

A FEGYVERLOBBI ÉS AZ ERŐSZAKOS VIDEÓ- JÁTÉKOK MINT AZ AMERIKAI LÖVÖLDÖZÉSEK BŰNBAKJAI

Szerdi Bence

szerdi.bence@kodo.hu

DOI: 10.20520/JEL-KEP.2018.3.27

Absztrakt

Az Amerikai Egyesült Államokban különösen nagy médiavisszhangot váltanak ki azok a lövöldözések, amelyek számos emberi áldozattal járnak, kiváltképp azok, amelyek valamilyen iskolában, oktatási intézményben történnek. Ezekkel az esetekkel kiemelten foglalkozik az amerikai sajtó, a rengeteg hír, tudósítás, riport pedig lehetőséget ad arra, hogy a diskurzus-elemzés módszereit használva feltárjuk különböző csoportok érdekeit, és megfigyeljük valamelyik politikai vagy morális irány dominanciáját. Az itt ismertetett kutatás elsősorban a fegyverlobbi és a videójáték-ipar helyzetét, megszólalásainak céljait próbálja meg feltérképezni. A diskurzus elemzés széles eszköztárának köszönhetően meg tudjuk állapítani, mi rejlik valójában a morális pánik és a számos vélemény mögött, fel tudjuk fedni a lényegi dilemmákat, és megérthetjük, hogy a politikai lépést követelő társadalmi probléma miért nem került még megoldásra.

Kulcsszavak

diskurzuselemzés, lövöldözések, fegyverlobbi, videójáték-ipar, mentális betegségek, morális pánik

GUN LOBBY AND VIDEO GAME INDUSTRY AS SCAPEGOATS OF MASS SHOOTINGS IN THE USA

Bence Szerdi

Abstract

In the United States of America, mass shootings with numerous human victims are always followed by a massive media coverage, especially those that are happening in schools or other crowded public buildings. These incidents are featured in press with loads of news and reports. These articles are allowing us to uncover interests of specific groups, also dominancy of one political or moral view defining the way of the related discourse. My research aims at highlighting situation and purposes of gun lobby and video game industry. Using wide range of tools thanks to discourse analysis, we can see what is beyond moral panic and uncountable opinions. Discourse analysis reveals the main, essential dilemmas, and helps to understand why the related social problem that needs political response has not been solved yet.

Keywords

discourse analysis, mass shootings, gun lobby, video game industry, mental illnesses, moral panic

A FEGYVERLOBBI ÉS AZ ERŐSZAKOS VIDEÓJÁTÉKOK MINT AZ AMERIKAI LÖVÖLDÖZÉSEK BŰNBAKJAI

Szerdi Bence

A CDA (Critical Discourse Analysis = kritikai diskurzus elemzés) kutatási irányzatnak kézenfekvő tárgya lehet az Egyesült Államok oktatási intézményeiben történt lövöldözések kapcsán kialakult „káosz” és morális pánik média-ábrázolása. Az Egyesült Államokban csak 2013 óta több mint 230 iskolában történt lövöldözés.¹ A Newtown városi Sandy Hook Általános Iskolában történt eset az egyik leghíresebb, amely a főként kiskorú áldozatok miatt rendkívüli visszhangot váltott ki. Más helyszínekhez is kapcsolódnak tragédiák, 2007-ben például a Virginia Tech Egyetem egyik diákjához kötődik a *The Dark Knight Rises* című Batman film denveri premierjén történt lövöldözés. (Ez volt az „Aurora Shooting” néven emlegetett tragédia, amely talán ismerős lehet a magyar médiafogyasztó számára is.) Ilyen horderejű témában sem a politikusok, sem a civil érdekképviselők nem marad(hat)nak szótlanok, hiszen emberéletről van szó. De a rendkívüli érdeklődésben fontos szerepet játszik az is, hogy a lövöldözések kapcsán az amerikai kultúra részét képező hagyományok forognak kockán, hiszen a legismertebb hollywoodi akciófilmek aligha jutottak volna ihlethez, ha nem váltak volna elterjedtekké az íróasztalok felső fiókjába rejtett pisztolyok vagy a western és italo-western filmek párbaj jelenetei. Fegyveres konfliktus nélkül már-már alig képzelhető el sikerre szánt amerikai játékfilm, játszódjon akár a múltban, akár a jelenben vagy akár az elképzelt jövőben: a sorsdöntő jelenetekben valaki kezében valószínűleg lesz fegyver.

