhajati je moral iz leta 2005 ali 2015. Pomožni kriterij je bil najti par, članek iz leta 2005 in članek iz leta 2015, istega tiskanega medija, z enakimi ključnimi besedami.

S pomočjo analize sprememb pisanja o video igrah v 10-letnem obdobju znotraj istega medija in razlik v pisanju o isti temi med različnimi mediji, smo želeli odkriti določene družbene spremembe v povezavi z odnosi do nasilja v video igrah.

Pare člankov iz leta 2005 in 2015 smo našli v reviji Joker in časopisu Delo, v Slovenskih novicah pa smo našli zgolj članek iz leta 2005.

Najprej bomo navedli kratke vsebinske obnove člankov, podrobnejša analiza s primeri iz člankov pa sledi v točki 4.4.

### **4.1 Analiza člankov tiskanega medija – Delo**

Za Delo smo se odločili na podlagi renomeja medijske hiše, in sicer Delo velja kot resen slovenski tiskani (zdaj tudi digitalni) novičarski medij. Članki v Delu naj bi obravnavali zgolj pomembne družbeno-politične dileme in vprašanja, ki zadevajo dobrobit slovenskega naroda. Zanimalo nas je torej, če se je uredništvo Dela kdaj odločilo pisati o nasilju in video igrah, oziroma, če so zaznali problematiko te teme, ki se je od konca 20. stoletja pojavljala po svetu.

#### **4.1.1 Kulturni boj v otroški sobi**

'Kulturni boj v otroški sobi' je članek, objavljen v Nedelu, 21. avgusta 2005. Nedelo je nedeljska izdaja časopisa Delo in spada pod okrilje istih urednikov. Članek je napisal avtor, ki pa se je podpisal zgolj z začetnicama A.Z..

Članek se začne z dramatičnim naslovom, ki bralca popelje v določen miselni okvir in mu že nekako namigne, kakšen odnos naj bralec pričakuje, še dodatno pa se negativnost zaostri ob navedbi besed pobijanje, dirkanje in preganjanje. Avtor članka želi starše opozoriti na nevarnost hitro rastoče računalniške in igralniške industrije, ki zaradi vedno bolj realistične simulacije sveta otroke uči nepravega, nezaželenega vedenja.

Avtor namreč meni, da so video igre z nasilno vsebino ogledalo družbe, kjer posamezniki zaradi neuspeha in pritiskov v resničnem življenju si zaželi izvajanja nasilja in kaznivih dejanj v virtualnih svetovih, ne da bi se jim bilo treba bati kazni. Prav tako navede nekaj tujih primerov zasvojenih otrok ali otrok, ki so po mnenju staršev zaradi video iger postali bolj nestrpni, agresivni in odtujeni.

Avtor napove, da bodo video igre v prihodnosti zmožne učiti o rabi orožja, jezika in prevzemanja kulturnih vzorcev tujih družb.

#### **4.1.2 Glavna je mularija**

'Glavna je mularija' je naslov članka avtorice Tine Bernik. Objavljen je bil v Delu pod rubriko 'Pogledi', 25. marca 2015.

Članek piše o nevarnosti medijskih prenosov novodobnih idej o spremembi odnosov med starši in otroki, oziroma o obnašanju mladostnikov. Medijska vsebina naj bi, po besedah avtorice, nagovarjala mladostnike, da postajajo vedno bolj neodvisni od staršev in da naj posnemajo like, ki jih lahko vidijo v medijih. Avtorica se pri tem osredotoči na vse vrste medijev, predvsem pa na filmsko industrijo, televizijske serije in video igre. Video igre prepozna kot problem, saj interaktivna narava uporabnika močno posrka vase in ga pri tem vpne v naracijo video igre same. Kritizira pojav nasilnih video iger, ki v svoje scenarije vključujejo majhne deklice, ki streljajo ljudi »v glavo« in rešujejo svet (Bernik 2015). Otroci se tako od malih nog učijo biti ločeni od svojih staršev in sprejemati nove vloge v družbi, ki so staršem popolnoma neznane. To jih postavi v položaj nemoči in neobvladovanja otrok.

V nadaljevanju avtorica napoveduje preobrat kako bodo otroci z agresivno obliko vedenja in razmišljanja spremenili odnos do staršev in bodo oni nadzorovali in ravnali s starši. S tem poudarja krizo situacije v kateri živimo in smer razvoja družbe.

