

**XXXI. Országos Tudományos Diákköri Konferencia
Had- és Rendészettudományi Szekció
Budapest, 2013. április 16-18.
Nemzeti Közszolgálati Egyetem
Hadtudományi és Honvédtisztképző Kar**

Média hatás – Bűnözővé válás

Jelige: *ASE180*

Dolgozat lezárásának időpontja: *2012, szeptember*

Tartalomjegyzék

BEVEZETŐ GONDOLATOK.....	3
1. MÉDIÁRÓL VALAMINT A BŰNÖZÉSRŐL.....	4
1.1. Médiaismeret.....	4
1.1.1. Média és a társadalom egymásra gyakorolt hatása.....	4
1.2. Bűnözés mint tömegjelenség	5
1.2.1. Bűnözési oktan vagy krimináletiológia	5
2. MÉDIA ÉS A BŰNÖZÉS KAPCSOLATÁVAL FOGLALKOZÓ VIZSGÁLATOK	7
2.1. Médiahatás – kutatás.....	7
2.2. Média és az erőszak	8
2.2.1. Erőszak megjelenése a televízióban	9
2.2.2. Számítógépes játékok és az erőszak	13
3. MÉDIA A BŰNCSELEKMÉNY TÜKRÉBEN	17
3.1. Gyilkosokat inspiráló filmek.....	17
3.1.1. „Batman gyilkos”	17
3.1.2. „Gépnarancs”.....	19
3.1.3. „Robotzsaru”	20
3.1.4. „Mátrix”.....	21
3.1.5. „Chucky”	23
3.1.6. „A kárhozottak királynője”	24
3.2. „Játékos” gyilkosok	25
3.2.1. Tiszaújvárosi késelő	26
3.2.2. Tervbe vett gyilkosság.....	27
3.2.3. Játék vagy valóság	28
3.3. Pszichoanalízis.....	29
4. ÖSSZEGZÉS ÉS JAVASLATOK	33
4.1. Következtetések.....	35
4.2. Javaslatok	37
IRODALOMJEGYZÉK	42

Bevezető gondolatok

Tudományos diákköri munkám témaválasztása során nem volt egyszerű dolgom. Dr. habil *Bodonyi Ilona* főiskolai docens elé május hónapban álltam azzal az elhatározással, hogy tudományos diákköri munkát szeretnék folytatni, és szeretném megkérni, hogy vállalja dolgozatomhoz a konzulens szerepét. A tanárnő örömmel fogadta felkérésemet, értékelte lelkesedésemet és még aznap témát választottunk, és megbeszéltük a kutatáshoz szükséges stratégiát.

A média és annak hatása egy igen nagy területet felölelő téma, számomra nyilvánvaló volt mégis, hogy ez az a kérdéskör, amely leginkább felkeltette az érdeklődésemet.

Mint tudjuk, a 21.században a média jelentős befolyással bír, így beleértve a rendőri munkát is. Tekintve, hogy végzésem után, „hivatásosként” előfordulhat, hogy én magam is szembesülök majd a média esetlegesen romboló hatásával, így e témakörben kezdtem vizsgálódni. Hosszas adat- és anyaggyűjtés, olvasás, utánajárás és egyéb kutakodások után jutottam el, a jelenlegi tudományos diákköri dolgozatom címéhez: Médiahatás – Bűnözővé válás.

A cím választásában sokat köszönhetek konzulensemnek, akivel együtt úgy érzem sikerült egy olyant megadnunk, amely rövid, tömör, mégis átfedi a teljes kutató munka tartalmát.

A dolgozat négy nagy illetve több alfejezetből áll. A kutatást, a fejezetek témájához illeszkedően, külön-külön végeztem, az alcímek a későbbiekben alakultak a fejezetek könnyebb átláthatósága érdekében.

Kutatói munkám során igyekeztem minél több irodalmi munkát, cikket, olvasmányt, valamint további - a témával kapcsolatos - publikációt, dokumentumot felhasználni, hogy olykor a részletekre is odafigyelhessek, valamint más-más nézőpontból is lássam a választott témát és merítsek anyagot a vizsgálódáshoz.

A dolgozat megírása, nem kis feladatnak bizonyult, rengeteg segítséget kaptam azonban választott konzulensemától, az általam megkeresett, a témában jártas személyektől, akik jó

tanáccsal láttak el, valamint elérhetővé tettek számomra egy-két, a kutatói munkát segítő, fontos irodalmi olvasmányt, jegyzetet.

Végül hosszas kitartó munka eredményeként, sikerült elkészíteni diákköri dolgozatomat, amelyben remélem sikerül az olvasó számára is bebizonyítanom, hogy a választott téma valóban kiérdemelte, hogy vizsgálat alá vessem.

1. Médiáról valamint a bűnözésről

1.1. Médiaismeret

A média a tömegkommunikációs eszközök és az őket működtető intézmények összefoglaló neve. Többes száma, a latin eredetű *medium* szónak, amelynek jelentése: valaminek a közepe, közeg, közügyeknek a közvetítése. Másodlagosan értelmezik a hipnotizálható, könnyen befolyásolható személyre is.

A média alapvető funkciói a tájékoztatás, szórakoztatás, szocializáció, melyekben jelentős szerepet játszik. Valamint oktatás, kultúra, és egyéb kevésbé releváns funkciók.

Egyes médiakutatók szerint, egy média-centrikus korban élünk. A média vált a legfontosabb információforrásunkká, a mindennapi élet velejárója. A televízió megjelenése, mely nem is olyan régen, a 30-as években látott először napvilágot. Mégis a 21. század korában élő fiatalok, most, amikor a plazmatévék, érintőképernyős mobiltelefonok, gyorsinternettel ellátott laptopok, ipadok korát éljük, el sem tudnák képzelni, milyen volt a világ úgy jó 80 évvel ezelőtt.

Igen, valóban elképzelhetetlen. Talán egyből meg is fogalmazódik bennünk a kérdés, vajon képes lenne-e a 21. század embere, egy normális, teljes életre, ha ezek az eszközök nem állnának rendelkezésünkre. Hiszen mint tudjuk, a média erős befolyással bír a társadalomra.

Sokan az újabb médiumok megjelenését tekintik a társadalmi változások előidézőinek, míg mások pedig következményeinek.

1.1.1. Média és a társadalom egymásra gyakorolt hatása

„Mégváltoztatja-e a média az emberek gondolkodását és viselkedését? Manipulálja-e őket? Ki vannak-e szolgáltatva a média „hatalmának”? Általában milyen hatást gyakorol

a média a társadalomra?”¹ Elsősorban e kérdések foglalkoztatják a médiakutató Bajomi – Lázár Péter-t „*Média és Társadalom*” című könyvében, melyben igen részletesen, több szempontból, pro és kontra mutatja be az egyes kérdésekre vonatkozó álláspontokat, majd összegzésként ezen ütköző állítások, ötvözését kísérli meg.

Hangsúlyozza, hogy a modern tömegmédia korában, a tömegkommunikációs eszközök mindennapjaink szerves részeivé váltak.²

Ennek tükrében vetődik fel a kérdés, hogy valóban gyakorol-e hatást a média közvéleményre, közviselkedésre? Közviselkedés lehet pozitív, illetve negatív. Amennyiben negatív, az esetben beszélhetünk-e arról, hogy a média képes hatást gyakorolni önmagában egy személyre úgy, hogy a bűnözés vágyát keltse fel benne?

1.2. Bűnözés mint tömegjelenség

Bűnözés: Adott helyen, adott időpontban elkövetett bűncselekmények és elkövetők összessége.

A bűnözéssel, mint társadalmi jelenséggel a kriminológia foglalkozik.

„A „kriminológia” szó etimológiailag a latin *crimen*, azaz bűncselekmény és a görög *logiosz* (magyarul: tan, valamivel foglalkozó) szavak összetételéből származik; jelentése bűncselekménnyel foglalkozó tudomány. A kriminológia elméleti funkciója a kriminalitással összefüggő tényezők feltárása, elemzése, ezek alapján törvényszerűségek megállapítása, a bűnözés mennyiségi és minőségi jellemzőinek, valamint a bűnelkövetővé válásnak a magyarázata.”³

1.2.1. Bűnözési oktan vagy krimináletiológia

*„A kriminológia legrégebben kialakult ága, mely az egyes bűncselekmények, valamint a bűnözés mint tömegjelenség keletkezésének okait, lehetséges magyarázatát vizsgálja. Ebből következően keresi, hogy a bűnelkövető személyiségében és társadalmi körülményeiben mi vezetett a bűnös akarat-elhatározáshoz. Milyen szubjektív és objektív okok hatottak az elkövetőre?”*⁴

¹ Bajomi-Lázár 2008: bevezető

² Bajomi-Lázár 2008:113,114

³ Kriminológia jegyzet

⁴ Göncöl, Kerezsi, Korinek, Lévy 2007:32

Az okokkal kapcsolatos nézetek, elméleteket két csoportra bonthatóak.

a) Szociológiai jellegű magyarázatok, melyek két tényezőt vesznek alapul:

- társadalmi jelenségek
- környezeti tényezők

b) Biológiai, pszichológiai nézetek, amelyek a bűnelkövetést két szempont alapján értelmezik:

- Egyén testi, lelki sajátosságai
- Egyén személyiségjellemzői

„A bűnözés virtuálisan mindig jelen van a lakosság hétköznapi életében – és szerencsére ritkábban még a napi gondjaiban is. A téma izgalmas, különleges volta miatt az emberek fantáziájában, szórakozásában, olvasmányjaiban, szorongásaiban, érdeklődésében úgyszintén.”⁵

Ahogy a média, úgy a bűnözés is, mint tömegjelenség, mindennapi életünk része. A kettő közötti kapcsolatról csak igen kevésszer esett szó az elmúlt 10-20 évben.

Napjainkban, talán pontosan a fejlett média világának köszönhetően, merül fel egyre többet a kérdés, van e szoros összefüggés a média és, egyes bűncselekmények, illetve azok elkövetői között?

A kriminológia is beszél arról, hogy manapság kedvelt vizsgálódási terep lett *„a médiában megjelenő agresszió mértékének, brutalitásának, az erre való érzékenység, illetőleg a „média-agresszió” hatásának tanulmányozása és értékelése.”⁶*

A következő fejezetben, kifejezetten a dolgozatom témáját érintő lényeges, kutatók, szakértők meglátásairól, illetve általuk felállított statisztikákról lesz szó.

⁵ Göncöl, Kerezsi, Korinek, Lévy 2007:39

⁶ Barabás, Gyurkó, Virág 2006:11

2. Média és a bűnözés kapcsolatával foglalkozó vizsgálatok

2.1. Médiahatás – kutatás

Korábban már említett Bajomi-Lázár Péter médiakutató foglalkozott a „médiahatás – kutatás” témával kapcsolatban, kifejezetten azzal, hogy a média befolyása mekkora, illetve milyen mértékben terjed ki a társadalomra.