CDA a lövöldözések médiavisszhangjáról

A kutatás, amelyről beszámolni készülök, két emlékezetes lövöldözés médiavisszhangját vizsgálta. Az egyik a fentebb említett Sandy Hook Általános Iskolában történt 2012. december 14-én a Connecticut állambeli Newtownban, a másik 2015. október elsején az Oregon állambeli Roseburg város közelében található Umpqua Közösségi Főiskolán (Umpqua Community College). A két tragikus eseményről formálódott médiaképet mértékadó források, így a *Yahoo News*, a *Huffington Post*, a *CNN*, a *New York Times*, a *FOX News*, *ABC News*, a *USA Today* és helyi online híroldalak írott és videóanyagai alapján igyekeztem feltérképezni. E források archívumából a két esemény évében, majd a következő évben a lövöldözésekkel fő

¹ Nem sokkal az egyik legrtragikusabb, a Newtown városban történt iskolai lövöldözés után létrejött egy alapítvány *Everytown for Gun Safety Support Fund* néven, amely 2013 óta figyelemmel követ minden oktatási intézményben történt esetet. Az eseteket feltüntető térkép elérhető az alapítvány weboldalán: <https://everytownresearch.org/school-shootings/#5015>

témaként foglalkozó híryanag nagy részét lefedve 50-50 cikket vizsgáltam mind az írott szöveget, mind a kapcsolódó álló- és mozgóképi illusztrációt elemezve.²

A CDA tekintélyes képviselői, Norman Fairclough, Teun van Dijk és Ruth Wodak írásai nyomán a lövöldözésekről folyt médiadiskurzus vizsgálatában elsősorban az ágensek, illetve ágencsoportok azonosítására, álláspontjaik jellemzésére és stratégiáik feltárására törekedtem. Munkámban öt kérdésre, illetve témakörre koncentráltam:

- ◆ Az amerikai sajtó minden olyan esetben, amikor egy fegyveres bűntény nagyszámú áldozatot követel, kiemelten foglalkozik a fegyverlobbi tevékenységével, a fegyvertartás szabályozásával és a videójátékok erőszakos tartalmaival: egy-egy ilyen esemény napokig kiemelt tartalomként szerepel az online híroldalak főoldalán, ami megmutatkozik a kapcsolódó hírek mennyiségében, az illusztrációk méretében, illetve esetleg egyedi (pl. „Breaking news”) címkével látják el őket.
- ◆ A fegyverlobbi és a videójáték-ipar szereplői, képviselői (kiadók, fejlesztő cégek, *Entertainment Software Association*, stb.), mint a válaszokat és megoldásokat követelő média célkeresztjébe került alanyok, megpróbálják direkt vagy indirekt módokon egy másik érintettre terelni a közvélemény figyelmét, és ezt a másik érintettet bűnbakként ábrázolni.
- ◆ A videójáték-ipar szereplői különböző módokon arra próbálnak meg rámutatni, hogy nem a videójátékok, hanem a fegyverek ölnek embereket.
- ◆ A fentiekén túl arra is kíváncsi voltam, vajon a demokrata és a republikánus oldali politikusok egységes álláspontot képviselnek-e a diskurzusban?
- ◆ Kérdéseim között szerepelt az is, vajon a videójáték-ipar eltűnik-e a vita középpontjából a morális pánik fokozatos eloszlásával, mint az korábban a képregények és az erőszakos filmek esetében is történt, miközben a fegyvertartást érintő szabályozások és a mentális betegségek továbbra is a sajtó napirendjén maradnak?

Mi az a fegyverlobbi?

Az Amerikai Egyesült Államokban megszokott, hogy magánemberek is rendelkeznek valamilyen lőfegyverrel az otthonaikban. A Gallup felmérése szerint tízből 4 amerikai háztartásban van valamilyen lőfegyver, és az amerikai lakosság 70 százaléka lőtt már fegyverrel legalább egyszer. Más kutatások szerint vannak olyan államok, ahol minden lakos otthonának tíz mérföldes körzetében van lehetőség lőfegyver vásárlására.³

Elmondható, hogy a fegyverbirtoklás kulturálisan beleivódott az amerikai társadalomba. Rengeteg hollywoodi film készült és készül, melyek szerves kelléke a lőfegyver. A legtöbb akciófilmben használnak valamilyen fegyvert, de a western és italo-western filmekben a leg hangsúlyosabbak azok a jelenetek, ahol az amerikaiak valamilyen fegyverrel szállnak harcba egy-egy ellenféllel szemben, illetve amikor két férfi párbajra hívja egymást. Az Egyesült Államokban több olyan rendezvényt is szerveznek, ahol lőfegyvereket mutatnak be a nagyszámú érdeklődő közönség számára. Mindez jelentősen eltér az európai attitűdöktől és kultúrától.

Az USA legtöbb államában szinte bárhol tartható lőfegyver, a fegyvertartási szabályok nem szigorúak. Előfordult olyan eset is, hogy valamilyen mentális betegséggel küzdő állam-

² A tanulmányomban hivatkozott, illetve idézett források a lábjegyzetekben vannak feltüntetve, a teljes vizsgált anyag forráslistája pedig elérhető ezen a linken: http://communicatio.hu/jelkep/2018/3/JelKep_2018_3_Szerdi_Bence_Melleklet.pdf

³ Forrás: <http://everytownresearch.org/how-many-gun-dealers-are-there-in-your-state/>
Letöltés ideje: 2016.04.08.

polgárnak adtak el fegyvereket. Az, hogy olyanok kezébe kerülhet lőfegyver, akik bűncselekményekhez használják azokat, és hovatovább ártatlan embereket ölnek meg velük, komoly riadalmat kelt, és a lakosság jelentős része a kapcsolódó törvények szigorítását követeli az Amerikai Egyesült Államok kongresszusától. Felmérések szerint az amerikaiak több mint fele szeretne szigorítani a fegyvertartás szabályain. A közvélemény felháborodása ellenére érdemi lépés nem mindig történik. Előfordult, hogy egy térségben betiltották a nagykapacitású töltevénytarak forgalmazását, de állami szintű szabályozás nem történt.

