

PÉTER ÁRPÁD

VIRTUÁLIS VILÁGOK BŰVÖLETÉBEN

A számítógépjáték-függőség aspektusai

N ehéz – és elvileg igazságtalan – dolog ítélni egy médiumtípus fölött a „mediált”, hordozott tartalmaktól függetlenül; ám a videojátékokra mint a digitális médiumok egyik legújabb képviselőjére mégis rájár a rúd. Mind a közbeszéd, mind a nála jóval könnyebben kvantifikálható, dokumentálható tudományos fórumok figyelemre méltóan sok alkalommal fejezik ki neheztelésüket a virtuális digitális világokban való, túlzott ideig tartó immerziókkal szemben. Az egyik legismertebb – a közvéleményt a videojátékok elítélése felé mozdító – média-aktivista Jim Steyer, aki nagy energiákat fektetett abba, hogy akár jogi úton is megakadályozza az erőszakos médiatartalmak kiskorúakhoz történő eljutását. A Common Sense Media alapítójaként Steyer több tízezer médiatermék korhatárának megállapításában vállalt szerepet, és leginkább a napjainkban is elképesztő népszerűségnek örvendő *Grand Theft Auto* kiadásával példálózva érvelt amellett, hogy szigorú törvényekkel kellene szabályozni a fiatalokhoz eljutó médiatartalmakat.¹

Mielőtt azonban belevágnánk a videojáték-addikció kérdésköreinek részletesebb elemzésébe, kijelentjük, hogy szinonimaként használjuk a 'videojáték', a 'számítógépes játék', a 'komputerjáték' stb. terminusokat, és nem fogunk olyan éles megkülönböztetést tenni online játszható és hálózatra nem csatlakoztatott videojátékok tárgyalása közt, mint pl. Kuss,² aki „*Internet Gaming Addiction*” (internetes játékoktól való



...a virtuálisan
kiegészített valóság
egyre inkább
a mindennapos mediális
viselkedés részévé
válík...

függőség) beszél – viszont az ő kijelentései is illeszthetőek a számítógépjáték-függőség diskurzusába.

A tudományos fórumok közül kiemelhetjük Hal Marcovitz munkásságát, aki már 2011-ben jóval árnyaltabb képet festett az ún. „videójáték-függőségről”, és alapos szakirodalomra támaszkodva bontotta vissza ezzel a hipermodern médiummal szemben támasztott, nemegyszer logikai és etikai szempontból motiválatlan előítéletek által keltett, a videójáték-konceptussal szemben erősen érvényesülő negatív előítéleteket.³ A Henry Jenkinsre támaszkodó Marcovitznak köszönhetjük többek közt annak a hangsúlyozását, hogy az elképesztő arányban növekvő videójáték-eladások ellenére – amelyek közt szép számban találunk erőszakos tartalmúakat is – a nyugati típusú civilizációk szinte teljes médiaáthatottsága mellett a fiatalok bűnözési aránya 30 éve a legkisebb.⁴ Ugyanakkor ő is idéz olyan statisztikákat, melyek azt bizonyítják, hogy az erőszakos média-tartalmaknak való folyamatos kitettség növeli a médiahasználók erőszaktoleranciával szembeni ingerküszöbét,⁵ és ugyanerre hívja fel a figyelmet John Derby is, aki egy jóval szűkebb közegben, az amerikai hadseregben vizsgálta meg az erőszakos videójáték-használat vonatkozásait, megállapítván, hogy mind a toborzás, mind a kiképzés során alkalmazzák ezt a médiumot – leginkább az újoncok erőszakkal szembeni szenzitivitásának csökkentésére.⁶ A Patrick Felicia által publikált oktatói kézikönyv is megjegyzi, hogy az USA hadserege használ – leginkább stratégiai – videójátékokat toborzáskor, de nem ítélkezik ezen gyakorlat fölött, nem emeli ki potenciálisan negatív hatásait.⁷