„A tömegmédia ma már globális és az egész emberiség életét a születéstől a halálig elkísérő jelenség. Ezért feltételezik sokan, hogy a hatása is tömegesebb, mint más szocializációs ágenseké.

Az, hogy a média vált legfontosabb információforrásunkká önmagában még mindig nem jelenti azt, hogy a médiának nagy „meggyőző ereje” volna, hiszen többé-kevésbé világosan megkülönböztethetjük egymástól a tájékoztatást és a befolyásolást.”⁷

Két különböző álláspontonról ír, melyek szubjektív megítélés alapján keletkeztek. Ezen álláspontok egyike az úgynevezett médiaoptimista, a másik pedig a médiapesszimista, mely szerint a média káros hatást gyakorol a társadalomra.⁸

Tovább vezetve az utóbbi szálát, a káros hatás alatt, ír arról, hogy a média sokszor nagyon rossz példát mutat az emberek számára, valamint képes feloldani „a bennük működő és a viselkedésüket szabályozó civilizációs gátlásokat”.⁹ Így elérve azt, hogy az emberek gondolkodása és viselkedése hasonlóvá váljon a médiában észleltekhöz.

Különösen a gyerekekkel kapcsolatban érvényesül az előbbiekben elhangzott megállapítás, ami igen komoly következményekkel járhat.

Mégis kijelenti a szerző, hogy mindennek ellenére, a média korlátozott mértékben tudja csak a számára kitűzött célközönséget befolyásolni, mivel használatának igazodnia kell az emberekben már korábban kialakult elképzelésekhez és attitűdökhöz.¹⁰

⁷ Bajomi-Lázár 2008:114

⁸ Bajomi-Lázár 2008:116

⁹ Bajomi-Lázár 2008:117

¹⁰ Bajomi-Lázár 2008:134

Mindezt a kutatása során talált többféle, a média és társadalom összefüggésével kapcsolatos, modellel bizonyítja, közülük kiemelve egy jelentős szerepet játszó, a „**használat - kielégülés modell**”¹¹-t is, mely szerint az emberek eltérő módon használják a médiát, egyénenként eltérően. Azaz mindenki más-más szükségleteket és elvárásokat próbál kielégíteni saját maga számára, így ennek megfelelő módon használja a médiát is. Olyan csatornát, adást fog választani, amely az ő egyéni szükségletét a legjobban kielégíti.

Összegezve: szerinte „*a média hatásának mértéke és iránya megjósolhatatlan.*”¹² Annyi bizonyos csak, hogy e hatása igen csekély. Továbbá az, hogy „*a média és a közönség viszonya olyan összetett, hogy nem lehet igazán meggyőzően leírni.*”¹³

2.2. Média és az erőszak

Voltaképp magát a bűnözést agresszivitás előzi meg. Így relevánsnak tartom, illetve kihagyhatatlannak, hogy említést tegyek a médiában megjelenő erőszakról, vagy éppen a média azon hatásáról, amely az agressziót kiváltja az emberekből.

A továbbiakban két, a médiában megjelenő, erőszakot átfogó, területre szűkítem le munkámat, hogy ez által is még kézzelfoghatóbbá tegyem, a média és a bűnözővéválás összefüggéseinek bemutatását. E két terület az erőszakos elemeket tartalmazó **filmek**, illetve az agresszív **számítógépes játékok** (beleértve az úgynevezett MMORPG¹⁴ játékokat is), valamint ezek kifejtett hatása az emberi gondolkodásra és viselkedésre.

¹¹ Bajomi-Lázár 2008:133

¹² Bajomi-Lázár 2008:142

¹³ Bajomi-Lázár 2008:143

¹⁴ **MMORPG**: jelentése *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (csak a világhálón játszható többjátékos szerepjáték) Lásd: <http://www.pcguru.hu/pcguru/lexikon.php?cikkid=1080> (2012.11.02./21:06)

2.2.1. Erőszak megjelenése a televízióban

Kutatói munkám során, volt szerencsém tanulmányozni *Szilády Szilvia* médiakutató „*Erőszak és brutalitás a magyar televíziós műsorkínálatban*”¹⁵ című kutatómunkáját, melyben kifejezetten a médiában megjelenő agresszióra fekteti a hangsúlyt.

Igen részletesen, bemutatja miként, milyen mértékben jelenik meg az erőszak a tévéképernyőn. Illetve „*a gyermekek személyiségfejlődésére gyakorolt káros hatásai közül a televízióban látott erőszak és az agresszív viselkedés közötti kapcsolatot igyekezett a tartalomelemzés módszerével felmérni.*”¹⁶

Jelentős mennyiségű történelmi, statisztikai adatot tüntet fel, melyekből néhányat magam is szeretnék a dolgozatomban szemléltetni.

Ugyan a média és bűnözés kapcsolatában nem annyira sok, de a médiában megjelenő agresszióval kapcsolatban, jelentős számú feltáró munka gyűlt össze az évek során. Egészen pontosan, 1993-ban az e témában folytatott kutatások száma már megközelítőleg ötezerre volt tehető. Ahány tudós, annyiféle vélemény született.

A vizsgálatok leggyakrabban és legnagyobb mértékben az Egyesült Államokban folytak és folynak, főként kísérlet formájában. Mára már több eredmény is napvilágra került, *Szilády Szilvia* szerint azonban meglehetősen fenntartással kell kezelnünk ezeket az eredményeket, mivel a legtöbb „steril”, laboratóriumi körülmények között zajlott, így nehéz megállapítani, hogy valóban megfelel-e a valóságnak.



1. ábra

<http://olvasovanevels.gportal.hu/portal/olvasovanevels/image/news/1289053656.jpg> (2012.11.02./21:08)

¹⁵ <http://www.c3.hu/~jelkep/JK993/szilady/szilady.htm> (2012.11.02./21:08)

¹⁶ <http://www.c3.hu/~jelkep/JK993/szilady/szilady.htm> (2012.11.02./21:08)

Televízióban ábrázolt erőszak

Nagy jelentőséget tulajdonítanak a kutatók a nézők életkorának. Legfőképpen annak, hogy a gyermek életkorától függő képessége révén, megtudja-e ítélni azt, hogy a film fikció, vagyis a képzelet szüleménye. Ezt a képességet, a gyermek 8. életévére teszik.

Az ehhez kapcsolódó kísérletet természetes körülmények közt végezték, óvodás gyermekek és tizenévesek segítségével. Olyan televíziós műsorokat felhasználva, melyek agresszív hatást képesek kiváltani.

Példaként jelent meg a „*Superman*” című, képregényből készített, rajzfilm, amely az óvodáskorúakból váltott ki agresszív hatást, valamint a „*Zorro*” című film, mely a tizenévesek körében ért el negatív hatást.

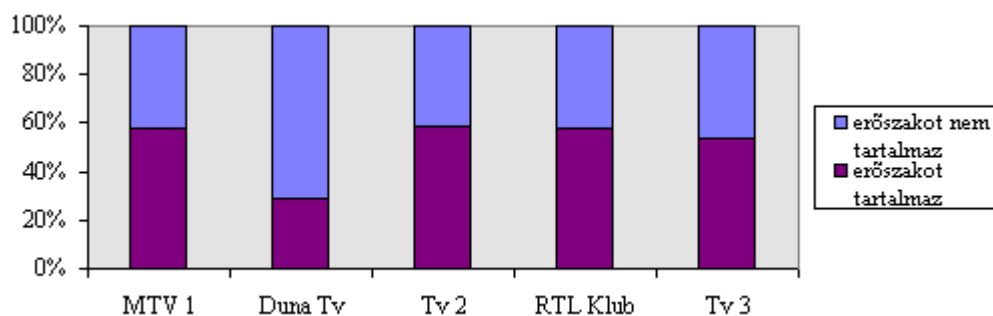
Televíziós erőszakról

Különös figyelemmel vizsgálták a televízióban megjelenő erőszak előfordulásának gyakoriságát, de más szempontokat is tekintetbe vettek. Ennek megfelelően készültek a valós adatokra épülő grafikonok, statisztikák.

Csak szemléltetésként, két látványosabb grafikont választottam, melyek kizárólag a hazai televíziózásra vonatkoznak.

„Az erőszak és brutalitás kvantitatív¹⁷ vizsgálata”

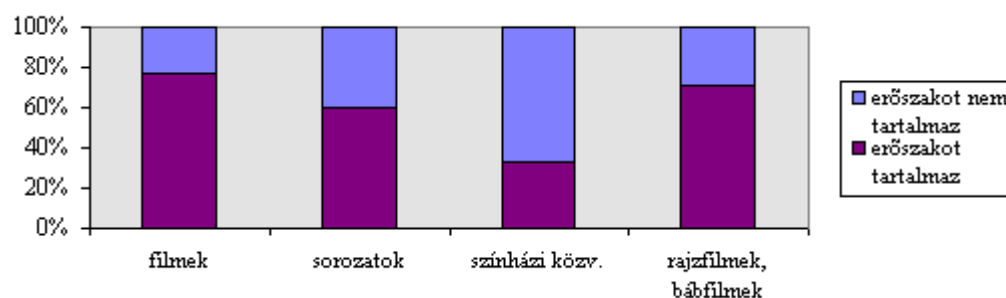
Az erőszak aránya a “nem-zenés-fikciós” műsorszámokban



„A 261 db vizsgált műsorszámból 172 db tartalmazott egy vagy több agresszív jelenetet, amely az összes “nem-zenés-fikciós” műsorszám 65,9 százalékának felel meg.”¹⁸

¹⁷ **kvantitatív:** az a leírás, ami egy dolgot vagy folyamatot mennyiségekkel ír le. A szó a *quantum* (egység, mennyiség) latin szóból származik. Lásd: <http://hu.wiktionary.org/wiki/kvantitat%C3%ADv> (2012.11.02./21:09)

Az erőszak aránya a műfajok megoszlásában



Végeredményként Szilády arra a megállapításra jut, hogy a valódi probléma az agresszió tömeges jelenlétében van, amely azt erősíti a közönségben folyamatosan, hogy a világ, amelyben élünk, egy aljas és erőszakos világ. Ebben a világban pedig az erőszak, „az önérvényesítés, az egzisztenciális¹⁹ biztonság szükséges és nélkülözhetetlen eszköze”.²⁰

Ez a torz világkép pedig, fokozatosan épül be a néző viselkedésmintái közé, „előbb-utóbb a mindennapi konfliktushelyzetekben is elfogadhatóvá téve azt.”,²¹

Ez utóbbi igen lényeges kijelentés a média és a bűnözés összefüggését tekintve. Kétséget kizáróan a legtöbb bűncselekményt egy korábban kialakult konfliktushelyzet előzi meg.

Korábbiakban említettem, már a médiahatás – kutatás című alfejezetben, hogy különösképp a gyermekekre gyakorolhat igen nagy befolyást a média.

Molnár Brigitta, a még hajdani Rendőrtiszt Főiskola végzett hallgatója, 2006-ban készült, „Az erőszakos viselkedés gyökerei” című szakdolgozatában, ír a média gyermekek viselkedésére kifejtett hatásáról. Egy kísérleten keresztül mutatja be, hogyan is képesek a gyerekek elsajátítani a filmben látott agresszív viselkedést.