A fegyvergyártás ugyanakkor a legjelentősebb gazdasági ágazatokhoz sorolható. 1871-ben létrejött egy nonprofit szervezet *National Rifle Association* (NRA) néven. Lobbitevékenységet folytat, elsősorban a fegyverjogokkal foglalkozik, és értesíti tagjait, ha olyan indítvány kerül a parlament elé, amely a fegyvertartást érinti. Amikor negatív színben tűnik fel a fegyvertartás, az NRA-t nagy médiajelenlét jellemzi, és arra törekszik, hogy eloszlassa a felmerülő félelmeket, kételyeket.

A videójáték-ipar

A virtuális játékok gyökerei az 1970-es évekig vezethetők vissza. Ekkor jelentek meg az első árkád videójátékok (arcade games). A játéktermekben pénzármékkal működő gépeket helyeztek el, melyeken elsőgenerációs videójátékokkal lehetett játszani. Az árkádjátékok fénykora a 90-es évekre tehető, ezt később felváltották a televízióhoz csatlakoztatható játékkonzolok, majd a nagyobb teljesítményű processzorok és videókártyák megjelenésekor a számítógép is részben játékplatformmá vált. A legújabb technológia, amitől további fejlődést remélnék a fejlesztő cégek, a virtuális valóság (VR) eszközök, melyek új élménnyel kecsegtetnek a fogyasztók számára azáltal, hogy a látótérből teljesen kizárják a külvilágot.

Korosztálytól függetlenül máig népszerű szabadidős tevékenységnek számít a videójátékokkal való szórakozás. Az eltelt közel ötven év alatt a videójáték-ipar meghatározó szegmenssé vált a szórakoztatóiparon belül. Ezt mutatja az is, hogy a 2007-ben kirobbant gazdasági világválság idején ez az ágazat továbbra is növekvő tendenciát mutatott.

A piac az évek alatt kiszélesedett, elkülöníthetünk játékkonzolokra, számítógépekre és hordozható eszközökre (ma főként mobiltelefonokra) készült játékokat, de külön kategóriát képeznek az internetes, általában flash technológiára épülő játékok.

Az ipar legfontosabb szereplői a játékfejlesztő cégek, a kiadók, valamint a külföldi forgalmazók. Gyakori, hogy egy videójáték-kiadó egy vagy több fejlesztő céget vásárol fel, amelyek termékeinek kiadásáért felel. Ezek szerte a világon, különböző országokban is lehetnek. Ahol pedig nincs székhelyük, ott helyi forgalmazó cégekkel kötnek szerződést, hogy azok gondoskodjanak a termékeik megjelenéséről, boltokba szállításáról. A legismertebb játékkiadók közé tartozik többek között az *Electronic Arts*, az *Activision*, a *Ubisoft* és a *Take 2 Interactive*. Utóbbi két leányvállalatot üzemeltet (*Rockstar Games* és *2K Games*), melyek különböző profillal működnek, más üzleti stratégiákat követnek, és többnyire más stílusú játékokat gyártanak. Ma rendszerint a konzolgyártó cégek (*Sony*, *Microsoft* és *Nintendo*) is rendelkeznek saját fejlesztő cégekkel és kiadókkal, melyek exkluzívan saját platformjaikra készítenek videójátékokat a termékeik népszerűsítése érdekében.

Ahogy a könyvek, filmek és a zene esetén, a videójátékoknál is elkülöníthetők stílusok és irányzatok, például akciójáték, belső nézetes lövöldözős játék, külső nézetes lövöldözős játék, kalandjáték, versenyzős játék, platformer, versenyzős játékok árkád és szimulátor változatai, de külön kategóriát képeznek például az online, más játékosokkal játszható szerepjátékok is (MMORPG). Ezek eltérő játékelemeket és más-más narratívát alkalmaznak. Egyes játékokban egy-két tevékenység érhető el a játékos számára, míg másokban van egy történet, amely a játék magját alkotja, s az kiegészül különböző melléktevékenységekkel.

