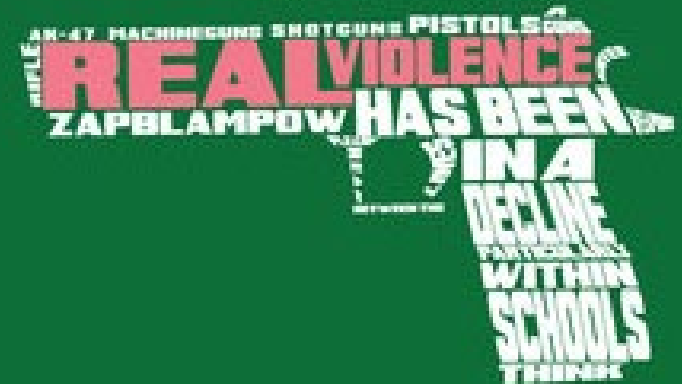


Hibáztathatók-e a játékszoftverek az agresszív viselkedésért

Sándor Csaba
Sony Magyarország



Média tévhit

Tartalom

Média tévhit	2
A valóság	3
A gyermeki agresszióról	4
Szülői felelősség	5
Zárszó	6

- A média által sugallt kép a videojátékokról
 - A legtöbb játékos agresszív, háborús játékokat játszik
 - A játékosok magányosak, gyenge szociális kapcsolatokkal
 - Komoly fizikai és szellemi károsodásnak vannak kitéve
- A szélsőségesen agresszív viselkedésért a média a videojátékokat teszi felelőssé



Kerülnek: Az ilyen betegeknek aktív manipulációk lehetnek; hangokat hallanak, és ezek alapján utasításokat hajtanak végre - mondta.

Kártékony számítógépes játékok

Arra a felvetésre, hogy a novég férfi - újsághírek szerint - egy háborús témájú számítógépes játék megszállottja volt, a szakember úgy vélte: ezek a játékok rettenetesen kártékonyak és egészségtelenek, és sokan válnak szenvedélybeteggő miattuk, vagy távolodhatnak el a gyakorlati élettől.

Moukhtar Lucia szerint azonban egy egészséges alapszemélyiségű embernél ekkor sem válthat ki a játékszenvedély egy olyan reakciót, ami tömeggyilkossághoz vezet. A szakember szerint ugyanakkor a pszichésen sérült emberekre már "ráerősíthet" a játék, így esetükben ez komoly veszélyeket is jelenthet magukra vagy másokra nézve.

A klinikai szakpszichológus arra is rámutatott, hogy egyes betegek fogékonyabbak lehetnek bizonyos szélsőséges eszmékre, amelyek a problémáikra választ adnak. Ez azt jelenti, hogy a betegség és a környezeti behatások összekapcsolódhatnak.

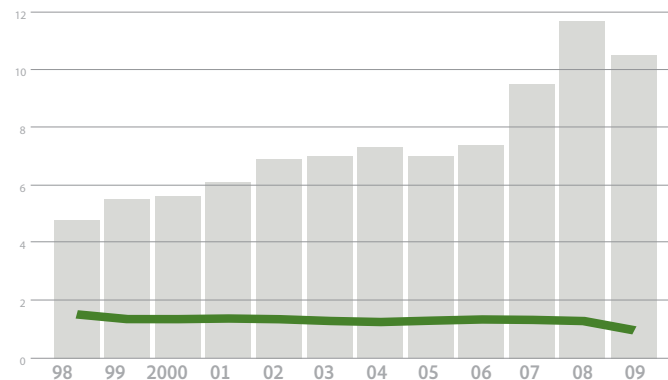
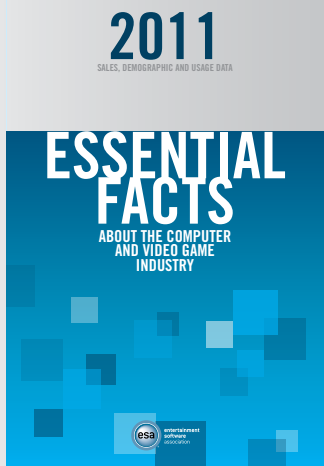
A hypochondria az egyik legrégebb óta ismert betegség, már az ókori feljegyzésekben is találkozunk leírásával. A köznapl emberek gyakran csak túzott hiúságként tartják számon, ám a hypochondria komoly betegség is lehet. Általában fiatal felnőttkorban indulnak a tünetek. A hypochondria akár paranoiáig is fajulhat>>