A fenti példákból leszűrhető, hogy az erőszakos tartalmú videójátékok túlzottnak minősített használatából potenciálisan eredeztetett (egyéni, de akár társadalmi szinten is megnyilvánuló) negatívumok tulajdonképpen sötét árnyat vetettek a teljes média(mű)fajra, eljutván oda, hogy mind a nagyközönség differenciálatlanul ítélkezze ezek felett. Ezt a képet szeretné árnyalni Geoffrey L. Ream és munkatársai által írt összefoglaló, amely a videójáték-típusok alapos feltérképezése alapján jut arra a következtetésre, hogy – leginkább az egyre szélesebb társadalmi rétegeket mozgósító videójáték-jelenség miatt – óvatosabban kellene megközelítenünk ezt a témát, és az alkalmanként valóban esztelen erőszakot szimuláló, első számú első személyű lövöldözős videójátékok⁸ mellett (amelyeket inkább még szülői házban élő, fiatalabb generációk használnak előszeretettel) oda kell figyelnünk a főleg online zajló, tömegeket megmozgató virtuális szerepjátékokra is,⁹ amelyek jellemzően nem a közvetlen erőszakos szimulációkra fektetnek hangsúlyt, hanem jóval komplexebb világmodellezésekkel élnek, és – valószínűleg épp emiatt – az idősebb generációk (fiatal felnőttek, felnőttek) csoportjából is jelentős számú játékosal rendelkeznek. És – természetesen – a nem föltétlenül erőszakos játék túlzott használatának is lehetnek negatív következményei. Érdekes a szerzők azon megállapítása, hogy a „puzzle” típusú játékok népszerűbbek voltak a teljes munkaidőben dolgozó, felsőoktatást végzett felnőttek körében, és még az ő esetükben is fordult elő kényszeres használat, „túljátás”.¹⁰ Ezzel az árnyalt felméréssel Ream és munkatársai arra hívták fel a figyelmet, hogy a hosszabb oktatási folyamatban történő részvétel, a magasabb végzettség nem jelent föltétlenül védelmet a virtuális világok csábítása ellen, nem vérteti fel föltétlenül a végzettséget azzal a tudatossággal, amely szükséges ahhoz, hogy kikerüljék a komputerjátékok túlzott, problémás használatát.

Ahhoz, hogy milyen léptékű a számítógépjáték-használat, elég fellapoznunk Daria J. Kuss alapos cikkét, amelyben, a PC Gaming Alliance felmérésére alapoz-

va megállapítja, hogy 2012-ben már több mint egymilliárd ember minősült komputerjáték-használónak,¹¹ az Entertainment Software Assotiation 2014-es felmérése csak az USA lakosairól megállapítja, hogy 59%-uk videojátékos.¹² Érdekeség, hogy 2015-re a játékosok életkora a 2014-es 31 évről 35 évre emelkedett – ugyanakkor enyhén csökkent a játékosok aránya.¹³

Természetesen a számítógépjáték-lefedettség kultúránként változik – például nem hasonlíthatók össze Tokió és Észak-Korea technikai felszereltségei, internetkultúrája, digitális lefedettsége –, de a fentiek fényében kijelenthető, hogy Nyugat technicizált kultúrái esetében beszélhetünk jelentős léptékű számítógépjáték-használatról. Ennek valószínűleg egyenes következménye az, hogy ezekben a kultúrákban szignifikánsabb a videojáték-használat is. Ugyanakkor nem szükségszerű, hogy függőket kizárólag a digitális technika által „kiszolgált” társadalmakban keressünk. Sajnos azonban nem bukkantunk ilyen lebontásban készült statisztikákra, emiatt kijelentéseinket inkább a műszaki javakkal bővebben ellátott régiókról tehetjük, nem feledkezvén meg azonban az egyes esetek potenciális, akár jelentős léptékű társadalmi impaktjáról sem.