A kísérletben három csoportra vannak osztva a gyerekek. Egy olyan filmet vetítenek le mindhárom csoportnak, amelyben a főszereplő, egy papírmáskéval szemben durva

¹⁸ <http://www.c3.hu/~jelkep/JK993/szilady/szilady.htm> (2012.11.02./21:10)

¹⁹ **egzisztencia:** létezés, megélhetőség, gazdaságilag biztonságos helyzet. Lásd: <http://idegen-szavak.hu/keres/egzisztencia> (2012.11.02./21:12)

²⁰ <http://www.c3.hu/~jelkep/JK993/szilady/szilady.htm> (2012.11.02./21:13)

²¹ uo.

agressziót követ el. Minden csoportnak másként ér véget a film. Az első csoport esetében a film végén, a főhős dicséretet kap az agresszív viselkedéséért. A második csoportnál viszont szidást és büntetést. A harmadik csoport filmjének pedig nincs befejezése, azaz sem büntetést, sem dicséretet nem kap a főhős.

Majd egy játék során be kell mutatniuk a csoportoknak az agresszív viselkedést (modellt), amelyben eleinte az első csoport volt a kiemelkedő. A későbbiekben azonban jutalmat ígértek mindhárom csoportnak az agresszív viselkedés utánzásáért, és ekkor, „*az első csoport javára mutatkozott különbség semmissé vált.*”²²

A gyermek képes a képességeinek megfelelő szinten elsajátítani az agresszív aktusokat, még akkor is, ha annak negatív következményeivel tisztában is van. Emlékképekké, fogalmi jelekké kódolja, amit megtanult, és abban az esetben használja fel, amikor az efféle viselkedés tanúsítása jutalommal, valamilyen előnnyel jár.

A gyerekeknek lehetősége van arra, hogy



2. ábra

<http://internetmedia.komm.bme.hu/files/2010/12/cchild-watching-television.jpg> (2012.11.02./21:13)



3. ábra

http://uploads.dragonballencyclopedia.com/5/5b/Meteor_Combination_1.jpg (2012.11.02./21:16)

ne nyíltan tegye a tanult agresszív cselekedeteket.

Egy kutatás szerint: „*az „agresszív” rajzfilmek a fiúk körében a legnépszerűbbek, egyre több kislány is leül azonban ezek elé, mivel ma már női főhősöket felvonultató rajzfilmek is léteznek.*”²³

Kálmos Borbála 2003-ban megjelent „*Az erőszakosság relativitásának elmélete*” c. munkájában a japán

²² Molnár 2006:23

²³ <http://kurazsifolyoirat.hu/index.php/component/content/article/85-a-rajzfilmek-vilaga-nyelve-es-hatasai-a-gyerekekre.html> (2012.11.02./21:14)

*anime*²⁴-ken, azaz rajzfilmekén keresztül mutatja be, milyen erőszakos, agresszív hatás éri a célközönséget, a gyerekeket, egy-egy *anime* rész megtekintése során.

Azaz nem is a megfelelő célközönséget, ugyanis ezek a japán rajzfilmek jóval idősebb korosztálynak készültek, jelentős felnőtt tartalmuk miatt.

*„A televízióban sugárzott erőszakhoz hasonlóan az erőszakos számítógépes játékok is befolyásolják a gyermekek pillanatnyi agressziós szintjét.”*²⁵

2.2.2. Számítógépes játékok és az erőszak

Szó volt róla, hogy milyen mértékben fordul elő az erőszak a televíziózásban, valamint, hatását hogyan fejtheti ki, különösképpen a gyerekek esetében.

Nem csak az erőszakos filmek képesek azonban rossz hatással lenni a közönségre, hanem egyes számítógépes játékok is kiválthatnak agressziót az emberben.



4. ábra <http://www.gamekapocs.hu/media/cikkek/1/1837/1.jpg>
(2012.11.02./21:19)

Egy internetes oldalon talált hiteles dokumentáció szerint, a 8-15 éves kor közötti fiatalok azok, akik a legtöbbet játszanak számítógépes játékokkal. Hasonlóan a rajzfilmek esetében tett felméréshez, ez esetben is megállapítást nyert, hogy az agresszív játékoknak nagyobb sikere van a fiatalok körében. Talán köszönhető ez a főhős rokonszenves karakterének, ahogyan a rajzfilm figuráknál is.²⁶

²⁴ **anime:** jelentése „japán rajzfilm”. Lásd:
http://www.mediakutato.hu/cikk/2003_04_tel/01_eroszakossag_relativitasanak/01.html
(2012.11.02./21:16)

²⁵ <http://modzone.web4.hu/cikk/lelkek-romboloi-i-szamitogepes-jatekok-es-eroszak> (2012.11.02./21:17)

²⁶ uo. (2012.11.02./21:19)

Függőség és annak következményei

Amellett, hogy a számítógépes játékok szórakoztatóak, és egyfajta kikapcsolódást jelentenek, mellette komoly játékfüggőséget is okozhatnak, amely beláthatatlan következményeket vonhat maga után.

A fejlett technikának köszönhetően, már egészen kiskorban megtanulja az ember a számítógép kezelését, az internet lehetőségeinek kihasználását. Ez valóban hasznos is lehet számunkra, ugyanakkor egy olyan virtuális (eddig még nem ismert) szabadságot is biztosít az ember számára, mely magával ragadhatja, illetve sokakat magával is ragad, annyira, hogy olyankor órákig nem tudnak elszakadni számítógépüktől.

(Hozzá kell tennem, ez függ attól is, hogy mennyire inger-dús környezetben él valaki.)

Hasznos dolgok mellett a kevésbé hasznos dolgok is párhuzamosan fejlődnek. Így a PC játékok újabb és újabb variációival találkozhatunk a boltok polcain. (Stratégiai, akció, kaland játékok...stb.)

Különösen is elterjedtek a korábban már említett *MMORPG* játékok, melyek lehetővé teszik a belépést, az interneten keresztül, egy virtuális világba.



5. ábra <http://www.rosshill.com.au/data/wow.jpg> (2012.11.02./21:22)

Itt az általunk választott karakterrel, a virtuális világon belül, bárhová eljuthatunk. A cél a karakter (avatar) fejlesztése, vagyis tapasztalati pontok gyűjtése.

Tapasztalati ponthoz azonban akkor jutunk, ha más játékosokkal megküzdünk és megnyerjük a csatát, vagyis a játékon belül meg kell ölnünk a másik játékos karakterét.

„Egy felmérés szerint az egyik legdivatosabb játék a World of Warcraft, melynek a felhasználók szerint az egyik legnagyobb előnye a játék kapcsolatteremtő lehetősége. Így pedig még könnyebben kialakulhat a valóságtól történő eltávolodás, a realitásérzék elvesztése, az emberi kapcsolatok leépülése. A felmérés egyébként arra is választ adott, hogy mennyi időt töltenek a már-már megszállott játékosok a gép előtt ülve: az eredmény napi 6-8 óra volt. Ez pedig azt jelenti, hogy az iskola, egyetem, vagy épp a munka mellett olyan, mintha egy másik főállásban dolgozna az adott személy.”²⁷



6. ábra <http://www.life.hu/anyaskodj/20120410-gyilkossa-nevelhetnek-a-szamitogepes-jatekok.html> (2012.11.02./21:22)

Majsai László pszichológus a játékfüggőséget, a kábítószer függőséghez hasonlónak tartja. Ugyanúgy fizikai és pszichikai elvonási tünetek léphetnek fel a megszokás következtében. Éppen ezért felhívja a figyelmet rá, hogy nem szabad hagyni, hogy a fiatalok túl sokat üljenek a számítógépes játékok előtt, azonban eltiltani sem szabad tőlük, csak bizonyos időkorlátot kiszabni legalább.²⁸

„Az ugrálás a virtuális és a való világ között megzavarhatja a gyermeket, ráadásul a mindennapi életben nincsen "game over-effektus", mely szerint ha valamit elrontunk, azt

²⁷ uo.

²⁸ <http://www.life.hu/anyaskodj/20120410-gyilkossa-nevelhetnek-a-szamitogepes-jatekok.html> (2012.11.02./21:23)

újra lehet kezdeni. Ez pedig legvégső esetben könnyen bűncselekménybe is sodorhatja a gyermeket.”²⁹

Mind a filmek, mind a számítógépes játékok esetében észrevehettük, hogy rendkívüli módon szerepet játszhatnak az agresszió és az erőszak kialakulásában. Az egyénben kicsírázó bűnözés gondolatának kiváltó okai lehetnek. De, nem csak erőszakos illetve agresszív filmek, játékok készülnek, hanem vannak kifejezetten építő jellegű rajzfilmek, filmek, számítógépes játékok is, amelyek képesek a fejlődő gyermeket segíteni a kreativitás és a szervezőképesség kialakulásában.



7. ábra http://www.gamestar.hu/apix_collect/0806/brutal-legend/brutal-legend_screenshot_20090522091744_normal.jpg (2012.11.02./21:25)

Elméletben már tudjuk, hogy ha szó is van arról, hogy a média kiváltó oka lehet egyes bűncselekmények elkövetésének, akkor a két alapfeltétel, az erőszak valamint az agresszió is szerepet játszik ebben.

Továbbra is az általam kiemelt két médiaterületet teszem kutatásom tárgyává: az erőszakos filmeket és az agresszív számítógépes játékokat. Ennek megfelelően a következő fejezetben több valós bűncselekményről lesz szó, melyekben szakértő állapította meg a médianak az elkövetőt befolyásoló hatását, vagy éppen maga az elkövető vallotta be, hogy ő a média hatására követte el a tettet.

²⁹ <http://www.life.hu/anyaskodj/20120410-gyilkossa-nevelhetnek-a-szamitogepes-jatekok.html>
(2012.11.02./21:25)

3. Média a bűncselekmény tükrében

3.1. Gyilkosokat inspiráló filmek

3.1.1. „Batman gyilkos”

Talán nem meglepő, hogy ezt a fejezetet a július végén bekövetkezett, mindenki által csak „Batman gyilkos”-nak nevezett, James Holmes történetével kezdem. Ő az a 24 éves egyetemista (orvostanhallgató), aki 2012 július 20-án, amerikai idő szerint csütörtök éjjel, a legújabb Batman-film denveri bemutatóján tizenkét embert lőtt halálra és többeket megsebesített.

Az elkövető elmondása szerint az egyik filmbéli karakternek képzelte magát, jelesül Batman ellenfelének. Végh József³⁰ kriminálpszichológus szerint, „a huszonéves elkövető üzeni akart a világ számára.” A szakember paranoid³¹, skizoid³² személyiséget valószínűsített az elkövetőnél. Hozzátette azt is, hogy valószínűleg a férfi célja a minél nagyobb figyelemfelkeltés volt. Az, hogy válogatás nélkül lőtt le embereket ugyancsak erre utalt.