A valóság

Tartalom

Média tévhit	2
A valóság	3
A gyermeki agresszióról	4
Szülői felelősség	5
Zárszó	6

- Leggyakrabban játszott játékok nem agresszív játékok
 - 47% kártya, puzzle, ismeretterjesztő játékok
 - 21% sport, stratégiai, kaland vagy szerepjátékok
 - 15% akciós, lövöldözős
- A fiatalok 65%-a közösségi játékot játszik
- A szülők 59%-a állítja, hogy a videojáték miatt a gyereke az elmúlt 5 évben többet mozog (PlayStation Move, Nintendo Wii, Xbox Kinect)
- 1998 és 2009 között a videojátékok eladásai nőttek, míg az agresszív bűncselekmények száma csökkent



— Agresszív bűncselekmények alakulása (millió eset)
■ Videojátékok eladási statisztikája (miliárd \$)

A gyermeki agresszióról

Tartalom

Média tévhitek	2
A valóság	3
A gyermeki agresszióról	4
Szülői felelősség	5
Zárszó	6

- Az orvostudomány vizsgálódásának előterébe került
 - A közhiedelem szerint a kamaszkor jellemzője az agresszív viselkedés - az agresszió kialakulása korai gyermekkorban
 - Már az újszülöttek 6 korai emocionális reakciója között (düh, félelem, undor, szomorúság, érdeklődés, boldogság)
 - Korai „exploratory aggression” - a környezet fizikai felfedezésével és a mozgáskészségek fejlődésével jelenik meg
 - Agresszív reakciók 2 éves kortól jelennek meg (hisztis kis terroristák), **nem tanult hanem velünk született hajlam** (2-4 év között 4 szociális interakcióból 1 agresszív).
 - 4 éves kortól az agresszió csökken (indirekt agresszióvá alakul) szociális készségek fejlesztésével kezelhető - szülői felelősség
 - Tévhit, hogy az ember természetétől fogva békés és ártatlan, és az agresszív viselkedést tanulja, az **„agresszió kezelése” a tanult viselkedés**: a korai agresszió hogyan alakul át kooperációba és önfegyelmzésbe a tanulás által

(International Society for Research on Aggression)

Szülői felelősség

Tartalom

Média tévhit	2
A valóság	3
A gyermeki agresszióról	4
Szülői felelősség	5
Zárszó	6

- 2010-es felmérés eredményei:
 - Az átlagos videojáték vásárló életkora 40 év
 - A vásárlás 93%-ban a szülők tudtával történik
 - A szülők 97%-a tudja, hogy a gyereke mivel játszik
- PEGI besorolás, Pan European Gaming Information

ESSENTIAL FACTS ABOUT GAMES AND VIOLENCE

For most kids and most parents, the bottom line results of our research can be summed up in a single word: relax. While concerns about the effects of violent video games are understandable, they're basically no different from the unfounded concerns previous generations had about the new media of their day.

—Lawrence Kutner, Ph.D., and Glenn K. Doores, Ph.D. (2008) "Does That Child Look Like The Suburban Teen? About Video Games And What Parents Can Do." Simon & Schuster

To fully understand the debate about violence in games and place it in some context, it is important to first understand basic facts about the industry.