## 4.2 Analiza člankov tiskanega medija – Slovenske novice

Sledi analiza člankov slovenskega tabloidnega dnevnega časopisa Slovenske novice. Kot je znano za tovrsten žanr časopisov gre za prikaz dramatičnih zgodb, ki naj bi v bralcih že iz naslovov spodbudila ogorčenost, osupljivost in skrb, a hkrati pritegnejo bralca k nadaljnjemu branju.

### 4.2.1 Buljil v video igrico, ubil tri policiste

Članek, objavljen v Slovenskih novicah, v soboto, 22. oktobra 2005, avtorja, označenega z začetnicama M. G.. Dramatičen in šokanten naslov je kakor vaba, ki kliče po močni zaskrbljenosti nad video igrami in nasiljem, ki ga sprožajo. Podnaslov le še dodatno poostri dramo in sicer pravi, kako je 18-letni Američan Devin Moore na policijski postaji ustrelil tri policiste, kar pa naj bi bila posledica njegove obsedenosti s krvavimi video igrkami. Sorodniki so v odgovor tožili proizvajalce video iger, ki otroke napeljujejo k usodnim kaznivim dejanjem.

»Mrtvi policisti, kri na tleh, morilec na begu v policijskem vozilu – prizor kot iz grozljive video igrice *Grand Theft Auto*. Pa ni bila igra, šlo je zares«, pravi avtor članka in nadaljuje z opisom poteka tragičnega dogodka. Ko so najstnika aretirali, je hladnokrvno, kot pravi avtor, odgovoril: »Življenje je kot video igrca. Za vsakega pride čas smrti«.

Starši, ki so verjeli, da je za dejanja njihovega sina kriva igralna industrija, so od le te zahtevali denarno odškodnino, ki je znašala 600 milijonov dolarjev. Njihovo mišljenje je podprl tudi Willie Crump, oče pokojnega policista, ki je verjel, da je igra kriva za dogodek in se spraševal, zakaj je potrebno prodajati igre, kjer se mladi naučijo kako ubiti človeka.

Članek se konča z mislijo, da se mora spremeniti temeljni odnos do nasilja v video igrah, ki nikakor ne sme postati snov za zabavo.

### **4.3 Analiza člankov tiskanega medija – Joker**

Joker je mesečna revija, namenjena pisanju o računalniški opremi in video igrah, ter njihovi zgodovini, sedanosti in prihodnosti. Revijo smo izbrali, ker predstavlja odmik od običajnih novičarskih tiskanih medijev, saj se obravnave tem ne lotijo zgolj opisno ali predstavitveno, temveč tudi kritično. Izbira Jokerja je tudi na argumentu, da gre za pristno slovensko računalniško revijo.

#### **4.3.1 Grenka črna kava**

Članek, objavljen v Jokerju, meseca avgusta, leta 2005, avtorja, poimenovanega z vzdevkom Sneti.

Vsebina govori o zgodovini nastanka moralnih panik, ki so nastale zaradi nasilja v video igrah. Članek tokrat ne govori toliko o samih mladostnikih, ki so bili del nasilnih prestopnih dejanj, temveč pojasnjuje, kako so se v te primere vpletle javne institucije in vlada. Avtor navede ameriškega demokratskega senatorja Liebermana, ki se je med prvimi začel s kampanjami boriti proti nasilju v video igrah. Zahteval je ustrezno kategorizacijo nasilja ali primernosti vsebine v video igrah ter vsem, ki tega ne bi upoštevali, soditi s strogo denarno kaznijo. Politična gibanja so nastala na prepričanju in podpori javnega mnenja, da nasilje v video igrah povzroča resno grožnjo družbi, predvsem mladostnikom.

Prav tako avtor kritizira plehko mišljenje javnosti. Nekaj let nazaj je namreč prevladovalo mnenje, predvsem v Ameriki, da se bodo otroci preko video iger naučili ravnati z orožjem in da se bodo tako navdušili nad nasiljem. Prav tako so verjeli, da se bodo otroci priučili pilotirati razna letala, kar bi vodilo v povečano število terorističnih napadov. Sneti problem vidi tudi v samih ustvarjalcih mnenj, novinarjih, ki nekritično povezujejo izjemne primere z neko deviantno skupino, med katerima pa povezava niti ni bila nikoli znanstveno dokazana.



### **4.3.2 Mein Leben!**

Članek objavljen v reviji Joker, meseca junija, leta 2015. Avtor članka – Sneti.

»...Če privzemamo, da igre niso le še ena oblika popularne hojladri zabave, temveč da vsebujejo nekaj več oziroma potencial za nekaj več, takisto privzemamo, da imajo neko širšo družbeno odgovornost« (Sneti 2015).