Német Zsolt³³ biztonságpolitikai szakértő szerint is a média volt a célpont. Ugyanis csak a sajtón keresztül válhat példaképpé ő és a hozzá hasonló elkövetők.

³⁰ http://m.mno.hu/kulfold_archiv/a-vilagnak-akart-uzenni-az-amerikai-meszaros-1093329
(2012.11.02./21:27)

³¹ **paranoid személyiségzavar:** Az ilyen ember majdnem mindig, mindenre gyanakszik, sértődékeny, rideg, túlérzékeny, merev. Mindig attól fél, hogy mások esetleg kihasználják, becsapják, ezért bizalmatlan, titkolódzó, nincsenek közeli kapcsolatai. Lásd :
<http://www.tebolyda.hu/faliujsag/sajtofigyelo/nszab20010417.htm> (2012.11.02./21:29)

³² **skizoid személyiségzavar:** Magába zárkózott, érzelmileg hideg, közönyös, távolságtartó emberek, legtöbbjük egész életét magányosan éli, nincs közeli barátja, tartós kapcsolata, annak bensőségétől, intimitásától tartva visszahúzódó. Életére a közömbösség, örömtelenség jellemző, a kritika vagy dicséret nem érinti meg. Gyakran merül el érzelmek nélküli fantáziálásban, ami főleg hideg intellektuális, filozófiai kérdésekre vonatkozik. A társadalmi normák, elvárások iránt érzéketlen. Hobbija, érdeklődési köre is a magányos időtöltéssel kapcsolatos. Lásd:
<http://www.tebolyda.hu/faliujsag/sajtofigyelo/nszab20010417.htm> (2012.11.02./21:30)

³³ http://m.mno.hu/kulfold_archiv/a-vilagnak-akart-uzenni-az-amerikai-meszaros-1093329 (2012.11.02./21:31)

Féjja Sándor ³⁴filmpszichológus szerint - „Egy érett egészséges személyiségre nincs direkt hatásuk a filmeknek.” Képesek vagyunk eldönteni, hogy „mit teszünk magunkévá belőle, mert működik az akarati szűrőnk.”

„A Batman-film alatt lövöldöző ámokfutó degenerált fickó, akiből sok minden más is kiválthatott volna hasonló szörnyűséget.”³⁵

A támadás indítéka egyelőre ismeretlen maradt, de több szakembert is felkértek - médiumokat, pszichológusokat - , hogy alapos vizsgálat alá vessék James Holmesot. Igen erős a gyanú azonban, hogy a denveri gyilkos, csak próbálta eljátszani a zavarodott elméjű orvostanhallgatót. A fiú egyébként - tanulmányi eredményeire tekintettel - évi 26 ezer dolláros szövetségi ösztöndíjat kapott.³⁶



Képen szereplő: *James Holmes*

8. ábra http://a.abcnews.com/images/US/James_Holmes_court_appearance_mr_120723_wg.jpg
(2012.11.02./21:34)

³⁴ <http://www.nlcafe.hu/nlpsziche/20121013/filmek-es-lelek/> (2012.11.02./21:31)

³⁵ uo.

³⁶ <http://m.mno.hu/kulfold/az-elutasitas-miatt-gyilkolt-az-aurorai-amokfuto-1094268> (2012.11.02./21:34)

3.1.2. „Gépnarancs”

„1971-ben bemutatott szatirikus science-fiction filmadaptáció Anthony Burgess 1962-ben megjelent Gépnarancs című regényéből.”³⁷

„Főszereplője Malcolm McDowell, aki a karizmatikus és pszichopata Alex DeLarge-ot alakítja”³⁸

Tartalma röviden: „A film szürreális helyszíneken mutat be szürreális figurákat, akikben szürreális ruhájuk, mozgásuk, viselkedésük és elképzelésük is. A néző négy fiatal, orosz és angolosított orosz szavakkal teletűzdelt szlengjeit hallgatja, miközben életüket figyelni, melynek fő motívumai az erőszak, vagy ahogy ők mondják, „ultra-violence” (ultra erőszak) köré szövődnek. Egy hajléktalan kegyetlen megverése, házakba betörés, rablás, megerőszakolás, és mindez a főhős, Alex fejében a zenével és Ludwig van Beethoven nevével és szimfóniájával kapcsolódik össze.”³⁹



9. ábra

http://content.internetvideoarchive.com/content/photos/7239/30405805_.jpg
(2012.11.02./21:40)



10. ábra [http://1.bp.blogspot.com/-](http://1.bp.blogspot.com/-gbFuLOt4lAc/T2ldBc5laNI/AAAAAAAAAbw/0ocvNPRjovY/s640/a-clockwork-orange-anthony-burgess.jpg)

[gbFuLOt4lAc/T2ldBc5laNI/AAAAAAAAAbw/0ocvNPRjovY/s640/a-clockwork-orange-anthony-burgess.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-gbFuLOt4lAc/T2ldBc5laNI/AAAAAAAAAbw/0ocvNPRjovY/s640/a-clockwork-orange-anthony-burgess.jpg) (2012.11.02./21:39)

A film 1971-es levetítése után egy igen jelentős erőszakhullám söpört végig Angliában.

1973-ban, 16 évesek vertek meg két alkalommal is hajléktalanokat, teljesen olyan módon, mint ahogy azt a filmben is a szereplők elkövetik. Illetve nem sokkal ezt az esetet követően, egy csapat fiatal, akiknek az öltözéke a filmbeli banda jellegzetes öltözképe hasonlított, leszúrt egy fiút.

³⁷ http://hu.wikipedia.org/wiki/Mechanikus_narancs (2012.11.02./21:37)

³⁸ uo.

³⁹ uo.

Majd egy másik alkalommal egy csapatnyi fiatal, brutális módon megerőszkolt egy holland lányt, a bűncselekmény elkövetése közben pedig a "Singing in the Rain" c. dalt énekelgették.

Ezek az erőszakos cselekmények idézték elő, hogy a filmet egészen 2000-ig nem is lehetett legálisan beszerezni, forgalmazni Angliában.⁴⁰

3.1.3. „Robotzsaru”

1987-es amerikai-akciófilm.

„Detroitban szolgálata teljesítése közben egy bűnöző banda meggyilkol egy rendőrt, Alex Murphy-t. A rendőr holttestét azonban a legújabb technológiák segítségével sikerül újraéleszteni. Az Alexen végzett kísérlet azonban itt még nem ér véget. A rendőrség és az azt irányító szervezet ugyanis Murphy elroncsolódott végtagjai és szervei helyett mesterséges karokat és szerveket ültet a férfiba. Így változik át Alex Murphy a világ legkorszerűbb "rendőrévé" a félig robot félig ember Robotzsaruvá. A programozás szerint a Robotzsarunak gondolkodás nélkül végre kellene hajtani a parancsokat, bármi legyen is az. Él azonban a robotban az ember is, s ennek egészen más céljai vannak: leszámolni azokkal akik megölték és megölették. Célja eléréséhez pedig meg kell szegnie a felettesei által adott parancsok legnagyobb részét. S ezzel a cselekedetével a Robotzsaru körül elszabadul a pokol.”⁴¹

A Robotzsaru 2. része igen nagy felháborodást keltett. Az első résztől eltérő vérengzősebb ábrázolásmódja miatt, ami meg is ihletett egy Nathaniel White nevű férfit. Próbaidejét töltötte éppen, mert egy 16 éves lány fogvatartása miatt már elítélték, de még szabadlábon védekezett, amikor a 29 éves Juliana Frankot meggyilkolta. Azt állította, azért ölte meg a lányt, mert ő a robotzsaru filmből való volt. „Láttam őt (Robotzsarut) átvágni valakinek a torkát, majd késsel onnan levágni a mellkason át egészen az alhasig,

⁴⁰ www.galaktika.hu/2012/07/oldoklo-filmek-5-alkotas-ami.html+&cd=3&hl=hu&ct=clnk&gl=hu
(2012.11.02./21:40)

⁴¹ http://www.port.hu/robotzsaru_robotcop/pls/fi/films.film_page?i_film_id=5048 (2012.11.02./21:45)

majd bizonyos pozícióban otthagyni a testet. Az első személlyel, akit megöltem, egy az egyben úgy jártam el, ahogy a filmen láttam.”⁴²

Mielőtt börtönbe zárták volna, még 5 női áldozattal végzett, a film hatására.



¹¹. ábra <http://m.cdn.blog.hu/ko/kobli/image/robocop2.JPG> (2012.11.02./21:48)

3.1.4. „Mátrix”

1999-es amerikai fantasztikus akciófilm.

„Két valóság létezik. Az egyik mindennapi életünk - a másik az, ami mögötte van. Az egyik álom. A másik a mátrix. Neo kétségbeesetten kutatja az igazságot a mátrixról. Erről a titokzatos és ismeretlen valamiről. Neo csak mendemondákból hallott - de biztos benne, hogy ez az elképzelhetetlen dolog rosszindulatú, és titokban irányítja az életét. Neo úgy véli, Morpheus, ez a legendák övezte férfi, akit a világ legveszélyesebb emberének tartanak, megmutatja neki az igazságot...”⁴³

Az egyik legbonyolultabb tartalommal rendelkező film, amely valaha kipattanhatott egy rendező fejéből. Ez a bonyolult gondolkodás azonban - a valóság illetve fikció határának kérdése - sok gyilkos fejében megfordult már.

A valóság számukra igazából nem is valóság, vagy csak részben az. Szerintük, akit meg lehet ölni, az nem valódi ember, tehát nem is létezik. Ő csupán egy illúzió, árnyék, illetve ha a „Mátrix”-ban gondolkodunk: egy program.

⁴² www.galaktika.hu/2012/07/oldoklo-filmek-5-alkotas-ami.html+&cd=3&hl=hu&ct=clnk&gl=hu (2012.11.02./21:46)

⁴³ http://www.port.hu/matrix_the_matrix/pls/fi/films.film_page?i_film_id=7241 (2012.11.02./21:48)

Ezek az emberek azt hiszik, hogy ők egy szimulált világban élnek, ezért azt csinálhatnak amit akarnak, sőt meggyőződésük, hogy tetteikkel ráadásul még segítenek is másokon.

Efféle gyilkosok egyik neves képviselője *Tonda Lynn Ansley*, aki fejbe lőtte főbérlijét, és a "mátrix-elvvel" védekezve próbálta megmagyarázni tettének okát. De ilyen *Vadin Miesege*s is, aki szintén erre hivatkozva feldarabolta főbérlijét.

2002 októberében, a 42 éves *John Allen Muhammad* és 17 éves *Lee Malvo*, mesterlövészpuskával megöltek 10 embert, egyesével, külön-külön helyszíneken. *Muhammad* volt az, aki az egész akciót kitalálta, valójában rasszista okokból. Míg *Malvo* végig a mátrix világában élt, még a rendőröknek is azt kiabálta: „Szabaduljatok meg a mátrixból!”⁴⁴



12. ábra <http://www.filmtett.ro/uploads/Filmkepek/matrix1.jpg>
(2012.11.02./21:52)



13. ábra <http://www.eromerito.hu/sites/default/files/image/matrix-kep.jpg>
(2012.11.02./21:53)

⁴⁴ www.galaktika.hu/2012/07/oldoklo-filmek-5-alkotas-ami.html+&cd=3&hl=hu&ct=clnk&gl=hu
(2012.11.02./21:50)

3.1.5. „Chucky”

1988-as amerikai horrorfilm.