Annak ellenére, hogy egyértelműnek videojáték-függőséghez köthető, szélsőséges esetekben tragikus végkimenetelű történések százaival szembesülhetünk a médiában, a számítógépjáték-függőségek első jelentős klinikai besorolására csak 2013 júniusában került sor, amikor az ún. „internetes játéktúlhasználat során bekövetkező zavarok” helyet kaptak a mentális zavarok diagnosztikai és statisztikai kézikönyvének 5. kiadásában. A pontos, a diagnosztikai kézikönyvben használt kifejezés „Internet gaming disorder”, ami számunkra amiatt is zavaró, mert terminológiai szinten kizárja pl. az offline űzött számítógépjátékoktól való függőséget, valamint nem teszi egyértelművé az ezek kényszeres (kóros) túlhasználatából következő potenciális negatívumok megfogalmazását.¹⁴

Kuss a(z internetes) videojáték-függőség pontos diagnosztizálásának fontosságát főleg közegészségügyi szempontból tartja jelentősnek, megelőzendő esetlegesen elharapózó erőszakhullámok, enyhébb jogi besorolású esetek, nagyobb tömegek pszichiátriai kezelését, de kiemeli, hogy az internetes játéktúlhasználat-szindróma társadalmi megítélésén is sokat változtathat egy, az eddigieknél pontosabban rögzített diagnosztikai rendszer.¹⁵ A(z internetes) videojáték-függőség pontos(abb) kritériumainak rögzítése már 2012-ben is túl későinek minősült Yau és munkatársai szemében, és számos, egyértelműen a számítógépjáték-függőség által okozott, leginkább személyi, családi léptékű tragédiának megoldatlanságát elsősorban az egyértelmű diagnosztikai kritériumok hiányának tudták be.¹⁶ Ők azonban szélesebb spektrumban gondolkodtak, mert a számítógépjátékok patológikus használata mellett tárgyalták a patológikus technika-használatot is, és a túlzott internetezés negatív következményeit inkább, főleg a jutalommechanizmusok különbözőségére alapozva, ez utóbbi kategóriába tartozónak ítélték. Emellett hangsúlyozottan kiemelték azt is, hogy különböző országokban, kultúrákban még nincs – és valószínűleg egyelőre nem is lehetséges – ezen függőségeknek egységes mérőskálát felállítani, és főleg a különböző(en skálázott) kritériumoknak is köszönhető, hogy erősen technicizált társadalmak, mint pl. Dél-Korea vagy Norvégia erősen különböző internet- és videojáték-függőségi mutatókkal rendelkeznek mind internetfüggőség, mind komputerjáték-függőség tekintetében.¹⁷

Ugyancsak a diagnosztikai kritériumoknak a DSM-5-ben történő rögzítése előtt készít alapos összesítést Aviv Malkiel Weinstein, szintén kiemelve, hogy

a (függőségbe történő besorolási) kritériumok változása alapján jelentősen eltérő statisztikák születhetnek akár egy régióról is, mégis megkockáztatja – igaz, explicit számszerűsítés nélkül – a számítógépjáték-függőség kialakulásának kultúrkörökre visszavezethető jellemzőinek azonosítását. Így például az interneten játszható, tömegeket megmozgató játékok esetében jelentős különbségek észlelhetők a tajvani és a német játékosok között. Míg a tajvani játékosok esetében erősen előtérbe kerültek a mindennapi pszichológiai természetű szükségletek (többek közt az ún. *flow*-élmény megtapasztalásának igénye is), addig a németországi játékosok nagyobb mértékben fektettek hangsúlyt az online játékok szocializációt elősegítő aspektusaira, a játékban általuk megjelenített személyiség (szakszóval: avatár) rugalmasságára stb.¹⁸ Természetesen bennünket is óvatosságra int a szerző körütekintése, és nem vonunk le messzemenő következtetéseket Kelet–Nyugat videojáték-használat területén való szembenállásáról, de a Weinstein által idézett kutatások eredménye olyan szempontból szignifikáns, hogy segíti ezeknek a kulturális különbségeknek a tudatosítását és annak a megállapítását, hogy valószínűleg (ezek miatt) nem lehetséges egységes diagnosztikai kritériumrendszer felállítása. Emiatt javallott – főleg a kulturális kondicionálások miatt – fenntartásokkal kezelni a DSM–5-be illesztett „internetjáték-függőségi kritériumokat”, amelyek nyugati civilizációs jellegzetességeket tükröznek. A globalizáció¹⁹ egyre erősödőbb tempójú érvényesülésének tudatában azonban természetesen azzal is számolnunk kell, hogy Kelet és Nyugat hagyományosan differenciált értelmezései annyira megváltozhattak a 3. évezred első évtizedének végére (ekkor készült Weinstein cikke), hogy a DSM–5-ben foglalt kijelentések Kelet erősen technicizált társadalmaiban is érvényesek lehetnek. A videojátékok különböző kulturális beágyazottságából fakadó diagnosztikai ellentmondások feloldására azonban – tekintettel a tétel komplexitására – itt nem vállalkozhatunk.