Avtor deset let kasneje kritizira nekritičnost uporabnikov video iger in njihovih ustvarjalcev. Kritiko razloži na primeru uporabe nacistov, ki v video igrah predstavljajo običajnega sovražnika, brez kakršne koli razlage, kdo so nacisti sploh bili in zakaj imajo negativno konotacijo. Video igre tako prikazujejo stereotipe oziroma nevtralizirajo odpor do določenih družbenih skupin, ki jih uporabniki tudi v realnosti ne dojemajo kritično, ampak zgolj povzemajo odnose, ki so jih videli v medijih, natančneje v video igrah. Avtor tu opozori, da imajo video igre lahko močne učinke na populacijo uporabnikov, saj odvezemajo relevantnost pomembnih družbenih razmerij in zgodovinskih dogodkov.

Članek se ne nanaša direktno na nasilje, vendar pa je članek relevanten, saj opozarja na moč, ki jo nosijo video igre in njihovo vpetost v družbo.

## **4.4 Odgovori na raziskovalna vprašanja**

### **4.4.1 Ali so se okoli video iger (kdajkoli) skonstruirale moralne panike?**

Čeprav članki kažejo na zasnovo, ki spodbuja moralno paniko po Cohenu (1972), pa je težko reči, da se je v Sloveniji pojavila moralna panika na temo nasilja v video igrah. Problem ignorance do potenciala video iger je omenjen v člankih računalniške in igralne revije Joker, kjer omenjajo, da Slovenija niti ne upošteva zakona klasifikacije video iger, kaj šele, da bi aktivno ukrepala proti nasilju v video igrah. Seveda je bilo moč zaznati negativno nastrojenost proti video igram z nasilno vsebino s strani starejše populacije slovenskega naroda, vendar pa je zapis le-teh viden zgolj na lokalnih forumih in manjših objavah na socialnih omrežjih ipd..

V primerjavi z večino ostalih evropskih držav se Slovenija drži nazaj, oziroma na nekaterih področjih medijskih oblik in komuniciranja celo stagnira. Ker prav tako ni bilo tragičnega dogodka mladostniškega nasilnega vedenja, ki bi ga povezali z video igro. V Sloveniji nimamo realnega primera, ki bi povzročil moralno paniko ali prišel skozi vse stopnje Cohenovega (1972) modela moralne panike.

V izbranih slovenskih tiskanih medijih je bilo tako mogoče zaznati razvoj do tretje stopnje Cohenovega (1972) modela moralne panike, in sicer do pojava moralnih podjetnikov (ang. *moral entrepreneurs*) (Critchler 2003, 152). Vendar začnimo od začetka. *Prva stopnja* – pojav (Critchler 2003, 152), oziroma prepoznavanje subjekta, ki tvori grožnjo družbenemu redu, se je po raziskavi sodeč pojavila že leta 2005. Kdaj točno se je začela, oziroma kdaj točno so se pojavili prvi članki na temo nasilja v video igrah v slovenskih medijih, bi bilo potrebno podrobneje raziskati. A zagotovo lahko trdimo, da je v Sloveniji subjekt, nasilje v video igrah, prepoznan že dobrih 10 let. *Druga stopnja* je medijski inventar (Critchler 2003, 152) gleda na stereotipizacijo, izkrivljanje in pretiravanje. Drugo stopnjo bomo povezali s tremi naslednjimi kategorijami preko katerih je Cohen (1972) preučeval članke, ki so bili po njegovem mnenju podlaga za vznik moralne panike zaradi takrat aktualne teme. Te kategorije so pretiravanje, napoved in simbolizacija.

**Pretiravanje** se je pojavilo predvsem v članku Slovenskih novic, kjer je avtor najstniško kaznivo dejanje opisal z besedami: »mrtvi policisti, kri na tleh, morilec na begu v policijskem vozilu – prizor kot iz grozljive video igrice *Grand Theft Auto*. Pa ni bila igra, šlo je zares«. V tem odstavku se hitro prepozna raba dramatičnega učinka kratkih stavčnih zvez, saj avtor že od samega naslova naprej igra na dramatično noto pisanja. Naslov »buljil v video igrico, ubil tri policiste« pokaže na subjektivno obarvano rabo besed, kot je »buljil«. Le-to bi avtor lahko brez problema zamenjal z bolj nevtralnimi približki, kot na primer igral, gledal, uporabljal. Vendar je bil avtorjev namen že od samega začetka spodbujanje negativne nastrojenosti do video iger in morebitnega nasilja, ki se pojavlja v njih, in posledično otroke nagovarja k nasilju. Negativna obarvanost pisanja in izbire besed se naprej kaže v dramatičnih, šokantnih izrazih »mrtvi policisti, kri na tleh...« ter *grozljive* video igrice. Uporaba subjektivnih izrazov, ki kažejo na pretiravanje, se pojavi tudi v člankih Dela. V članku iz leta 2005 je prav tako, kot pri Slovenskih novicah, že v naslovu razvidno, da gre za negativen odnos do video iger. Naslov se glasi »kulturni boj v otroški sobi«, kaj kmalu pa sledi še nekaj negativnih izrazov, kot so pobijanje, dirkanje in preganjanje. Avtorica tako z izbiro besed in vsebino izrazi negativen odnos do video iger, pri čemer gre za pretiravanje v izbiranju presežno dramatičnih