FACTS ABOUT GAME CONTENT AND CONSUMERS

- The average American video game player is 34 years old. The average game buyer is 40 years old.
- Computer and video games are rated by the Entertainment Software Rating Board (ESRB), whose system includes age recommendations and content descriptors. According to the most recent May 2009 survey by Peter D. Hart Research Associates, awareness of the ratings among parents of game-playing children under the age of 17 is 87 percent, with regular use of game ratings at 75 percent. Moreover, awareness of the content descriptors is at 69 percent with regular use increasing to 54 percent. Ninety percent of parents believe the ratings are "somewhat" to "very helpful" in selecting appropriate games for their children and the same percentage are confident that the ratings accurately describe game content. Furthermore, those findings are generally consistent with the 2007 Federal Trade Commission Report, which found that 87 percent of parents are "very" or "somewhat" satisfied with the ratings; 73 percent use the ratings before purchasing either "all" or "nearly all" or "most of the time"; 87 percent say the ratings are "moderately" to "very" easy to understand.
- Ninety-seven percent of parents monitor the content of the games their children are playing.
- All new video game consoles (Nintendo Wii, Microsoft Xbox 360, Sony PlayStation 3) include parental controls that limit a child's access to games based on their Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings. According to a 2008 study, 77 percent of parents with children under the age of 18 say the parental controls are useful.
- Just as there is a wide spectrum of movies, music and books available to consumers, the video game industry provides a variety of entertainment choices for people of all ages. In 2009, 48.2 percent of games sold were rated "E" for "Everyone", 17.4 percent were rated "T" for "Teen", 17.4 percent were rated "M" for "Mature", and 12.1 percent were rated "TE" for "Everyone 10+."

VIDEO GAME SALES, 2009

12.1% (TE)
17.4% (M)
48.2% (E)
22.3% (T)

ESSENTIAL FACTS ABOUT GAMES AND YOUTH VIOLENCE

FACTS, COMMON SENSE AND NUMEROUS STUDIES ALL DEBUNK THE MYTH THAT THERE IS A LINK BETWEEN COMPUTER AND VIDEO GAMES AND VIOLENCE

Blaming video games for violence in the real world is productive into our homes night after night. Having something to blame is convenient, especially after a terrible and unexplainable violence. However, to do and more importantly, it is wrong.

CREDIBLE REAL-WORLD EVIDENCE DEMONSTRATES THE LINKING GAMES AND VIOLENCE:

- Violent crime, particularly among the young, has decreased in the early 1990s. During the same period of time, video game sales increased in popularity and use, exactly the opposite of what if there were a causal link.
- Many games with violent content sold in the U.S.—and so violence—are also sold in foreign markets. However, that in these foreign markets is considerably lower than that in the U.S. and other factors are more relevant to understanding particular crimes.
- Numerous authorities, including a U.S. Surgeon General, the Commission, the Federal Communications Commission and the U.S. Courts examined the scientific research and violent crime causal link between violent programming and violent behavior.

The truth is, there is no scientific research that validates a link between video games and violence, despite lots of overheated media reports. Instead, a host of respected researchers has concluded a causal link between media violence and violent crime.

PEGI

PEGI is the Pan-European Game Information system. It provides a common framework for the classification of video games across Europe. The PEGI logo is a key element of the system, indicating the age suitability of a game. The PEGI logo is a key element of the system, indicating the age suitability of a game.

Zárszó

Tartalom

Média tévhitek	2
A valóság	3
A gyermeki agresszióról	4
Szülői felelősség	5
Zárszó	6

- A játékszoftver iparág szeretné megváltoztatni a médiában kialakult téves szereotípiákat a játékszoftverek és az agresszív viselkedés kapcsolatáról
- A játékszoftver iparág a PEGI besorolással igyekszik támogatást adni a szülőknek, játékszoftver vásárlóknak
- A játékszoftver iparág pozitív kezdeményezésekkel segíteni szeretné a szülőket és tanárokat, hogy a játékszoftverek a tanulás és készségfejlesztés motiváló eszközei legyenek (gamification)



Köszönöm