A tartalom a játékok fejlődése során egyre változatosabb lett. Kezdetben a gyűjtögetés vagy a versenyek megnyerése volt a cél, később azonban játékbeli (ún. in-game) eszközöket kapott a játékos által irányított karakter, melyhez különböző funkciókat rendeltek hozzá a fejlesztők. Ez az esetek többségében valamilyen fegyverként használható eszköz, mellyel támadni lehet. Fokozatosan megjelentek a lőfegyverek, ami olyan máig népszerű témák előtt nyitotta meg a lehetőséget a játékiparban, mint a háború vagy a bűnözés. Ezzel megjelent a vér és az erőszak a videójátékokban, és az irányított karakter motivációja egyaránt lehet proszociális és antiszociális.

Az agresszív, a való életben morálisan elítélt cselekedetek, melyek elérhetők a játékokban akár fiatalok számára is, megrémítették a közvéleményt. Ahogy az újabb és újabb technológiák egyre részletesebb vizuális megjelenést tettek lehetővé, morális pánik alakult ki az erőszakos videójátékok körül, aminek a szociológusok három fő hullámát különítik el. (Fekete 2009) Az első 1976-ban volt, amikor a *Death Race* című játékban először lehetett gyilkosságot elkövetni. Itt manókat kellett autóval elütni. A második hullám 1992-ben alakult ki, és a *Mortal Kombat* című játékhoz kötődik. Itt a játékosnak verekednie kell. Bár az irányított karakter motivációja proszociális, a grafikai megjelenés részletessége aggodalmat kellett. A harmadik hullám egy lőfegyverrel elkövetett bűncselekményhez kötődik: 1999-ben a Columbine Egyetemen két hallgató tizenhárom embert ölt meg, és ekkor többen az erőszakos videójátékokat, valamint az enyhe fegyvertartási törvényeket okolták; több játékiadó ellen per indult.

A kialakult morális pánikot mérsékelte, hogy az erőszakos játékokat ért kritikák miatt 1994-ben megalakult az *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), mely a videójátékok korhatár besorolását végzi az Egyesült Államokban. Európában hasonló intézmény a *Pan European Game Industry* (PEGI). A játékbőrítőkön megjelenő kötelező címke azonban nem tiltja meg a viszonteladóknak, hogy a termékeket az ajánlottnál fiatalabb korú vásárlóknak is eladják, ez leginkább csak iránymutatásnak szolgál, a kontroll leginkább a szülők és az eladók hozzáállásán múlik.

Hatéves gyermekek az áldozatok között a Sandy Hook Általános Iskolában

Az általam vizsgált első eset a már fentebb említett Sandy Hook általános iskolai lövöldözés, amely 2012. december 14-én történt a connecticuti Newtown városban. Az elkövetőt Adam Lanza néven azonosították, aki azután lépett az iskola területére, hogy megölte édesanyját. Hat tanárt és húsz 6-7 év körüli gyermeket lőtt le, majd önmagával is végzett.⁴ A rendőrségi zárójelentés csupán azt emelte ki, hogy megszállottja volt a tömeggyilkosságoknak. A nyomozás ideje alatt a média egyfelől a fegyvertartásban, másfelől az erőszakos videójátékokban próbált bűnbakot keresni.

A megszólalások alapján hat ágencsoport volt kiemelkedő: a fegyverlobbi, a videójátékok készítő és kiadó cégek, a civil szervezetek és alapítványok, a hatósági szervek, a média-kutatók, a pszichológusok és szociológusok csoportja, valamint természetesen a politikusok, akik ellentétes véleményük alapján két további csoportra voltak oszthatók.

⁴ Forrás: <http://www.nytimes.com/2012/12/16/nyregion/gunman-kills-20-children-at-school-in-connecticut-28-dead-in-all.htm>, Letöltés ideje: 2016.04.06.

Ágenscsoportok

Politikusok

A megszólaló politikusok közül kiemelhető Barack Obama, az Egyesült Államok elnöke, aki többször nyilatkozott a tragédia után. Együttérzése mellett a fegyvertartási törvények módosítását tűzte napirendre, és szakértői kutatásokat kért arról, hogy a videójátékok milyen hatást gyakorolhatnak a fegyveres erőszakra.⁵ Javaslatra az volt, hogy tiltsák be a nagy kapacitású tölténytáruk forgalmazását. Joe Biden alelnök neve szintén gyakran olvasható volt a cikkekben, aki ugyanezt az álláspontot képviselte.⁶ Joe Lieberman egykori szenátor és Jay Rockefeller szenátor szintén hatásvizsgálatokat szorgalmazott.⁷ További véleménynyilvánító volt demokrata oldalról például Joe Manchin, aki egy erőszakos videójáték megjelenés előtti betiltását kezdeményezte.⁸

A megszólaló republikánus politikusok többsége ugyanakkor továbbra is tartózkodott a fegyvertartási szabályozások módosításától, például Diane Franklin az erőszakos videójátékok adóterheinek 1 százalékos növelését indítványozta.⁹