izrazov in stavčnih zvez. »Nad igricami lebdi grozljiva senca pokola v erfurtski šoli. Robert Steinhäuser, ki je pokosil 16 ljudi na gimnaziji in nato ustrelil še sebe, je bil namreč fanatični igralec Counterstrika« (A.Z. 2005) navaja avtor članka ter doda: »Medtem, ko se igralci in industrija igrice delajo, kot da gre le za skupno doživetje in izostritev strateških sposobnosti ob virtualnem tabornem ognju, vidijo kritiki v interaktivnih igricah mamilo za rejeno, čustveno osiromašeno in k nasilju nagnjeno generacijo« (A.Z. 2005).

V članku, ki se je v Delu pojavil 10 let kasneje, se pretiravanje pojavi predvsem v naslovu »glavna je mularija«. Sicer se tu besede ne navezujejo direktno na video igre, temveč na uporabnike video iger, ki jih avtorica označi kot mularijo. Izraz mularija je uporabila z razlogom, da igralce nasilnih (ali katerihkoli) video iger vidimo kot nepravilno vzgojene otroke, od katerih ni pričakovati nič pozitivnega. Video igre prepozna kot problem, saj interaktivna narava uporabnika močno posrka vase in ga pri tem vpne v naracijo video igre same. Pojav nasilnih video iger kritizira s kančkom pretiravanja, saj meni, da v svoje scenarije vključujejo majhne deklice, ki streljajo ljudi »v glavo« in rešujejo svet (Bernik 2015). Pretiravanje v člankih revije Joker pa je nekoliko drugačno. Pretiravanje je uporabljeno kot ironija ali sarkazem, s čimer avtor želi pokazati na nesmiselnost nekaterih argumentov moralnih panik, ki so nastali na podlagi nasilja v video igrah in igranju le-teh na sploh. Tak primer je lepo prikazan v odstavku:

*Vendar to očitno ni in nikdar ne bo dovolj. Spet se namreč vodi križarska vojna proti igram in zopet so v prvih napadalskih črtah ljudje, ki ali nimajo pojma, o čem govorijo - oziroma to prekleto dobro vedo in svoje nebuloze napletajo zato, da bi čim lažje in čim hitreje profitirali. Industrija iger je pač mlada in nima svojih političnih lobistov, tako kot Hollywood in glasba, zato jo lahko naskoči vsakdo, ki ima pet minut časa. Tako je bilo po 9/11, ko je bila ena glavnih novic ta, da so zlobni zlobni teroristi za trening uporabljali Flight Simulator; tako je bilo po tragediji v Columbinu, ko so nekateri senzacionalistični cajtungi trdili, da sta odgovorna za pokol na veliko igrala Doom, ki je itak poln satanizma, zaradi česar naj bi znala tako dobro izvesti pokol; in tako je bilo po izidu Manhunta, ki naj bi navdihnil brutalni umor nekega najstnika. Nakar se je izkazalo, da je bilo pilotsko znanje teroristom, ki so treščili v WTC, dano že prej; da je Doom arkada in vse prej kot trenažna naprava za učinkovito proženje strelnega orožja; ter da je Manhunt rada igrala ŽRTEV, ne morilec (Sneti 2005).*