*„Amikor a sorozatgyilkos Charles Lee Ray halálos sebet kap egy rendőrségi tűzharc során, a lelke fekete mágia hatására átvándorol a játékbaba Chuckyba. Egy kisfiúnak, Andynek nagyon megtetszik a játékbolt kirakatában Chucky, amit szülei meg is vesznek neki. A kedves arcú születésnapi ajándékban azonban hamarosan feléled a gyilkos ösztön, s a környezetében élő emberek halálos veszélybe kerülnek.”*⁴⁵

A játékbaba Chucky, amit egy sorozatgyilkos lelke megszállt, volt az inspirálója Ausztrália legbrutálisabb sorozatgyilkosának. Martin Bryan harmincöt emberrel végzett brutális módon, és további huszonegy embert sebesített meg. Martin Bryan skizofréniában szenvedett. Lenyűgözték őt a játékbaba gyerekes tulajdonságai és a mellette lévő pusztító tomboló brutalitása is.

1993-ban két 10 éves gyerek elrabolt egy két és fél éves gyermeket az édesanyjától. A kisfiút kivitték a városból, brutálisan megkínozták, megkövezték, végül egy vasúti fémtárggyal kivégezték és rátették a sínre, hogy egy arra járó vonat elüsse, így a baleset látszatát keltve.

Ekkortájt kínozták meg és gyűjtötták fel a 16 éves Suzanne Carper-t is. Saját családtagjai kínozták halálra. A kínzás alatt folyamatosan mondogatták, hogy „Chucky vagyok, Chucky játszani akar”, hogy a lány ne tudjon aludni, fejhallgatón keresztül a nap 24 órájában bömböltették a zenét a fülébe, még hozzá a Chucky c. film egyik betétdalát.⁴⁶



14. ábra http://img2-2.timeinc.net/ew/dynamic/imgs/041027/151419__chucky_l.jpg (2012.11.02./21:56)

⁴⁵ http://www.port.hu/gyerekjatek/child_s_play/pls/fi/films.film_page?i_film_id=60333
(2012.11.02./21:53)

⁴⁶ www.galaktika.hu/2012/07/oldoklo-filmek-5-alkotas-ami.html+&cd=3&hl=hu&ct=clnk&gl=hu
(2012.11.02./21:54)

3.1.6. „A kárhozottak királynője”

2002-es amerikai-ausztrál thriller.

„Lestat (Stuart Townsend), a nyughatatlan vámpír feléled több évszázados álmából. A XXI. században a rockzene világában találja meg érvényesülése útját. A hirtelen feltörő rocksztárt világszerte ünneplik. Ébredésének hírére megjelennek az ellenségek is. Közülük is a legnagyobb, a vámpírok királynője, Akasha (Aaliyah), aki minden áron meg akarja szerezni magának Lestat szerelmét és vérét.”⁴⁷

2003-ban Allan Menzies erre a filmre hivatkozott, mint inspirációjára, az általa elkövetett gyilkossághoz. Állítása szerint a filmben is szereplő Akasha kérte őt meg a gyilkosság elkövetésére, cserébe Allan Menzies a következő életében majd halhatatlanként, azaz vámpírként születhet meg. A gyilkosság után is meglátogatta őt Akasha, de mivel ekkorra ő már le volt tartóztatva, így nem kívánta teljesíteni „a királynő” további kéréseit.

Ennek ellenére Menzies számára még többször, ezek után is megjelent Akasha, és tudósította őt mindenféle külvilági eseményről.⁴⁸



15. ábra

http://kep.index.hu/1/0/155/1554/15547/1554765_f6bbf7c35204190ffe8cfb3ebdec6645_wm.jpg
(2012.11.02./21:56)

⁴⁷

http://www.port.hu/a_karhozottak_kiralynoje_the_queen_of_the_damned/pls/fi/films.film_page?i_film_id=45895 (2012.11.02./21:56)

⁴⁸ www.galaktika.hu/2012/07/oldoklo-filmek-5-alkotas-ami.html+&cd=3&hl=hu&ct=clnk&gl=hu
(2012.11.02./21:57)

3.2. „Játékos” gyilkosok

Igaz az alcím kissé komolytalannak tűnhet, de a helytel – közzel sokkoló hatást keltő film által inspirált gyilkosok után, most az agresszív számítógépes játékok megszállottjairól mutatnék be néhány rendkívüli esetet.⁴⁹



16. ábra http://www.sg.hu/kep/2008_01/0131vio3.jpg (2012.11.02./21:57)

Kísérletek:

„5-7 éves gyerekek több erőszakos cselekedetet végeztek egy kísérletben agresszív számítógépes játékokkal való játék után, mint nem agresszív számítógépes játékok után (Schutte, 1988).„

„Egy másik vizsgálatban 4-6 éves gyerekek agresszív viselkedése kötetlen (nem számítógépes) játék közben növekedett egy erőszakos videójátékkal való játék után, ill. még akkor is, ha csak nézték azt (Silvern, 1987).”

⁴⁹ http://www.sg.hu/cikkek/57760/gyilkos_jatekosok_eroszakossa_tesz_a_media (2012.11.02./21:58)

„7-8 éves fiúk több agressziót mutattak erőszakos videójáték után szabad játék során, ill. frusztrációs helyzetben, mint azok a fiúk, akik nem erőszakos videójátékkal játszottak (Irwin, 1995)”

„Kicsit idősebb lányokkal végzett kísérlete hasonló adatokat szolgáltatott: a lányok agresszív cselekedeteinek száma is növekedett, ha erőszakos játékokat játszottak, mint ha nem (Cooper, 1986).”⁵⁰

3.2.1. Tiszaújvárosi késelő

„2011. november 16-án délelőtt egy tiszaújvárosi középiskola első emeleti mosdójában egy fiú megszúrta két társát.”⁵¹ A fiú nem sokkal később a kihallgatáson elmondta, hogy tulajdonképpen a bűncselekmény elkövetésére őt egy számítógépes játék inspirálta, amellyel lassan másfél éve rendszeresen játszik. *„Teljesen úgy éreztem magam, mintha egy játékban lennék”*⁵²

Az egész bűncselekmény elkövetéséről részletes tanúvallomást tett. Előzetes letartóztatásba helyezték.

17. ábra

http://2.bp.blogspot.com/_58N8ycAlIVY/TEKZ2ynCSil/AAAAAAAAAEE/iGPq0rmfuyg/s1600/scary-knife.png
(2012.11.02./21:59)



⁵⁰ <http://modzone.web4.hu/cikk/lelkek-romboloi-i-szamitogepes-jatekok-es-eroszak> (2012.11.02./21:58)

⁵¹ http://eduline.hu/kozoktatasi/2011/11/17/Keseles_az_iskolaban_szamitogepes_jatek_mia_MKMSO6 (2012.11.02./21:58)

⁵² <http://www.kamaszpanasz.hu/hirek/szuloknek/4042/gyilkos-videojatekok> (2012.11.02./21:59)



18. ábra

<http://www.hcplive.com/media/webexclusives/294b17547d62f54b3d1b874cf198cf8a.jpg> (2012.11.02./22:03)

3.2.2. Tervbe vett gyilkosság

„Három családtagjának megölésével és megcsonkításával vádolnak egy japán kamaszt. A tizenéves fiú számítógépén megtalálták a gyilkosság leírását, amelyet később a valóságban is elkövetett.”⁵³

Japánban egy tizennyolc éves fiatalembert tartóztatott le a rendőrség, 2008. januárjában. Otthonukban holtan találták a fiú anyját, és két testvérét (öccsét és húgát).

"Azt akartam, hogy a történetemben leírtak valóra váljanak" - mondta a fiú a nyomozóknak, mikor a számítógépén megtalálták a véres történetet - adta hírül a Jomiuri Simbun című japán napilap.⁵⁴ A fiú elfogása után, elmondta, hogy megpróbálta levágni családtagjainak a fejét, de nem sikerült neki. Érdekesség, hogy a fiú felvágta édesanyja hasát és a mély vágásba egy játékbabát rejtett.

⁵³ <http://www.origo.hu/nagyvilag/20080118-szamitogepes-jatek-alapjan-olte-meg-csaladjat-egy-japan-fiu.html> (2012.11.02./22:03)

⁵⁴ uo.



19. ábra <http://topnews.in/health/files/violent-games.jpg>
(2012.11.02./22:05)

3.2.3. Játék vagy valóság

„Szigorított munkatáborban letöltendő, nyolcévi szabadságvesztésre ítélték egy orosz egyetemistát, aki egy számítógépes játék feletti nézeteltérés miatt annyira összeverte áldozatát, hogy az belehalt sérüléseibe.”⁵⁵

Egy 22 éves egyetemista Jevgenyij Zsukov és áldozata Albert Nurijev mindketten a Lineage II. számítógépes játék szenvedélyes rajongói (voltak). Egy házibulin ismerkedtek meg, ahol mindkettő igyekezett bizonyítani, hogy a játékban ő az ügyesebb, és ez lett egyikőjük veszte. A virtuális szembeállítás most egyszerre valósággá vált. Annyira összevesztek azon, hogy melyikük a jobb, hogy halálos végű verekedés tört ki kettejük között.

Egyre több agresszióval, és vérengzős jelenetekkel „színesített” számítógépes játék kerül ki a boltok polcaira, melyeknek legfőbb céljuk, hogy a játék során, minél több „ellenféllel”, minél brutálisabb módon végezzünk.

Hasonlóképpen az agresszív, akció, horror, thriller filmek is egymást követik a mozivásznon. Nincs az a valódi korlát, ami megakadályozná, hogy bárki hozzáférhessen ezekhez a játékokhoz, filmekhez, beleértve fiatal, felnőtt.

⁵⁵ <http://index.hu/tech/jog/oles080418/> (2012.11.02./22:06)

Tehát mindenkinek megvan rá a lehetősége, hogy saját maga eldöntse, részese akar-e lenni az ezen produktumok által nyújtotta élményeknek, vagy sem. Ugyanakkor az esetleges agresszív, erőszakos élmények hatása az egyénre, személyenként eltérő.

Ezzel a kérdéssel a pszichológia tudománya foglalkozik részletesen.

A következő alfejezetben, a pszichológiai tanulmányok felhasználásával, némely kriminálpszichológus által is relevánsnak vélt lelki betegségről, személyiségzavarról lesz szó.

3.3. Pszichoanalízis

Az előző fejezet végén, említettem, hogy egy-egy filmből, virtuális játékból származó negatív (erőszakos) élmény egyénenként eltérő hatást képes kifejteni, ezáltal befolyásolni, az adott személy gondolkodását, viselkedését.