Ugyanakkor Chris Christie, New Jersey republikánus kormányzója azt nyilatkozta, nem ért egyet azzal a felvetéssel, hogy felfegyverzett őrökkel lehetne megelőzni a jövőbeni lövöldözéseket a tanintézményekben.¹⁰ Lamar Alexander republikánus szenátor álláspontja az volt, hogy a videójátékok nagyobb problémát jelentenek, mint a fegyverek, mivel a videójátékok hatnak az emberekre.¹¹ Diane Black republikánus politikus a videójátékokban és a zeneszámokban lévő erőszakot tette felelőssé.¹²

Az amerikai politikusok álláspontja nem osztható egyértelműen két csoportra az alapján, hogy demokratikus vagy republikánus párthoz tartoznak. Az erőszakos videójátékokat mindkét oldalról érte konzolidáltabb vagy határozott bírálat, a fegyverlobbi felvetéseit pedig nem minden republikánus politikus támogatta. Azonban a demokrata politikusok szinte egyöntetűen (de nem egyhangúan) a fegyvertartás szabályozásának módosítását sürgették.

⁵ Forrás: <https://www.yahoo.com/news/obama-calls-research-media-gun-violence-202615402.html>, Letöltés ideje: 2016.04.06.

⁶ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/2013/01/13/joe-biden-gun-violence_n_2469258.html, Letöltés ideje: 2016.04.07.

⁷ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/2013/02/28/diane-black-newtown_n_2783402.html, Letöltés ideje: 2016.04.12.

⁸ Forrás: <http://gameranx.com/updates/id/11602/article/gta-5-should-be-banned-says-u-s-senator/>, Letöltés ideje: 2016.04.07.

⁹ Forrás: <http://www.polygon.com/2013/1/16/3882840/mo-house-bill-violent-video-game-tax>, Letöltés ideje: 2016.04.07.

¹⁰ Forrás: <http://www.nytimes.com/2012/12/22/us/nra-calls-for-armed-guards-at-schools.html>, Letöltés ideje: 2016.04.07.

¹¹ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/2013/01/30/lamar-alexander-video-gamesguns_n_2584837.html, Letöltés ideje: 2016.04.09.

¹² Forrás: http://www.huffingtonpost.com/2013/02/28/diane-black-newtown_n_2783402.html, Letöltés ideje: 2016.04.12.

Fegyverlobbi

A fegyverlobbi teljes mértékben meghatározó képviselője a *National Rifle Association* non-profit szervezet (továbbiakban NRA) volt, a leggyakoribb felszólaló pedig annak ügyvezető alelnöke, Wayne Robert LaPierre, aki a fegyvertartás mellett érvelt, és éles bírálatokat fogalmazott meg a fegyvertartási szabályok szigorítására vonatkozó törekvéseket illetően. Egy beszédében a videójátékokra és a hollywoodi filmiparra hárította a felelősséget.¹³ Megszólalásaival és az NRA saját dokumentációival, melyekkel a szervezet javaslatait gyűjtötte össze a tömegmészárlások visszaszorítására, sikerült bevésnie a köztudatba a „*felfegyverzett jó ember*” fogalmát, eszményképét, mely később számtalanszor felbukkant, és csomópontja lett a diskurzusnak. LaPierre a megoldást a jó emberek felfegyverzésében látta, azt a meggyőződését hangoztatva, hogy „az egyetlen dolog, ami megállítja a fegyveres rosszfiúkat, az a fegyveres jófiúk.”

Az NRA saját akciótervet dolgozott ki, melyre folyamatosan hivatkozott a médiában. A projekt lényege, hogy megbízott személyeket (rendőröket, polgárőröket, tanárokat) fegyvereznének fel, hogy szükség esetén közbeavatkozzanak és megakadályozzák a gyilkossági kísérleteket többek között a tanintézményekben is.

Videójáték-ipar

A videójáték-fejlesztő cégek és kiadók részéről kevés reflexió fordult elő a médiában. Csak néhány állásfoglalás jelent meg cikkekben és tévériportokban, azok is főként csak azt követően, miután az NRA a videójátékokra próbálta terelni a figyelmet.¹⁴ A játékszoftverek védelmét sokkal inkább az online és nyomtatott játékmagazinok vállalták fel, ami a cikkeik megfogalmazásában, a használt jelzős szerkezeteikben volt tetten érhető. A fejlesztő cégek és kiadók visszafogott megszólalásait indokolhatta, hogy az eset után a fegyvertartás hangsúlyosabban került a figyelem középpontjába. Sikeres stratégiának bizonyulhatott maga a hallgatás, mivel így kevesebb médiaanyagban jelentek meg, mint a korábbi eseteknél, másrészt ez szimbolizálhatta azon álláspontjukat, hogy nem érintettek a kérdésben.

Civil szervezetek és alapítványok

Egy nappal a Sandy Hook Általános iskolában történt lövöldözés után elindult egy kezdeményezés *One Million Moms for Gun Control* néven, melyből később megalakult egy civil szervezet, a *Moms Demand Action for Gun Sense In America*. A szervezet folyamatosan részt vett a diskurzusban. Tiltakozó akciókat szerveztek, melyekkel a fegyvertörvények szigorításának szükségességére hívták fel a figyelmet, és további büntetésekkel tiltakoztak például egy fegyveres rendezvény ellen, amely nem sokkal a tragédia után, Newtown közelében került megrendezésre. Emellett békés akciókat is kezdeményeztek, amelyeknek üzenete elsősorban a gyermekek védelme volt.