**Napoved** je naslednji kriterij, ki ga Cohen (1972) uporabi pri analizi besedil. Članek *Buljil v video igrice, ubil tri policiste* v Slovenskih novicah se konča z mislijo, da se mora spremeniti temeljni odnos do nasilja v video igrah, ki nikakor ne sme postati snov za zabavo. Tako mišljenje je povezano s subtilno napovedjo, da bodo, v kolikor se odnos ne bo spremenil, otroci in mladina še naprej posnemali agresivno vedenje v video igrah in se udeleževali v vedno bolj številčnih prestopnih, nasilnih dejanjih. V članku *Kulturni boj v otroški sobi* (2005) prav tako naletimo na jasno izraženo napoved, ki se sklicuje na profesorja Petra Vorderer-ja. Pravi, da bodo igre v prihodnosti še bolj vpete v vsakdanje življenje in miselnost otrok in ostalih igralcev. Napovedujejo, da bodo video igre zmožne učiti o rabi orožja, jezika in prevzemanja kulturnih vzorcev tujih družb. V članku *Glavna je mularija* (2015) je prav tako prisotna napoved, ki opozarja na negativno smer razvoja družbe, saj le-ta otroke preko video iger in ostalih medijskih vsebin uči reševanja problemov na agresiven način. Po besedah avtorice je povezanost agresije in zabave glavni razlog za krizno situacijo v kateri živimo. Napoved se presenetljivo pojavi tudi v reviji Joker, vendar je le-ta obrnjena bolj proti igralnim industrijam, kakor pa samim uporabnikom video iger. In sicer v članku *Mein Leben!* (2015), kjer avtor opozarja, da so lahko napačno prikazane vsebine (s tem povezuje predvsem nasilje in vojne zgodovinske prikaze) drastične pri vzgoji otrok in njihovem razmišljanju.

Zadnji kriterij je **simbolizacija** (Cohen 1972). V člankih Dela in Slovenskih novic se kljub kratki omembi protiargumentov, da učinki video iger niso bili nikoli zares znanstveno dokazani, pojavlja povezava video iger in mladine s slabo vzgojo, nezaželenim vedenjem in dokaj deterministično usmerjeno v propad. Video igre simbolizirajo negativen objekt, ki družbi ni povzročil nič dobrega, mladina pa ga izrablja za zabavo in preživljanje prostega časa, pri čemer jim starejši predvsem zamerijo odtrganost od fizičnih dejavnosti in zahrbtno učenje nasilnega vedenja. V članku *Glavna je mularija* se tovrstni simboli še dodatno izrazijo v povezavi, ki pravi, da video igre (in ostali popularno-kulturni mediji) spreminjajo otroke v mularijo. Pojavi se torej simboliziranje video iger in njenih uporabnikov kot deviantne družbene skupine, predvsem tistih, ki so zapadli v tako imenovano odvisnost od video iger. Trendi trenutno po svetu se seveda spreminjajo, saj video igre postajajo del vsakdanjika ali celo poklica mnogih mladostnikov, od katerih se zahteva osem ali več urno igranje na dan. Vendar pa take spremembe ne pomenijo nujne spremembe v simboliziranju uporabnikov video iger in video iger samih. Še nekaj generacij bo trajalo, preden se bodo video igre v družbo umestile kot simbol spoštovanja in ugleda. V Jokerju so simbolizirane kot priročen učni pripomoček, saj so tehnološke zmožnosti le-teh eden najboljših in najefektivnejših

načinov učenja. Še vedno pa ne moremo govoriti, da avtor video igre simbolizira kot objekt družbenega ugleda ali kulture. Video igre se še vedno odmikajo od visoke kulture ali umetniškega presežka, čeprav Sneti, avtor člankov v Jokerju, že namiguje na priznavanje dela, ki je potrebno pri modeliranju tako spektakularnih prikazov in izkušenj, kot jih nudijo določene večje video igre. To poudari tudi s trditvijo, da video iger ne smemo poimenovati z izrazom »video igrice«, kakor so to počeli v člankih Dela in Slovenskih Novic. S tem so po njegovem mnenju oropane resnosti in jim, bolj ko ne, pripisuje negativno, nepomembno funkcijo v družbi.

*Tretja stopnja* moralne panike (Citcher 2003, 152) je stopnja pojava moralnih podjetnikov. V našem primeru so moralni podjetniki, ali z drugo besedo ustvarjalci mnenj, ravno avtorji navedenih člankov. Le-te so o temi video iger in nasilja pisali subjektivno in s tem upali, da bodo naredili zadosten prepričljiv vtis na bralca, da bi ga s tem pridobili na svojo stran in ga razsvetlili. Medtem ko je v Slovenskih Novicah razvidno, da gre za prevod tujega članka in dodajanje lastnega mnenja slovenskega avtorja, pa so v člankih v Delu in Jokerju mnenja izražena bolj direktno in konkretno. Mnenja so namreč podprta z vrsto argumentov, ki vključujejo vidike z obeh strani, za in proti, nato pa so združena v zaključek. Le-ta je še vedno subjektivno obarvan, vendar bralcu že nudi večjo izbiro pri generiranju lastnega mnenja oziroma tvorjenju kritičnosti do problema.