Vizsgálatok bizonyítják, hogyha (esetünkben) média befolyásoltságról beszélünk, akkor a fő szerepet az egyén arra való hajlama, illetve személyisége játsza.

Vagyis ez leszűkíti az efféle gyilkosságok, lehetséges elkövetőinek körét.

A pszichológia alapvetően a disszociatív állapotokra hajlamos embereket sorolja ide.

Disszociatív személyiség: *„A disszociatív kórképek csoportjába tartozó pszichiátriai zavar, melynek meghatározó jellemzője, hogy az egyénnek két vagy (az esetek felében) több elkülönült személyisége van saját névvel, emlékezettel, melyek között kisebb-nagyobb mértékű átjárás lehetséges.”*⁵⁶

Tulajdonképpen egy olyan személyiségzavarról van szó, ahol egy egyénen belül több személyiség is jelen van, ez lehet csak kettő, de akár száz is. Ezek a személyiségek teljesen eltérnek egymástól. Volt rá példa, hogy az egyik bal kézzel volt képes írni, míg a másik csak jobb kézzel, holott ugyanazon személyről beszélünk, csak két személyiséggel rendelkezett.

A betegség kialakulásának pontos okait nem tudni. Időben leginkább a gyermekkorra tehető és vélhetően valamiféle súlyos kiskori trauma következtében fordul elő. *„Egy ilyen nagymértékű lelki sokk után az illető tudat alatt létrehoz egy olyan világot, amelyet elfogad, és ami nem is emlékezteti az előtte történetekre. Elmenekül, és ezzel létrehoz egy*

⁵⁶ http://hu.wikipedia.org/wiki/Disszociat%C3%ADv_szem%C3%A9lyis%C3%A9g (2012.11.02./22:06)

másik személyiséget, ami teljesen megváltozik. Emellett megmarad a régi énje is, de hol az egyik, hol a másik kerül a felszínre.”⁵⁷

Előfordulhat, hogy egy személy mindenre emlékszik, még arra is, amit másik személyiséggént követett el, amíg a másik csak a saját állapotában történetekre emlékszik.

Azt, hogy miként kapcsolódik ez a bűnözéshez, legfőképpen pedig a média által ért hatásokhoz, azt egy, a közelmúltban történt bűncselekmény alapján szeretném bemutatni.

Kulcsi mészárlás

H. Csanád 2012. április 4-én brutális módon kivégezte bátyját. Majd ezt követően családja többi tagjának kiirtását hajtotta végre napokon keresztül. Komoly szigorban nevelkedett *H. Csanád* testvérével. **„Barátnőt nem vihetek haza, az idejüket leginkább számítógépezéssel töltötték.”** Ezen kívül a család érdekelt volt különböző fegyverek használatában. Állítólag a kert hátsó felében, sokszor párbajoztak is egymással a családtagok, gyakorlás céljából. A gyilkos fegyverek között ezért került elő egy nyílpuska, valamint egy harcra alkalmas machete (bozótvágó kés).⁵⁸



20. ábra

http://kuruc.info/galeriaN/egyeb/Horvath_Csanad_Jutas.jpg (2012.11.02./22:07)

2012. április 10-én jelent meg *Tihanyi Tamás* újságíró cikke, a *Fejér Megyei Hírlap* - ban, a „*Kulcsi gyilkosság – A pszichológus szerint a tettes elveszíthette a valóságot*”⁵⁹ címmel. Egy szakértői elemzés a gyilkosról, *Bordás Sándor* klinikai pszichológustól származik, aki korábban már az agresszivitásról könyvet is írt.

Bordás Sándor szerint, ha valóban játékfüggőségről van szó és feltételezzük, hogy az szerepet játszott a család lemészárlásában, akkor a valóság elvesztéséről kell beszélnünk.

„Nagyon gyakran megtörténik a játékszenvedélyben élő embereknél, különösen, ha agresszív játékokkal tölti a napjait valaki, hogy összekeveredik a valóság az interneten

⁵⁷ http://hu.wikipedia.org/wiki/Disszociat%C3%ADv_szem%C3%A9lyis%C3%A9g (2012.11.02./22:06)

⁵⁸ KNÁB - Zsaru magazin 16.szám 2012. április 18.

⁵⁹ http://fmh.hu/cimlapon/20120410_kulcsi_gyilkossagrol_klinikai_pszichologu (2012.11.02./22:08)

játszott játékkal, a képzeletbeli történéssekkel. A gyilkosság módszerei a számítógéppel megtanulhatóak, aki játszik, az ezeket a módszereket a valóságban is képes alkalmazni. Mert, hogy tudjuk, hová kell szűrni, hová kell egy bozótvágó késsel ütni ahhoz, hogy egy ember meghaljon, háttér információkra van szükség.”⁶⁰

A továbbiakban az újságíró kérdésére, hogy nem lehet-e, hogy elmebeteg a kulcsi gyilkos, az a válasz érkezett a pszichológustól, hogy ő ezt nem elmebetegségnek, inkább **személyiségzavarnak** nevezné.⁶¹

A történet befejezéseként megemlíteném, hogy pár hónappal később *H. Csanádot* nem beszámíthatónak minősítették.

„Az elmeorvosi szakvélemény alapján elrendelték a négy családtagja megölésével gyanúsított kulcsi férfi ideiglenes kényszergyógykezelését - közölte a férfi mellé kirendelt védőügyvédje pénteken az MTI érdeklődésére.”⁶²

Az elkövető ügyvédje szerint, nagy valószínűséggel érvényben is fog maradni ez a rendelkezés, és védencének kényszergyógykezelést ítélnék meg majd jogerősen, amely gyógyulásig, de akár 20 évig is eltarthat.

Azaz nem lesz büntethető. De vajon valóban személyiségzavar állt fenn *H. Csanád* esetében?

Segítséget ebben a kérdésben a magatartás tudományi tanszékről, *Fogarasi Mihály Ph.D* főiskolai docenstől kaptam, aki mesélt nekem a Londonban élő magyar *Peter Fonagy*, klinikai pszichológus munkásságáról.

Bordás Sándor klinikai pszichológus kijelentése, hogy feltételezhetően „*a tettes elveszíthette a valóságot*”, igen gyakori példa arra, hogy az efféle gyilkosságok elkövetői, hogyan élik meg a bűncselekmény pillanatát.

Peter Fonagy valamint *Anthony Bateman* közös kutatói munkájukban pszichés ekvivalenciának (egyenlőségnek) nevezik, amikor az elkövető **fizikai valóságként éli meg azt, ami szubjektív.**

⁶⁰ uo.

⁶¹ uo.

⁶² <http://www.parameter.sk/rovat/kulfold/2012/07/06/kulcsi-meszarlas-kenyszergyogykezeles-ala-vetik-csaladgyilkost> (2012.11.02./22:14)

Erre a legszemléltetőbb példa a „*Játék vagy valóság*” c. történetben szereplő, 22 éves orosz egyetemista, aki halálra verte számítógépes partnerét, mert valóságként élte meg a játék által nyújtott virtuális világot.

Az elméletnek létezik egy párja, pontosan a fordítottja, mikor az egyén **a fizikai valóságot filmszerűen éli meg.** („Megszűnik a fizikai realitás pontja.”⁶³)

Példának említeném a „Mátrix” című filmet, amely olyan hasonló gondolatokra épül, mint a „szimulált valóság”, mely szerint *„elképezhető, hogy a minket körülvevő valóság csupán illúzió. Elképezhető, hogy mindannyian egy olyan – számítógépes vagy egyéb technikával megvalósított – szimulált világban élünk, ami teljesen megkülönböztethetetlen az „igazi” valóságtól, így ennek tényéről nem szerezhetünk tudomást.”*⁶⁴

Hasonló érzések játszódhattak le napjainkban, az aktuális hírekben megemlített, 21 éves táti fiúban (M. Roland), aki brutálisan meggyilkolta édesanyját és nagymamáját, egy bozótívágó késsel és kalapáccsal.

*„A gyanúsított a rendőrségnek azt vallotta, úgy érezte, hogy álmodik, és csak akkor tudatosult benne a valóság, amikor elfogták.”*⁶⁵

Mint kiderült, az elkövető nem állt kábítószer hatása alatt, tehát feltételezhető, hogy személyiségzavar állt fenn M. Roland esetében is.

A depersonalisációs zavarnak legfőbb jellemzői azok a *„tartós vagy visszatérő élmények, amelyekben a személy úgy érzi, mintha elszakadt volna, vagy külső szemlélője lenne saját testi vagy mentális folyamatainak (pl. olyan érzés, mintha álmodna).”*⁶⁶

⁶³ Fogarasi Mihály Ph.D., főiskolai docens szíves szóbeli közlése nyomán.

⁶⁴ http://hu.wikipedia.org/wiki/Szimul%C3%A1lt_val%C3%B3s%C3%A1g (2012.11.02./22:22)

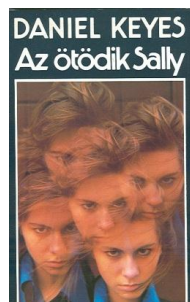
⁶⁵ <http://www.origo.hu/itthon/20121020-dongolo-kalapacsot-is-hasznalt-a-tati-gyilkos.html> (2012.11.02./22:25)

⁶⁶ PTE ÁOK Pszichiátriai és Pszichoterápiás klinika - „Disszociatív zavarok”

Ezek a beteg emberek, a bűncselekmény pillanatában fel sem fogják, hogy mit tesznek. Elvesztik a realitásérzésüket, vele együtt én-tudatukat.

Ez azonban csak egy pillanatnyi állapot, s amint „visszatérnek a valóságba”, egyszerűen nem értik, hogy mi történt és nem is emlékeznek semmire.

Daniel Keyes nevű amerikai író, „*Az ötödik Sally*” című regényében olvashatunk, egy többszörösen hasadt személyiségről, az öntudatát veszített lányról, aki olyan dolgokra próbál emlékezni, amit tudatán kívül követett el. Komoly személyiségzavarban szenved és meg akar gyógyulni.



21. ábra
http://www.ekonyvtar.abbcenter.com/weboldal/ekonyvtar/cikkek/DK_Az_oto_dik_Sally.jpg
(2012.11.02./22:23)

Végül elérkeztem kutatói munkám utolsó fejezetéhez. Amelyben megkísérlem összefoglalni a korábbi fejezetekben elhangzottakat, valamint a saját magam által alkotott véleményt, észrevételeket, javaslatokat.

4. Összegzés és javaslatok

Kutatásom témája egyetlen kérdésre épült. Képes-e a média hatást gyakorolni önmagában egy személyre úgy, hogy a bűnözés vágyát keltse fel benne?

Valóban nem egy hétköznapi kérdés, hiszen a médiát szinte mint „gyanúsítottat”, a gyilkosság felbujtóját állítom a középpontba. Meglehet ez már korai szakmai ártalom, mégis annak híve vagyok, hogy minél közelebb áll az ember szívéhez az elvégzendő munka, annál jobban fogja végezni. Pontosan ez volt a motivációm.