Később a *Mayors Against Illegal Guns* szervezettel közösen létrehozták az *Everytown for Gun Safety* alapítványt, amely nyomon követi a lövöldözéses bűncselekményeket, statisztikákat vezet a fegyverek elérhetőségéről az Egyesült Államokban, és nyílt kritikát fogalmaz meg a National Rifle Association lobbitevékenységével szemben.

¹³ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/2012/12/21/nra-video-games-gunviolence_n_2348219.html, Letöltés ideje: 2016.04.12

¹⁴ Forrás: <https://www.theverge.com/2013/5/8/4311300/electronic-arts-distances-itself-from-gun-manufacturers>, Utolsó letöltés ideje: 2017.02.24.

Egy másik aktív civil szervezet, amely felszólalt az eset kapcsán, a *March on Washington for Gun Control* volt, valamint megalakult a *Sandy Hook Promise* civil szervezet is, amely a hozzátartozók segítése mellett szintén részt kívánt venni a fegyvertartás szabályozásának vitájában.

Médiakutatók, szociológusok és pszichológusok

A médiakutatók táborából kiemelkedik Christopher J. Ferguson pszichológus, akinek az álláspontját a legtöbbször idézték a cikkekben. Ezen publikációk szerint a kutatóknak eddig nem sikerült olyan egyértelmű kapcsolatot találniuk az erőszakos videójátékok és az erőszakos bűncselekmények között, amely valamilyen hosszú távú hatást feltételezne. A vizsgálatok nem találtak korrelációt a játékok és a tömeggyilkosságok között. Érvelésükben egyebek között arra mutattak rá, hogy számos olyan idős többszörös gyilkos van, akikhez nem illik a „videójátékos” profilja, egyszerűen fel sem merül, hogy erőszakos játékokkal játszottak volna.¹⁵

Megjelentek azonban más kutatások is, amelyek arra az eredményre jutottak, hogy akik erőszakos videójátékkal játszanak, rövid ideig agresszívabbak azoknál, akik nem erőszakos játékkal játszanak. Bruce Bartholow, a kutatás vezetője szerint a kapcsolat túl komplex ahhoz, hogy egyszerű ok-okozati összefüggésben értékeljük a jelenséget; további vizsgálatok szükségesek ahhoz, hogy megállapítsák, az erőszakos játékhatások akkumulálódnak-e az idők folyamán.

Hatósági szervek

A hatósági szervek rendszerint elhatárolódnak attól, hogy bárkit felelősségre vonjanak, főként amíg le nem zárult a nyomozás. Ennek ellenére születtek olyan tévériportok, ahol az erőszakos videójátékokat motivációként nevezték meg.¹⁶

Csomóponti diskurzus, bevésődés, hibridizáció

A diskurzus középpontjából három központi fogalom emelhető ki, melyek a legtöbbször szerepelnek a vizsgált cikkekben. A csomópontok, amelyek köré a nyilvános párbeszéd rendeződik, a következő fogalmakhoz kapcsolódnak: lövöldözések (shootings), fegyverszabályozás (gun control), erőszakos videójátékok (violent video games).

Ezek fogalmak azonban nem újak, korábbi hasonló tömeggyilkosságoknál már megjelentek az alkalmazott szótárban, még a Sandy Hook-i eset kapcsán kialakult diskurzust megelőzően bevésődtek a köztudatba, készen elérhetőek voltak a megszólalók számára. Új fogalomként terjedt el a médiában és a megjelenő szövegekben, nyilatkozatokban a fentebb már említett „felfegyverzett jó ember” (good guy with a gun), melynek eredete a fegyverlobbihoz köthető.¹⁷

Az első másfél hónap folyamán egy *hibridizációs folyamat* ment végbe, ugyanis a média figyelme a politikai intézkedések és a civil szervezetek médiajelenléte nyomán elterelődött az erőszakos videójátékokról, és csak a fegyvertartás szabályozása maradt napirenden. Videójátékokról csak akkor esik szó, amikor Wayne LaPierre említi meg azokat, például 2012.

¹⁵ Forrás: <http://edition.cnn.com/2013/02/20/opinion/ferguson-adam-lanza/>, Letöltés ideje: 2016.04.09.

¹⁶ Forrás: <http://www.cbsnews.com/news/newtown-shooter-motivated-by-norway-massacre-sources-say/>, Letöltés ideje: 2016.04.09.