Četrta stopnja bi nastopila, če bi se na slovenskih tleh na temo nasilja v video igrah odzvali slovenski strokovnjaki, kot so različni psihologi, sociologi, tehnologi in ostali. Vendar pa v člankih ni bilo zaznati prisotnosti slovenskih strokovnjakov, ki pa bi se vsaj v člankih iz leta 2015 nedvomno omenili v primeru, da bi v Sloveniji zares prišlo do večje družbene skrbi nad nasiljem v video igrah. Tako lahko rečemo, da se četrta stopnja po Cohenu (1973) ni uresničila, s tem pa tudi ni prišlo do moralne panike na temo nasilnih video iger.

#### **4.4.2 Na katero populacijo se nanašajo učinki video iger oziroma, kako je skonstruirano občinstvo v člankih?**

Članki se nanašajo na uporabnike video iger, s tem pa ciljajo na mladostnike in otroke. Mladostniki in otroci so razumljeni kot nekritični do medijske vsebine in hitro doumljivi za ideologije in sporočila, ki jih video igra nosi. Otroci se posledično spreminjajo in se vedejo slabše, kakor bi se, če jim tehnologija ne bi bila na voljo. Vpliv nasilja v video igrah je poudarjen predvsem v člankih Dela in Slovenskih Novic. Tu se vpeljuje tudi nekakšna nostalgija, ki jo avtorji navezujejo na svoja lastna mladostna leta. Avtorjem je namreč nedoumljivo, da se otroci veselijo ob pobijanju ljudi v video igrah, medtem ko so sami dolgčas preganjali na igrišču ali z drugimi s tehnologijo nepovezanimi dejanji. Prav tako se pozna generacijska razlika, kjer so starejše generacije medijsko manj pismene in so zanje mediji predstavljali nerazumljivo orodje z nepoznanimi učinki. Povezava deluje na zelo preprosti ravni, in sicer, če nas že glasba ali film lahko pripravita do joka ali neprijetnega občutka, kaj se mora dogajati šele pri video igrah kjer mladostnik aktivno sodeluje in je vpet v samo virtualno dogajanje. Mladostniki in otroci postajajo drugačni, kakršna je bila do zdaj izkušnja poročevalcev. Vedenjsko spremembo otrok povezujejo z vpetostjo medijev v otroške vsakdanjike in z rabo video iger. Otroke še danes sprejemajo kot občutljive subjekte, ki iščejo svoje vzornike, po katerih se bodo zgledovali. Skrb se pojavi, da bo otrok svojega vzornika našel v video igri, ki spodbuja nasilje in agresivno reševanje problemov kot glavni junak.

Skrb so omenili tudi avtorji v reviji Joker, vendar z distanco, saj se zavedajo, da se otroci razvijajo in da jih prekinitve dostopa do nasilnih video iger ne bo obvarovala ostalih spornih vsebin, ki jih ponuja internet. Prav tako je vprašanje, koliko otroci v resnici posnemajo vzorce, videne v video igrah in medijih na sploh.

#### 4.4.3 Kako so video igre reprezentirane v slovenskih medijih?

Video igre so v člankih reprezentirane kot medij, ki ima moč z nasilnimi vsebinami vplivati na posameznika in spodbuditi njegovo posnemanje nasilnih dejanj, ki jih je izkusil preko video igre.

Zanimivo je, da sta tako Delo, kot tudi Slovenske Novice, ki naj bi se razlikovala po resnosti, relevantnosti in kritičnosti pisanja, video igre uprizarjala na zelo podoben način. Pozna se sicer razlika v desetletnem razmiku pisanja na temo nasilnih video iger, vendar pa vsi članki opozarjajo na negativne učinke in vzorce obnašanja, ki se preko nasilnih video iger preslikavajo na posameznika. Izredno opozicijski in negativno naravnani so članki Dela in Slovenskih Novic iz leta 2005, saj so zgodnja leta 21. stoletja veljala za ena bolj kriznih obdobij na temo nasilja v video igrah. Problem, ki ga omenijo tudi avtorji člankov revije Joker je, da so se slovenski teksti navezovali na stanje v tujini, ne pa tudi na primere iz Slovenije same. Zaradi tega težko pravimo, kakšno mnenje so si izoblikovali državljani Republike Slovenije, saj teh kriznih dogodkov niso izkusili v neposredni bližini, ampak so o njih zgolj brali skozi medije. Nasilne video igre so tako v medijih reprezentirane kot nekaj nevarnega za mladino, vendar pa mnenja, podanega v medijih, ne moremo aplicirati na realno miselnost slovenske družbe.