Amit viszont kiszűrhetünk a videojátékokat övező közbeszéd-zsongás médiában történő lecsapódásából, az az, hogy a kezdő hosszúsági kör mindkét oldalon társítanak problémákat a (kényszeres) videojáték-túlhasználathoz. Azonban javallott kellő elfogulatlansággal vizsgálni minden esetet, amelyre felfigyeltek globális szórású médiaorgánumok is. Természetesen javallott elkerülni a szélsőségeket, mint pl. a Lyndee Fletcher által írt, reflektálatlan cikk, amelyben saját ideológiája alátámasztása érdekében valósággal démonizálja a komputerjátékokat,²⁰ de a Wikipédia vonatkozó angol nyelvű szócikke²¹ is számos feltételezést, elfogultságra utaló megjegyzést tartalmaz.²² Így pl. a 2000-es évek jelentős eseteit bemutató alfejezet az egyik, a feltételezhetően kényszeres videojáték-használat egyik halálos áldozatát az anyja nyilatkozata alapján kapcsolják ehhez a médiumhoz – a szülő állítása szerint ugyanis Shawn Woolley az *EverQuest*-függősége miatt lett öngyilkos. A szóban forgó CBS News-cikk²³ szerzője elég alaposan utánajárt az esetnek, és kiderítette, hogy a tanulási nehézségekkel küszködő ifjú löfegyverrel elkövetett öngyilkossága előtt még az *EverQuest* játékot futtatta számítógépén. A tanulságos cikk mikroszinten reprezentálja a videojátékkal szemben tanúsított véleménynyilvánításoknak akár a globális léptékű általánosításig elmenő gyakorlatát. A CBS beszámolója szerint az anyja úgy nyilatkozott, hogy az *EverQuest* játékban a Shawn által vezérelt avatárt (egy „iluvyuu”²⁴ nevű digitális szereplőt) ért „árulás vagy elutasítás” után következett be az öngyilkosság. A cikk beszámol arról is, hogy a játékot üzemeltető Sony Online (akkori) igazgatója, John Smedley úgy védte az elkeseredett anyát és természetesen a közvéle-

mény előtt a játéklaplatformot, hogy magát a médiumot próbálta tisztázni,²⁵ holott az már elemi tájékozottsággal megállapítható, hogy sem a könyv, sem a tévé nem hasonlítható össze médiumában a videojátékkal, amelyet mi *interaktív, játékelvű, világszerű szimulációnak* szeretünk nevezni, épp ezen *világszerűségének* köszönhetően válik olyan típusú katartikus történetek potenciális hordozójává, melyek médiumuktól közvetlenül függő módon részesítik a játékost olyan *kommunikatív esztétikai alaptapasztalat* megélésében, amely alkalmanként a reális létezés, a valóságos világ vagy akár a mindennapok illuzorikus szubsztituensévé lényegülhet. Jauss megfogalmazásában a „katharszisz mint kommunikatív esztétikai alaptapasztalat [...] eloldozza a szemlélőt mindennapjainak gyakorlati érdekeitől és bonyodalmaitól, ezáltal biztosítva ítéletének a más élvezetében megvalósuló önélvezetből fakadó szabadságát”.²⁶