¹⁷ Forrás: <http://www.nytimes.com/2012/12/22/opinion/the-nras-response-to-the-newtown-shooting.html>, Letöltés ideje: 2016.04.09.

december 21-én tartott beszédében. A sajtó ekkor leközli álláspontját, miszerint az esetért az olyan erőszakos videójátékok vonhatóak felelősségre, mint a „*Call of Duty*”, „*Grand Theft Auto*”, „*Bulletstorm*” és a „*Kindergarten Killer*”. Álláspontja szerint „van ebben az országban egy érzéketlen, erkölcstelen és korrupt árnyék ipar, amely eladja és bevési az erőszakot a saját embertársai ellen.”¹⁸

Keretek és stratégiák

Kutatásomban a rendelkezésemre álló médiaanyagban az események és a reagálások értelmezési kereteit is igyekeztem megvizsgálni. A cikkekben elsősorban akció- és erkölcsi keret, részben pedig egy politikai keret figyelhető meg.

A legnépszerűbb amerikai hírportálokon megjelent cikkek alapján egyértelműen körvonalazható egy erkölcsi keret: a fegyvertartást többnyire veszélyes jelenségként ábrázolták, kiemelten foglalkoztak annak szigorítását érintő kezdeményezésekkel, de eleinte ugyanez volt érvényes az erőszakos videójátékokra is. Szóba kerültek azok a kezdeményezések, melyek plusz adóteherrel sújtják ezeket a szórakoztatóipari termékeket, illetve több politikus hatásvizsgálatok elkészítését és anyagi támogatását szorgalmazta. A megszólaló kormánypárti demokrata politikusok többsége is ezt a véleményt hangoztatta. Ez egyben a politikai keretet is megmutatja: a diskurzus feletti hatalmat a kormányon lévő politikai oldal gyakorolta.

A fegyverlobbi Ruth Wodak tipológiája alapján többféle stratégiát alkalmaz. Alapvetően *destruktív stratégia* volt megfigyelhető, amelyhez a fegyvertartástól való félelem párosult. A figyelmet a videójátékok felé fordította, tudatosan használt olyan játékcímeket, amelyek korábban már felmerültek más erőszakos bűncselekmények kapcsán, mint például a „*Grand Theft Auto*”, a „*Call of Duty*”, és a „*Mortal Kombat*”. Wayne LaPierre megemlített egy kevésbé ismert, „*Kindergarten Killer*” című játékot is, mely a korábban a Columbine Egyetemen történt lövöldözés kapcsán került a köztudatba. Emellett 2013. januárjában az NRA elérhetővé tett egy saját fejlesztésű videójátékot, amelyben fegyverekkel lehet lövöldözni, és amely az iTunes korhatár-besoroló rendszere alapján 4 éves kor felett ajánlott. A figyelem elterelése az erőszakos videójátékokra kézenfekvő stratégiának tűnik a fegyverlobbi számára, mivel azok körül már kialakult egy folyamatosan fennálló morális pánik. A videójátékokra és a videójáték-iparra a fegyverlobbi részéről jellemző volt a negatív jelzős szerkezetek használata, mint például „erkölcstelen”, „korrupt”.

A fegyverlobbi stratégiája azonban nem teljes mértékben volt destruktív. Az NRA részéről megfigyelhető volt egy *átalakító stratégia* is. Ez köszönhető azoknak az erkölcsi keretben zajló diskurzusoknak, melyek következtében az NRA elismerte a fegyverek veszélyességét, ugyanakkor – ezt ellensúlyozandó – felépítette a „fegyveres jó ember” eszményképét. Publikus dokumentumaik, mint például az iskolákban felfegyverzett megbízottakat szorgalmazó *National School Shield* (NSS), az akciókeretet mutatták meg. Ebben a tervzetben az állt, hogy felfegyverzett alkalmazottakat szeretnének az iskolákba. A stratégia ebben az esetben *átalakító*, amennyiben az uralkodó fegyverellenes ideológia megdöntésére törekszik. Hivatkoztak olyan, főként republikánus politikusokra, valamint olyan civilekre, akik támogatták elképzeléseiket. Ilyen volt például Asa Hutchinson republikánus politikus, akivel az NRA közösen mutatta be az NSS programot, valamint Mark Mattioli, aki az egyik áldozat édesapja.¹⁹

¹⁸ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/2012/12/21/nra-video-games-gun-violence_n_2348219.html, Letöltés ideje: 2016.04.09.

¹⁹ Forrás: <http://www.nytimes.com/2013/04/03/us/nra-details-plan-for-armed-school-guards.html>, Letöltés ideje: 2016.04.09.

A fegyverlobbi perspektívájának elemzéséhez is Ruth Wodak kategóriáit alkalmaztam, kiemelten kezelve a MI-ŐK opposzióipárt. A „MI” alá minden amerikai állampolgár beletartozott, az „ŐK” csoportjába pedig a bűnbaknak beállított videójáték-gyártó cégeket és a hollywoodi filmipart helyezték, amelyeket mint a társadalom megrontóit mutatták be, ide kapcsolva magát a médiát is, amiért démonizálta a felfegyverzett civileket. Elmondható, hogy a „MI” csoportja alá nem csak önmagukat sorolják. Érvrendszerükbe nem vagy csak nagyon ritkán épült be a fegyvertartás szigorítását kezdeményezők lejáratása vagy személyeskedő kritizálása, inkább a saját álláspontjukról való meggyőzésre fókuszáltak.