Korak naprej se kaže v reviji Joker. Avtorjevi izsledki veljajo za slovenske razmere, zato lahko govorimo, da so v svojih tekstih refleksirali tudi realno sliko Slovencev v povezavi z nasilnimi video igrami. Avtor člankov revije Joker, Sneti, pravi, da video igre vsekakor nosijo potencialne nasilne vzgibe v vedenju, če so otroci predolgo izpostavljeni nasilnim vsebinam in pri neprimernih letih. Zagovarjajo dejstvo, da mora biti posameznik duševno dovolj razvit, da lahko operira z medijem, kot je video igra. Le-te se namreč iz dneva v dan bolj razvijajo in postajajo podobne simulacijam realnega življenja, pri čemer lahko hitro pride do zmede, kaj so realne podobe sveta in kaj izmišljene.

## 5 Sklep

Z analizo izbranih slovenskih člankov v desetletnem razmiku smo pokazali, da v slovenskih tekstih prevladuje diskurz, enak tistemu, ki se je pojavljal v tujih člankih moralne panike na temo nasilja v video igrah. Majhno število člankov na to temo pa kaže, da moralne panike v Sloveniji ni bilo. Pri iskanju člankov smo naleteli na veliko praznino. Kakšno leto se ni pojavil niti en članek na temo nasilja v povezavi z video igrami v izbranih slovenskih tiskanih medijih. Za moralno paniko je potrebno vsaj enomesečno intenzivno pisanje in objavlanje novic na temo subjekta ali objekta moralne panike. Problem nasilja v video igrah pa v Sloveniji ni presegel tretje stopnje po Critcherju (2003, 152) in sicer pojava moralnih podjetnikov in ustvarjalcev mnenj. Četrta stopnja vključuje strokovnjake, ki bi z opravljenimi raziskavami na dano temo dokazali učinke, oziroma podprli ali ovrgli argumente moralne panike (Cricher 2003, 152–153), do česar pa na slovenskih tleh ni prišlo.

Prav tako je za moralno paniko potreben realen primer, ki ga v Sloveniji (še) nimamo in se zato tudi ne moremo pristno poistovetiti s problematiko. Kakor smo že omenili, odsotnost moralne panike podkrepi tudi primanjkljaj člankov v slovenskih arhivih na temo nasilja in video iger. Zakaj je temu tako je lahko povezano z različnimi dejavniki. Smiselno bi bilo preveriti kakšna je potrošnja in raba video iger v Sloveniji v primerjavi s tujimi državami in katera populacija ali družbena skupina je najbolj dejavna v tej dejavnosti. Prav tako so lahko video igre deležne drugačnega diskurza v Sloveniji kot drugod po svetu. Na to opozori že Sneti (2005), ki pravi, da s tem, ko video igre poimenujemo kot video *igrice*, kažemo na neresnost dojemanja medija kot pomembnega. Pomanjševalnice video igre oberejo moči. S tem jih avtomatsko potisnejo v ozadje in spodbujajo mišljenje, da so video igre zgolj nezaželena oblika preživljanja prostega časa s strani mladine. Nekritičnost do medija prav tako povzroča spregled video iger kot potencialnih učnih pripomočkov.

Ne glede na redkost omenjanja teme video iger in nasilja smo vseeno naleteli na nekaj zglednih člankov, ki so pisali o nevarnosti medija in poskušali opozoriti predvsem starše in strokovnjake o morebitnih negativnih učinkih video iger z nasilnimi vsebinami na mladostnike. V revijah Joker in Delo problem razširita na celotno družbo, v smislu, da je potrebno medije jemati resno in da je pri tem lahko zelo kritično, če nekatere vsebine



predstavijo površno, stereotipno, brez dodatne razlage, ki bi utemeljila nasilno vsebino. Video igre namreč niso več del samo mladostnikov, temveč tudi odraslih ljudi in problem lahko nastane, da bodo vsebine v filmih, video igrah in ostalih medijih predstavljene zgolj z enega vidika, s tem pa se bo spremenil okvir razmišljanja množic, ki ne poznajo podrobne vsebine iz ozadja.