Ahogy egy nyomozás során a kétséget kizáró bizonyításhoz, a bizonyítékok összegyűjtése a legfontosabb, úgy egy kutatói munka során is elengedhetetlen, hogy az ember alapos vizsgálatot folytasson a témával kapcsolatban. Össze kellett gyűjteni azokat az általam kulcsfontosságúnak ítélt forrásokat (könyvek, cikkek, publikációk, stb.), amelyek tanulmányozásával, hiteles, a kérdésre választ adó álláspontot, következtetést tudunk levonni.

A célom az volt, hogy minél több szempontból mutassam be a média és a bűnözés kapcsolatát.

Az első fejezetben ismertetem a média, a médiával - és a bűnözéssel, mint tömegjelenséggel - kapcsolatos, alapvető ismérveket. Ebben a fejezetben bemutatam a média és a társadalom viszonyát, egymásra gyakorolt hatását. Megemlítem azon tudományos ágazatokat, melyek konkrétan a médiával, vagy bűnözéssel foglalkoznak.

Itt fogalmazom meg elsőként, dolgozatom fő kérdését is.

Csak úgy lehet a kutatást elkezdni, majd tovább folytatni, ha az ember tisztában van az alapokkal. Minden további gondolat az alapokra épül. Így igen fontosnak tartottam, hogy a kérdésben felmerült két nagy fogalmi elem, a média és a bűnözés általános jellemzőiről meglegyenek az ismereteim.

A második fejezetben részletes leírást adok egy-egy - a média és a bűnözés kapcsolatát vizsgáló - kutatásról. Úgy pontosítanék: megközelítő vizsgálatok, hiszen hangsúlyoznom kell, hogy-e konkrét kérdésben még senki sem folytatott átfogó kutatást. Ezek, a fejezetben tárgyalt, tudományos vizsgálatok azonban sokszor egymást kiegészítik, illetve tökéletes keretet adnak az ezt követő harmadik fejezetben bemutatásra kerülő igaz történeteknek, egyes szemléltető bűncselekmények leírásának.

A bemutatott történetek nem csak a második fejezetben vázolt szakértői, kutatói vizsgálatok eredményeinek szemléltetésére vagy éppen alátámasztására szolgálnak. Lehetőséget nyújtanak az olvasó számára, hogy a korábbi fejezetekben olvasott kutatások eredményeit maga is felismerje, vagyis, hogy hol és miként jelennek meg azok az egyes bűncselekményekben.

Hasonló gondolatmenet vett rá, hogy a harmadik fejezetben helyezzem el a „Pszichoanalízis” című alfejezetet, melyben a pszichológia tudományának és a bemutatott történetek segítségével jellemzem a lehetséges elkövető személyét.

Egyes felmerült betegség - elméletek könnyebb megértésére sokszor a példákon keresztül törekedtem.

Ugyanakkor ez az alfejezet, a kutatói munka végső következtetéseinek (összegzésének) felvezetőjeként is szolgál.

4.1. Következtetések

A dolgozatom összefoglalását két szempont szerint fogom megtenni. A figyelem középpontjába a dolgozatom témájának fő kérdését állítom, és ezen keresztül vezetem le a levont következtetéseket, eredményeket.

Az elsőként, a médiakutatók, kriminálpszichológusok, további tudományos munkát végző szakértők álláspontjainak ötvözését kísérem meg, ezáltal egy „közös” álláspontot alkotva.

Arra a kérdésre, hogy a média a hatását milyen mértékben fejti ki, *Bajomi – Lázár Péter* médiakutató adja a választ, miszerint a befolyásolás mértéke megjósolhatatlan. De ez azt is jelenti, hogy akár nagy, akár kis mértékben is, de a média képes hatást gyakorolni az emberre.

Miután jelen helyzetben, a kifejtett hatás alatt a bűnözés gondolatának kiváltását értem, természetesen ennek megfelelően csak a témát érintő válaszokat tárom fel.

Így további kérdésként merül fel, hogy vajon akkor mi lehet a hatást-keltő eszköze a médiának? A választ az 1993 óta több ezer kutatói munka alá vetett média vizsgálatból kapjuk meg, mely szerint a médiumok hatást-keltő eszköze: az általuk közvetített agresszió, valamint erőszak, ami nagymértékben képes befolyásolni egyes emberek gondolatait, viselkedését.

Majd a médiában megjelenő erőszakot, agressziót két területre szűkítettem le: az erőszakos elemeket tartalmazó filmekre, illetve az agresszív számítógépes játékokra.

Kutatásaimat ezeken a területeken belül folytattam tovább.

A televízió mint médium vizsgálatánál *Szilády Szilvia* médiakutató tanulmányából merítettem. Ő pontos adatok, vizsgálati tények felhasználásával támasztja alá, hogy valóban beszélhetünk a televízióban megjelenő erőszakról, valamint magáról „*a televízióban látott erőszak és az agresszív viselkedés közötti kapcsolat*”⁶⁷ –ről.

⁶⁷ <http://www.c3.hu/~jelkep/JK993/szilady/szilady.htm> (2012.11.02./22:25)

Az erőszak témában kutatás végzett *Molnár Brigitta* szakdolgozatában leírja, hogy fiatal korban (gyermekkorban), „a gyermek képes, képességeinek megfelelő szinten, elsajátítani az agresszív aktusokat, még akkor is, ha annak negatív következményeivel tudatában van.”

Illetve „gyereknek lehetősége van rá, hogy ne tegye nyílt viselkedésbe a tanult agresszív cselekedete(ke)t.”

Ez utóbbi igen lényeges szerepet játszik, másik szempontom, az agresszív számítógépes játékok vonatkozásában.

Majsai László pszichológus szerint, „Az ugrálás a virtuális és a való világ között megzavarhatja a gyermeket, ráadásul a mindennapi életben nincsen "game over-effektus", mely szerint ha valamit elrontunk, azt újra lehet kezdeni. Ez pedig legvégső esetben könnyen bűncselekménybe is sodorhatja a gyermeket.”⁶⁸

Tehát bizonyítást nyert, hogy a média hatást-keltő eszközeit, (agresszió, erőszak) mindkét területen képes érvényesíteni.

Ezt követően következő kérdésünk, hogy kiben képes hatást kelteni a média. Kit képes befolyásolni, illetve ki rendelkezik olyan hajlamokkal, hogy a média befolyása alá kerüljön.

A pszichológia egyértelműen kizárja a „minden ember” szavak használatát, amikor a média által ért befolyásoltságról beszél. Kifejezetten az olyan személyiségzavarokkal küszködő embereket sorolja ide, akik külső, külvilági élményként élik meg belső világuk történéseit, miközben a külvilág megszűnik számukra.

Ezzel kaptunk egy jellemképet arról, hogy milyen ember is valójában az, akit a média agresszív hatása képes befolyásolni.

Összességében tehát, az egymásra épülő kutatások egyértelműen annak a következtetésnek a levonására ösztökélnek, hogy felismerjük, a média – az agresszió és erőszak eszközeivel – befolyásolni képes egyes embereket. Olyan hatást tud gyakorolni a személy gondolkodására és viselkedésére, amellyel kiváltja benne a bűnözés gondolatát.

⁶⁸ <http://www.life.hu/anyaskodi/20120410-gyilkossa-nevelhetnek-a-szamitogepes-jatekok.html>
(2012.11.02./21:25)

Mégsem beszélhetünk általánosságban erről. Tehát megállapításunk nem mindenkire és nem minden esetben érvényes:

- Ha képes is hatást gyakorolni, nem közvetlen módon teszi, eszközei az agresszió és az erőszak.
- Egyéntől is függ, hogy a kiváltott hatás mennyire erősen befolyásolja. Képes-e felismerni, hogy ez az erőszak, amelyet a média közvetít rossz, hogy ezeket az tanult agresszív cselekedetmintákat nem szabad, hogy felhasználja, kövesse.
- Illetőleg egy személyiségzavart ember esetében sem állítható általánosan, hogy a média által ért hatás következtében biztosan gyilkosságot vagy egyéb bűncselekményt fog elkövetni.

A tudományos munkákra, kutatásokra épülő következtetéseket levonva a következőkben szeretném a saját magam által alkotott véleményt, javaslatokat megfogalmazni.

4.2. Javaslatok

A kutatásom során elért eredményeket, lényeges következtetéseket az előző alfejezetben kifejtettem.

Végezetül a saját tapasztalataimról, javaslataimról:

Végző álláspontom kialakulása az egész kutatói munka során folyamatosan formálódott bennem. Hozzáteszem, a tanulmány során jelentős ismeretekkel gazdagodtam, melyek elsajátítása úgy érzem, a jövőben végezni kívánt szakmám szempontjából igen hasznosnak bizonyul.

Amint azt az összefoglaló bevezető részében is említettem, a téma igen közel áll hozzám. Többek között ez is eredményezte, hogy lelkesen vizsgálni kezdtem.

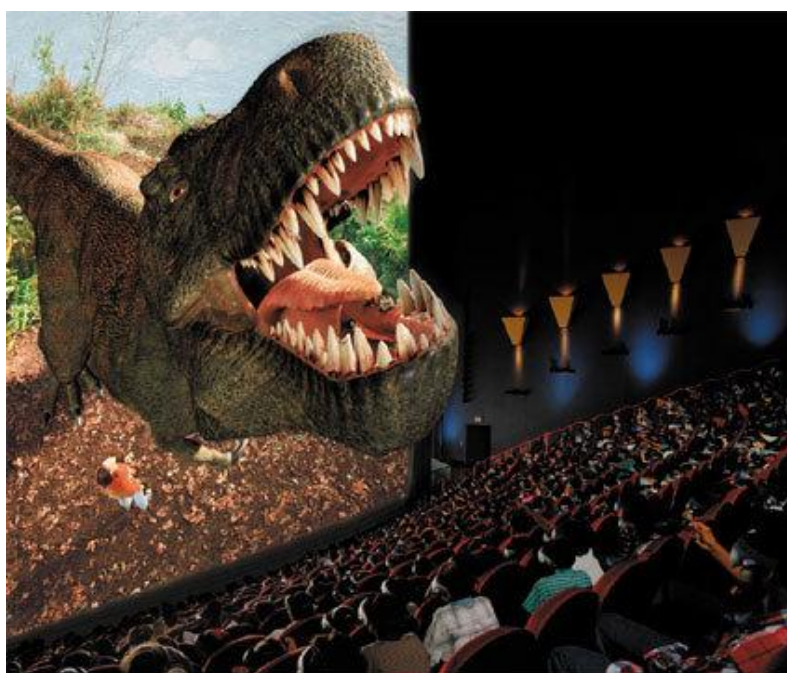
A kutatás során pártatlan igyekeztem maradni, mégis a „kézhez kapott bizonyítékok”, az általam ismertett álláspontok részletes tanulmányozása során bennem is kialakult egy válasz a dolgozatom fő kérdésére.