A pszichológiai típusú értelmezéstől sem teljesen elidegeníthető Jauss-féle katharszisz-interpretáció gyakorlatilag választ szolgáltat azok számára, akik ezt a médiumot mint sajátos, gesztuális szintű, viszont teljes figyelmet implikáló interakciót lehetővé tevő vehikulumot kezelik, és ezen tulajdonságából fakadó *teljesebb körű empirikus megélhetőségben* keresik ezen virtuális világok vonzóságának titkát. Az „ítélet” megvalósulási körülményeinek sajátos, a digitálisan teremtett terek által lehetővé tett szabadsága olyan helyzetekkel szembesítette az ezen világokba gesztusaik révén bekapcsolódókat, amire semmilyen eddigi kulturális tapasztalat nem készítette fel őket: olyan méretű és komplexitású (virtuális) világok nyíltak meg, olyan tapasztalati és főleg megvalósítási lehetőségekkel, melyek akár szenzoriális, akár esztétikai tapasztalatokban részesíthették a mindig újat kereső médiummegtapasztalókat, amelyek ezen a szinten (tehát bizonyos típusú szenzoriális és esztétikai) kompenzálhatták a játékosok mindennapjainak (lehetséges) ingerhiányát, olyan szépségű (virtuális) létezéseket mutathattak meg, melyek akár ki is válthatták a folyamatos megtapasztalásukra való igényt. És amennyiben a játékosok közvetlen környezete nem szolgáltat olyan ingerekkel, melyek elvonhatták volna a virtuális fikciókba temetkezetteket, valóban előfordulhat, hogy ezek a videojátékok már esztétikai szinten is addiktívak legyenek. Amennyiben ehhez hozzászámolunk olyan, szintén potenciális karenciákat, melyek negatívan érinthették a játékosokat életük megélésének valamilyen aspektusában, az is elképzelhetővé válik, hogy tudatos vagy tudattalan kompenzációkként kerüljenek használatba ezek a komputerjátékok – innen pedig könnyen áttekinthető út vezet a kényszeres túlhasználattig, a függőségig, majd az ebből fakadó, differenciált egyéni és szociális szintű problémáig.

Ennek illusztrálására Weinstein hoz fel példákat,²⁷ míg Griffiths és Hussain megállapítása szerint a tömegesen játszható, online játékokat játékosok több mint 40 százaléka azért fordult ezekhez a médiumokhoz, hogy „kiszabaduljon” közvetlen környezetéből.²⁸ Azt, hogy Shawn Woolley miért választotta az *EverQuest* virtuális közegét a családja közvetlensége helyett, nem tudhatjuk már meg, viszont az anyja sommásan idézett beszámolójából erőltetett értelmezés nélkül ki lehet hámozni azt, hogy nem a lehető legboldogabb életet élte ez a tragikus sorsú fiatal,²⁹ és az, hogy jelentős időt töltött a digitális terekben, azt jelenti, hogy ott olyan tevékenységekben (vagy olyan tevékenységek katartikus megjelenítésében) volt része, amiket nem utasított el – különben nem időzött volna *ott*. Serge Tisseon az Isabelle Gravillon-nal közösen összeállított, tudománynépszerűsítő kézikönyvecskéjében azt állítja, hogy az Arisztotelész leírta katharszisz-igény nem elégséges motiváció a számítógépjátékok világában való időzés folyamatos

igénylésére,³⁰ ám mi ragaszkodunk ahhoz, hogy a fentebb bemutatott érvrendszer megfelelően bizonyítja azt, hogy a katharszisz kiváltotta erős érzelmi és fiziológiai reakciók, valamint elmaradásuk esetén a rájuk való, egyre fokozódó igény kiváltója lehet a videojátékok túlhasználatának. Arra meg, hogy miért ilyen az emberek jelentős (legjelentősebb) része, természetesen nem ebben a cikkecskében lehet megadni a választ. Anélkül, hogy univerzális állandóként, föl-tételek nélkül propagálnánk a Homo Sapiens esetében a szenzoriális, esztétikai stb. típusú jutalomfüggőségre való hajlamot, axiómaként elfogadjuk, hogy számos esetben a legtöbb cselekedet motiválójaként értelmezhető a valamiféle típusú jutalom megkapása érdekében kifejtett tevékenység.