## 6 Literatura

- 1) A., Z. 2005. Kulturni boj v otroški sobi. *Nedelo*, (21. Avgust).
- 2) Anderson, A. Craig. 2000. Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology* 78 (4): 772–790.
- 3) Baudrillard, Jean. 1981. *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. St Louis: Telos.
- 4) Becker, Howard. 1963. *Outsiders*. New York: Free Press.
- 5) Bernik, Tina. 2015. Glavna je mularija. *Delo*. Dostopno prek: <http://www.delo.si/arhiv/glavna-je-mularija.html> (28. avgust 2015).
- 6) Chaney, Dick. 1993. *Fictions of Collective Life: Public Dramas in Late Modern Culture*. London: Routledge.
- 7) Cohen, Stanley. 1972. *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*. London. MacGibbon & Kee.
- 8) --- 1973. *Folk Devils and Moral Panics*. St Albans: Paladin.
- 9) Critcher, Chas. 2003. *Moral Panics and the Media*. Glasgow: Bell & Bain Ltd.
- 10) Drotner, Kristen. 1992. Modernity and media panics. *Media Cultures: Reappraising Transnational Media*. London: Routledge.
- 11) Goode, Erich. in Nachman Ben-Yehuda. 1994. *Moral Panics: The Social Construction of Deviance*. Oxford, Cambridge: Blackwell.

- 12) Grossman, David. 1995. *On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society*. Boston: Back Bay Books.
- 13) Hall, Stuart in T. Jefferson. 1976. *Resistance Through Rituals: Youth Sub-cultures in Post-War Britain*. London: Hutchinson.
- 14) Hall, S., Critcher, C., Jefferson, T., Clarke, J. in B. Roberts. 1978. *Policing the Crisis: Mugging, the State and Law and Order*. London: Macmillan.
- 15) Jenkins, Philip. 1992. *Intimate Enemies: Moral Panics in Contemporary Great Britain*. New York: Aldine de Gruyter.
- 16) Kline, Stephen. 1999. 'Moral Panics and Video Games'. *Research in Childhood Sociology*. Vancouver, BC: Simon Fraser University. Dostopno prek: <http://www.sfu.ca/medialab/research/mediaed/Moral%20Panics%20Video%20Games.pdf> (28. avgust 2015).
- 17) Krinsky, Charles. 2013. *Introduction: The Moral Panic Concept*. Ashgate research companion. Dostopno prek: <http://www.ashgate.com/pdf/samplepages/ashgate-research-companion-to-moral-panics-intro.pdf> (28. Avgust 2015).
- 18) Lauderdale, P. 1976. Deviance and moral boundaries. *American Sociological Review* 41: 660–76.
- 19) Livingstone, Sonia, Katherine Holden in Moira Bovill. 1999. Children's Changing Media Environments: Overview of a European Comparative Study. V: *Children and Media: Image Education Participation*, ur. Cecilia von Ffeilitzen in Ulla Carlsson. Yearbook Unesco International on Children and Violence on the Screen. Nordicom: Gotegorg University.

- 20) M., G. 2005. Buljil v video igrice, ubil tri policiste. *Slovenske novice*, 6 (22. Oktober).
- 21) Mikkelson, Barbara. 2005. *The Harris Levels*. Dostopno prek: <http://www.snopes.com/horrors/madmen/doom.asp> (20. julij. 2015)
- 22) Postman, Neil. 1993. *Technopoly*. New York: Vintage.
- 23) Poteko, Kaja. 2014. "Try Again. Fail Again. Fail Better.": On Self-Destructive Violence In Video Games. *Teorija in praksa* 51 (1): 43–58.
- 24) Smith, David James. 2011. "The Secret Life of a Killer". *The Sunday Times Magazine*, 22–34.  
Dostopno prek: <http://www.pressawards.org.uk/userfiles/files/Winners2011/entries-301100613-01445.pdf> (28. avgust 2015).
- 25) Sneti. 2005. Grenka črna kava. *Joker* 145. Dostopno prek: <http://www.joker.si/article.php?rubrika=24&articleid=1770> (28. avgust 2015).
- 26) Sneti. 2015. Mein Leben!. *Joker* 263. Dostopno prek: <http://www.joker.si/article.php?articleid=11972&rubrika=19> (28. avgust 2015).
- 27) Thompson, Kenneth. 1992. 'Social pluralism and post-modernity'. V: S. Hall, D. Held in T. McGrew (ed): *Modernity and its Futures*. Cambridge: Polity Press.
- 28) --- 1998. *Moral Panics: Key Ideas*. London, New York: Routledge.
- 29) Waddington, P. A. J. 1986 'Mugging as a moral panic: a question of proportion'. *British Journal of Sociology* 37(2): 245–59.