Mások kutatási eredményeivel, illetve a vizsgált tanulmányokban megfogalmazott elméletekkel, megállapításokkal teljesen egyetértek. Elvenni nem is szeretnék a

megállapításokból, inkább csak hozzáfűznék még néhány új meglátást, amellyel az általam olvasott tanulmányok még nem foglalkozhattak.

A 21. század korában egyre nagyobb technikai fejlődéseknek lehetünk tanúi. Ezek a technikai fejlődések párhuzamosan érintik a médiát is.

Vegyük, például az újabban mozikban elterjedt 3D-s filmeket, mely során az embernek lehetősége nyílik a filmet három dimenzióban látni, azaz „mintha valóság lenne” úgy megélni. Sőt nem is kell ehhez moziba menni, hiszen mára már saját magunk is hozzájuthatunk olyan tévékészülékhez, amely képes otthonainkba is behozni a háromdimenziós filmeket.



22. ábra http://img.tomshardware.com/us/2005/05/02/3d_stereo_technology/imax.jpg
(2012.11.03./16:42)

A technika mára már olyan fejlett, hogy a „számítógépes játékokat”, már nem csak számítógépen lehet játszani, hanem olyan videojáték-konzolokon, mint például a „Wii”.

„Különleges tulajdonsága, hogy vezetékek nélküli távirányító a játék vezérlője, melyet Wii Remote-nak neveznek. Használatakor ezt az eszközt kézben kell tartani és a játék eseményének megfelelően 3D-s mozgásokat lehet vele végezni.”⁶⁹

Nem véletlen emeltem ki ezt a két új produktumát a fejlett technika világának. Mindkét esetben egy újfajta élménytársulás lép fel, az eddigi képi, hangi élmények mellé. Egy 3D-s

⁶⁹ <http://hu.wikipedia.org/wiki/Wii> (2012.11.03./16:37)

filmnél, már nem csak kívülről szemléljük a filmet, hanem olyan érzésünk van, mintha „saját magunk” és részesei lennénk.

Valószínű pontosan azzal az érzéssel találkozhatunk, amelyet egy személyiségzavart ember él meg időnként, amikor realitás érzékét elveszíti.

Nem is beszélve a másik esetről, ahol a játékot már nem csupán a billentyűzet segítségével irányíthatjuk, hanem a valóságban történő fizikai mozgásunkkal.

A dolgozatomban szó volt róla, hogy a játékfüggők képesek elsajátítani az egyes agresszív játékoknál látott gyilkolási módszereket. (A kulcsi mészárlás kapcsán említettem.)

Ebben az esetben azonban már nem csak a látottak elsajátításáról van szó, hanem fizikai gyakorlatban is végzi például egy ütésnek a mozzanatát.

Akarva - akaratlanul is berögzül az a mozdulat, hiszen, egy játékfüggő, akár napi 4-5 órát képes megszokás nélkül játszani.



23. ábra http://www.parameter.sk/sites/default/files/article_image/videojatek_P_ill.jpg
(2012.11.03./16:42)

Felteszem a kérdést, hogy ezek a modern találmányok biztos, hogy nem okoznak-e majd nagyobb kárt az emberben, a személyiségében?

Természetesen a korábban levont következtetések, illetve a meghatározott pszichológiai adottságok aláhúzzák, hogy nem minden emberre lehet ekkora deformáló erejű hatással a média. Ezek a találmányok azonban mintha feszegetnék a határokat. Itt már nem áttételesen, hanem **közvetlenül** gyakorol hatást az új médiaeszköz annak használójára. Elképzelhető, hogy félelmem alaptalan, természetesen ez csak az én szubjektív véleményem.

Magam is belátom, hogy a technikai fejlődés jó dolog. A 3D-s eszközök az élet más területén – például a gyógyításban – fantasztikus lehetőségeket tartogatnak. A szórakozás, a kikapcsolódás célját is magasabb szinten érhetjük el velük. Mégis bizonytalanság van bennem. Hol húzzuk meg a határt? Mert a technika a végletekig fejlődhet, de az ember pszichéje, mentális állapota vajon kontrollálni tudja-e ezeket a változásokat? Hogyan lesz képes feldolgozni, az újabb és újabb virtuális képzelet szülte, erőszakos, agresszív hatásokat?

Számomra jó eszközként szolgált a téma megválasztása abban, hogy meglássam, ahogyan a tudomány fejlődik, úgy a bűnözés is változik, illetve az azt kiváltó okok közt is újabbak és újabbak bukkannak fel. Vagyis egy-egy bűneset vizsgálata kapcsán az elkövetők befolyásoltságára is tekintettel kell lenni.

Óvakodnunk kell azonban, hogy ne kezeljük elfogultan a helyzetet. Nem lehet „felmentenünk” az elkövetőt, hiszen a „Batman gyilkos” esetében is felmerült a gondolat, hogy betegségét csak színleli, az ítélet enyhítése érdekében.

Azt gondolom dolgozatom témája kimeríthetetlen.

Nem is lehetséges egyetlen tanulmányban minden apró részletet megvilágítani, mert egy számunkra is még többé-kevésbé ismeretlen hatásmechanizmusról kell beszélni.

Nyilvánvaló, hogy a médiának és a bűnözésnek valóban van köze egymáshoz, de mindig lesz valami, amit hozzá lehet tenni a témához, vagy éppen egy kicsit elvenni belőle. Az, hogy a személyiségzavarral rendelkezőket milyen módon befolyásolhatja a média a bűnözővé válásban, külön, további tanulmányt igényelne. S, a vizsgálódás határait is feszegetné, hiszen szak- pszichológiai, mentálhigiéniai ismereteket kívánná meg. Annak kiderítése is a szakemberek feladata, hogy a média eszközei – esetünkben a film és a számítógépes ill.videójátékok – bizonyíthatóan okozhatnak-e torzulást egy egészséges, felnőtt személyiségben.

Dolgozatomban azonban kimondatlanul is komoly felelősség fogalmazódik meg az elkövetkező generáció, a fiatalok, gyermekek irányában. **Attól kell félnünk, hogy a média negatív hatását nem tudják a gyerekek feldolgozni és belőlük agresszivitást vált ki, ami később felnőttébb állásuk folyamán meghatározza magatartásukat, vagy viselkedésüket. A tényfeltáráson túl, a prevenció, vagyis a megelőzés mechanizmusait**

kellene kidolgozni. Ez a szülőkön , pedagógusokon túl a bűnmegelőzési szakemberek, de az egész társadalom érdeke és feladata.

Úgy érzem, ha igazán jól végeztem a munkám, akkor sokakban, akik olvasták a dolgozatomat, hasonlóképpen megfogalmazódik egy sajátos álláspont erről a vitatható kérdésről: Média, mint a bűnözővé válás kiváltó oka.

Bízom benne, hogy sikerült alátámasztanom, minden álláspontot, amely a média és a bűnözés összefüggései mellett vagy ellene szólnak. Valamint, hogy megfelelően levezetnem a kutatási munkám folyamatát.

Illetve, hogy sikerült bebizonyítanom, hogy a téma teljes mértékben kiérdemelte, hogy kutatói munkának legyen alávetve.

Irodalomjegyzék

BAJOMI – LÁZÁR, Péter (2008): Média és Társadalom. Budapest, Jaffa Kiadó és Kereskedelmi Kft.

VIRÁG, György (társszerzők: Barabás T. – Gyurkó Sz.) (2006): Média és igazságszolgáltatás [Kriminológiai Tanulmányok 43. kötet.] Budapest, OKRI.

GÖNCZÖL, Katalin [et al. Korinek László, Kerecsi Klára, Lévy Miklós] (2007): Kriminológia – Szakkriminológia. Budapest, Complex Kiadó.

ROGER, Silverstone [ford. Kerényi Szabina] (2010): Médiaerkölcs. [A médiapolisz felemelkedése.] Budapest, Napvilág Kiadó.

SZTRETYKÓ, György (2005): Tömegkultúra és tömegmanipuláció a modern társadalomban.
[A média- és a művelődésszociológia új aspektusai.] Pécs, Comenius Oktató és Kiadó Bt.

SZILÁDY, Szilvia (1999): Erőszak és brutalitás a magyar televíziós műsorkínálatban.
forrás: <http://www.c3.hu/~jelkep/JK993/szilady/szilady.htm>

KÁLMOS, Borbála (2003): Az erőszakosság relativitásának elmélete. forrás:
http://www.mediakutato.hu/cikk/2003_04_tel/01_eroszakosság_relativitasanak/01.html

SZÉKELY, Sarolta (2012): Gyilkossá nevelhetnek a számítógépes játékok? forrás:
<http://www.life.hu/anyaskodj/20120410-gyilkossa-nevelhetnek-a-szamitogepes-jatekok.html>

BUCSY, Levente [társszerző: Lóska Márton] (2012): A világnak akart üzenni az amerikai mészáros? forrás: MNO, http://m.mno.hu/kulfold_archiv/a-vilagnak-akart-uzenni-az-amerikai-meszaros-1093329

ZÁDROVICH, Aliz (2012): Felkavaró moziélmények nyomában. forrás:
<http://www.nlcafe.hu/nlpsziche/20121013/filmek-es-lelek/>

TIHANYI, Tamás (2012): Kulcsi gyilkosság - A pszichológus szerint a tettes elveszíthette a valóságot. forrás:
http://fmh.hu/cimlapon/20120410_kulcsi_gyilkossagrol_klinikai_pszichologu

JÓZSA, Jácint (2012): A rajzfilmek világa, nyelve és hatásai a gyerekekre. Szakdolgozat.
forrás: <http://kurazsifolyoirat.hu/index.php/component/content/article/85-a-rajzfilmek-vilaga-nyelve-es-hatasai-a-gyerekekre.html>

Egyéb internetes források:

<http://www.parameter.sk/rovat/kulfold/2012/07/06/kulcsi-meszarlas-kenyszergyogykezeles-ala-vetik-csaladgyilkost>

<http://modzone.web4.hu/cikk/lelkek-romboloi-i-szamitogepes-jatekok-es-eroszak>

http://www.sg.hu/cikkek/57760/gyilkos_jatekosok_eroszakossa_tesz_a_media

http://eduline.hu/kozoktatasi/2011/11/17/Keseles_az_iskolaban_szamitogepes_jatek_mia_MKMSO6

<http://www.kamaszpanasz.hu/hirek/szuloknek/4042/gyilkos-videojatekok>

<http://www.origo.hu/nagyvilag/20080118-szamitogepes-jatek-alapjan-olte-meg-csaladjat-egy-japan-fiu.html>

<http://www.origo.hu/itthon/20121020-dongolo-kalapacsot-is-hasznalt-a-tati-gyilkos.html>

<http://index.hu/tech/jog/oles080418/>

www.wikipédia.hu

www.galaktika.hu

www.port.hu

Egyéb források:

FOGARASI, Mihály Ph.D , főiskolai docens szíves szóbeli közlése nyomán.

PTE ÁOK Pszichiátriai és Pszichoterápiás klinika - „Disszociatív zavarok”, pdf.

MOLNÁR, Brigitta (2006): Az erőszakos viselkedés gyökerei. RTF, Szakdolgozat.