Hilgard és munkatársai is erős motiválóként azonosítják a jutalommechanizmust, de kitérnek arra is, hogy esetenként szociális szintű kényszerítések is állhatnak patológikus videojáték-használatok mögött, ahol, paradoxális módon, épp az online erősen érvényesülő szociális kötődések láncolhatnak elkötelezett játékosokat megengedhetetlenül hosszú ideig a számítógép elé – például olyan esetekben, amikor pl. egy online játékos csoport kulcsszereplői kötelességüknek érzik addig időzni a virtuális világban, amíg azt a csapat érdekei megkövetelik.³¹

Amíg a katharszisz esetében gyakorlatilag jelentéktelen a morális aspektus, addig a szociális kondicionáltságú „túljátás” akár hiperetikus viselkedésnek is minősíthető, és mint ilyen különlegesen óvatos megítélés alá kell essék – akkor is, ha a játékos különböző rendszerű avatárok érvényesülésének érdekében a valóságos világ rovására érvényesíti ezt a moralitást. Hilgard és munkatársai a videojáték-használat, a virtuális terekben történő kollaboráció olyan rendszerére hívták fel összesítő tanulmányukban a figyelmet, amely közvetlenül bevethető eszközt adhat a numerikusan szimulált világok védelmezőinek, azonban ugyanez az érve azoknak is, akik elítélik a digitális világok „lakóit” a közvetlen valóságban létesülő morális kötelezettségeik elhanyagolása miatt. Innen a (potenciális) vitának egyedül olyan fiziológiai tényezők vethetnek véget, melyek nem implementálódhatnak a virtuális szimulációkban, így itt merülhet fel például a gyakorlatilag a végkimerültségig játszó példája³² az abszolút moralitás pragmatikus ellensúlyozójaként. Azonban ki kell jelentenünk, hogy a virtuális világban tanúsított moralitást ezen esetekben is *ténylegesnek és teljes értékűnek* ítéljük, az esetben is, ha emiatt sérültek a valóságos létezés erkölcsi és gyakorlati aspektusai. A virtuális világban tanúsított etikus viselkedés is valódi etikus viselkedés, és ha megengedhetünk magunknak némi iróniát, kijelenthetjük, hogy fizikai állandók gátolták meg a valóságos világot a digitális szimulációk kedvéért elhanyagolókat abban, hogy *egyszerre* és következetesen érvényesítsenek moralitást mindkét típusú világban. Amennyiben azonban szigorú beszédmódnál maradunk, kijelenthetjük, hogy pragmatikai szempontból hibás volt a (kényszeres) túljátás azon döntése, hogy a moralitás implementálására virtuális világokat válasszanak. Arra meg, hogy az egyes esetekben miért esett a játékosok választása a virtuális világra a közvetlen fizikai létezésük optimalizálása helyett, nehéz olyan választ adni, amely általánosítható lenne. Mivel a legtöbb, a videojáték-függőséggel foglalkozó, pszichiátriai megalapozottságú cikk megállapítja, hogy az intenzív videojáték-használat jelentős százalékban erősen befolyásolja az agy vegyi és elektromos aktivitását,³³ elképzelhető, hogy a játékosok tudatossága, a valóságos világ jelenségeinek differenciált percipiálására irányítandó figyelme akarattól független agyi folyamatok hatására mozdul el a virtuális világok stimulusainak irányába – *ergo* a patológikus játékhasználó adott esetekben, akarátán

kívül eső okok miatt, nem is észlelheti megfelelő módon azt, hogy hanyagolja a valóságos világhoz kapcsolódó morális és pragmatikus kötelezettségeit. Ebből a szempontból pedig Shawn Woolley anyját is terheli morális felelősség, hiszen valamilyen szinten kellett volna észlelnie, hogy gyermeke nem a megfelelő módon vesz részt saját életében...

Mint ahogy a statisztikákra támaszkodó cikkek is ódzkodnak az általánosítás-tól, mi sem engedjük meg magunknak ezt, viszont azt a következtetést levonhatjuk, hogy a komputerjáték mint médium valóban rendelkezik olyan tulajdonságokkal (világszerűségig fokozott interaktivitás), melyek elősegítik azt, hogy addiktívabb legyen, mint a korábbi médiumok, viszont a kényszeres túlhasználatok esetében figyelembe kell venni azt a valóságos közeget is, amelybe ágyazódnak a virtuális világokba vízumot váltók.

A közelmúlt technológiai megvalósításainak fényében láthatjuk, hogy a virtuális valóságok, a virtuálisan kiegészített valóság³⁴ egyre inkább a mindennapos mediális viselkedés részévé válik, a virtuális világokban való tájékozottság pedig nemsokára az általános műveltség részét is képezheti, emiatt helyesebb, ha a videojátékok jelenlegi fázisát a virtuális világok, a virtuálisan kibővített valóságok amolyan kísérleti fázisaként fogjuk fel, és ezt a fiatal, alig félszáz esztendőre visszatekintő médiumot nem egyes, valóban vele összefüggő, tragikus esetek mentén ítéljük meg, hanem azon komplex, társadalomba ágyazódási folyamat mentén, amelynek még nagyon az elején járunk, és amelynek nem szerves velejárói a fentebb felsorolt függőségek.

Természetesen nem becsüljük le a videojáték-függőség negatív társadalmi implikációit, viszont azt állítjuk, hogy az emberiség még nem tanult meg megfelelően elidőzni a digitálisan teremtett, vagy digitálisan kibővített valóságokban.

Zárásként, ahhoz, hogy illusztráljuk, mennyire változhat egy-egy játék-vonatkozású társadalmi gyakorlat korokon átívelő megítélése, hadd idézzünk egy anekdotát egy médiatörténeti kötetből: a 12. század Britanniájában a *sakkjáték* annyira népszerű volt, hogy felhívta magára egyes társadalmi szabályozó tényezőök figyelmét, amelyek – ők tudják, miért – az ifjúság erkölcsi romlásának okává kiáltották ki ezt a nemes elmetornát, és lépéseket foganatosítottak a felszámolására.³⁵ Napjainkban a sakkjátékot ez egyik legnemesebb és leghasznosabb „elmeccsiszoló” időtöltésnek tartjuk, és magas szinten művelői széles körű népszerűségnek örvendenek. A sakk évezredek óta része a világ kultúrájának, a videojátékok pedig csak alig fél évszázada időznek velünk....

■ JEGYZETEK

1. Biagi 2012. 199.
2. Kuss 2013.
3. Marcovitz 2011.
4. Marcovitz 2011. 36.
5. Marcovitz 2011. 32.
6. Derby 2014.
7. Felicia 2009. 13.
8. Angol terminológiával: First Person Shooter (FPS).
9. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG).
10. Ream et al. 2013, 8–9.
11. Kuss 2013. 125.
12. ESA 2014. 2.
13. ESA 2015. 2–3.
14. L. *Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders – 5*, 2013. (DSM–5).
15. Kuss 2013. 131–132.
16. Yau et al. 2012. 2–3.
17. Yau et al. 2012. 5.

18. Weinstein 2010. 269.
19. Globalizáció alatt a Ulrich Beck által leírt *transznacionalitást* és ennek esetenként helyi sajátosságokkal történő, mindig egyedi interferenciáját („glokalizációját”) értjük. L. Beck 2005. 98.
20. Fletcher, 2015.
21. Azon belül is a „Publicized incidents” (Nyilvánosságot kapott incidensek) alfejezet.
22. L. a *Video game controversies* Wikipédia-szócikket.
23. Kohn 2002.
24. Kb.: 'szeretlek'.
25. „Ez [az *EverQuest*] szórakozás. [Lehet] Veszélyes egy könyv? [Lehet] veszélyes egy TV-show? A válasz, azt gondolom, hogy nem.” („It's entertainment. Is a book dangerous? Is a TV show dangerous? I think the answer is no.”) Kohn 2002.
26. Jauss 1999. 175.
27. Weinstein 2010. 268.
28. Griffiths–Hussain 2009.
29. Kohn 2002.
30. Tisseron–Gravillon 2010 [2008], 93–94.
31. Hilgard et al. 2013.
32. Szomorú példákat, így a csecsemőjük gondozását elhanyagoló koreai pár esetét (Tran 2010), vagy a három napig megszakítás nélkül játszó és (nagy valószínűséggel) ebbe belehaló tajvani férfi történetét (Hunt–Ng 2015.) sokat találhatunk egyszerű netes keresés során.
33. L. pl. Yau et. al. 2012. 9.
34. „augmented reality” – a valóságos világ elemeit digitális eszközök segítségével ellátják különböző típusú és szerepű (művészi, informatív stb.) kiegészítésekkel.
35. Straubhaar–LaRose–Davenport 2012. 382.

■ KÖNYVÉSZET

- Beck, Ulrich: *Mi a globalizáció?* Belvedere Meridionale, Szeged, 2005.
- Biagi, Shirley: *Media/Impact: An Introduction to Mass Media*. Wadsworth, Cengage Learning, Boston, 2012.
- Derby, John: *Violent Video Games and the military: Recruitment, Training, and Treating Mental Disability*. Art Education, May 2014.
- Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders – 5*. American Psychiatric Association, Arlington, 2013.
- ESA (Entertainment Software Assotiation), 2014: *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*.
- ESA (Entertainment Software Assotiation), 2015: *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*.
- Felicia, Patrick: *Digital Games in Schools*. European Schoolnet, Brussels, 2009.
- Fletcher, Lyndee, 2015: *14 Mass Murders Linked to Violent Video Games*. In: <http://www.charismanews.com/culture/52651-14-mass-murders-linked-to-violent-video-games>, Letöltés dátuma: 2016. szept. 20.
- Griffiths, Mark D. – Hussain, Zaheer, 2009: *Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study*. International Journal of Mental Health and Addiction, October 2009, 7:563.
- Hilgard, Joseph – Engelhardt, Christopher R. – Bartholow, Bruce D., 2013: *Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: the gaming attitudes, motives, and experiences scales (GAMES)*. Frontiers in Psychology, 09 September 2013.
- In: <http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2013.00608/full>. Letöltés dátuma: 2016. szept. 20.
- Hunt, Katie – Ng, Naomi, 2015: *Man dies in Taiwan after 3-day online gaming binge*. In: CNN, <http://edition.cnn.com/2015/01/19/world/taiwan-gamer-death/>. Letöltés dátuma: 2016. szept. 20.
- Jauss, Hans Robert: *Recepcióelmélet – esztétikai tapasztalat – irodalmi hermeneutika*. Osiris Kiadó, Bp., 1999.
- Kuss, Daria J., 2012: *Internet Gaming Addiction: current perspectives*. Psychology Research and Behavior Management, 2013/6.
- Marcovitz, Hal: *Are Video Games Harmful?* References Point Press, Boston, 2011.
- Ream, Geoffrey L. – Luther, Elliott C. – Dunlap, Eloise, 2013: *A Genre-Specific Investigation of Video Game Engagement and Problem Play in the Early Life Course*. Journal of Addiction Research & Therapy, May, 2013.
- Straubhaar, Joseph – LaRose, Robert – Davenport, Lucinda (eds.): *Media Now. Understanding Media, Culture, and Technology*. Wadsworth – Cengage Learning, Boston, 2012.
- Tisseron, Serge – Gravillon, Isabelle: *Psihologia jocurilor video*. Editura Trei, Buc., 2010 [2008].
- Tran, Mark, 2010: *Girl starved to death while parents raised virtual child in online game*. The Guardian, 5 March. In: <https://www.theguardian.com/world/2010/mar/05/korean-girl-starved-online-game>. Letöltés dátuma: 2016. szept. 20.
- Video game controversies*. In: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_controversies. Letöltés dátuma: 2016. szept. 20.
- Weinstein, Aviv Malkiel, 2010: *Computer and Video Game Addiction – A Comparison between Game Users and Non-Game Users*. The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 36, 2010.
- Yau, Yvonne H. C. – Crowley, Michael J. – Mayes, Linda C., Potenza, Marc N., 2012: *Are Internet use and video-game-playing addictive behaviors? Biological, clinical and public health implications for youths and adults*. Minerva Psichiatica, 2012 September 1:53(3). (letöltve a PMC adatbázisából, 2015. szept. 20.)