A videójáték-ipar szereplőitől kevés reflexió volt megfigyelhető. Néhány közleményt és retorziós kísérletet nem számítva kimaradtak a párbeszédéből. Számukra megfelelő lehet az uralkodó ideológia, mivel egy idő eltelte után lekerülnek a média napirendjéről, illetve a különböző játékorientált hírmagazinok és szerzői hírportálok összefoglaló cikkeikben leírták, hogy az addigi médiakutatások jelentős része nem talált közvetlen megfigyelhető korrelációs kapcsolatot az erőszakos videójátékok és az erőszakos bűncselekmények között, és a vizsgálatok inkább más tényezőket tartanak meghatározónak, így a mentális betegségeket és a rossz családi környezetet. Ezek olyan érvek, amelyek egyébként is hitelesebbnek tűnnek, ha szakértők (tudományos keretben) mondják el azokat.

A Sandy Hook-i eset összefoglalása

Az eset kapcsán kialakult diskurzus két nagyobb gócpont köré rendeződött. Az első a tragédiát követő közvetlen időszak: ide tartoznak az eset utáni egy-két hétben történt megszólalások, a videójáték-ipar ekkor még észrevehetően megjelent az újságcikkekben. Ennek időtartama 2012. december – 2013. januárra tehető. 2013. március végétől azonban új irányt vett a diskurzus, amikor az Amerikai Egyesült Államok elnöke indítványozta a fegyverekre vonatkozó törvények módosítását.²⁰ Ez egy újabb gócpont, ahol a fegyverlobbinak markánsan jelen kellett lennie, ki kellett állnia és meg kellett védenie magát a vitában. Az NSS is ekkor készült el: egy 225 oldalas dokumentumban részletesen ismertette azt a már korábban is felvetett elképzelését, miszerint a Sandy Hook-i esethez hasonló tragédiák megelőzhetők, vagy legalábbis korlátozhatók lennének azáltal, hogy több fegyveres megbízott lenne az oktatási intézményekben.

A két gócpontot a civil szervezetek akciói kötötték össze, ugyanis ők garantálták, hogy a diskurzus továbbéljen és a figyelem középpontjában maradjon.

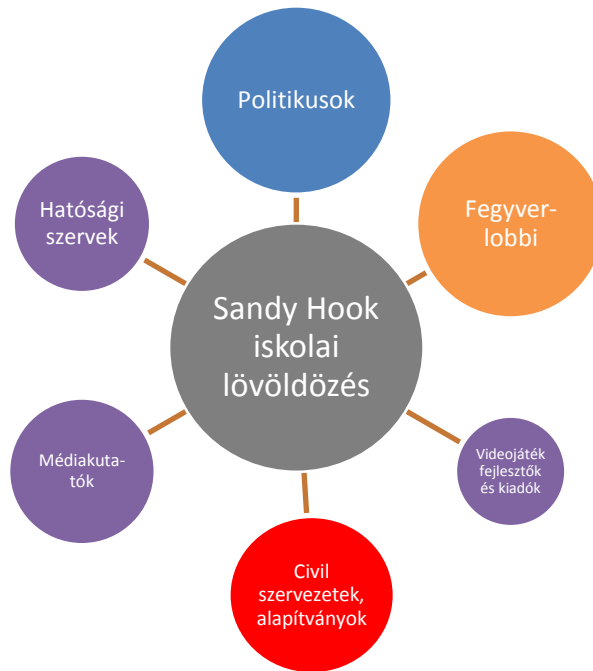
Az ágenscsoportok feloszthatók annak alapján, hogy ellentétesen vagy pozitívan viszonyultak az akkor érvényes fegyvertartási törvényekhez, illetve az erőszakos videójátékokhoz. Az 1. ábrán piros szín jelöli azokat, akik negatívan viszonyultak a fegyvertartáshoz, drapp pedig azokat, akik pozitívan. Kék szín jelöli a megosztott ágenscsoportot, lila pedig a többnyire semleges maradtakat. A körök nagysága azt mutatja, hogy a médiában való megjelenés alapján mely ágenscsoportok voltak jelen nagyobb intenzitással a diskurzusban; a nagyobb intenzitást a nagyobb körök jelzik.

A 2. ábrán piros szín jelöli azt az ágenscsoportot, amely az erőszakos videójátékok felelősségét hangoztatta, drapp, amelyeknél ez nem épült be a retorikába, és kék szín a véleményükben megosztókat jelöli. Azt, hogy az egyes ágenscsoportok milyen intenzitással vannak jelen a diskurzusban a médiában megjelent cikkek és videó anyagok alapján, ez esetben is a körök nagysága jelzi.

²⁰ Forrás: <http://www.nytimes.com/2013/03/29/us/politics/obama-makes-impassioned-plea-for-guncontrol.html>, Letöltés ideje: 2016.04.05.

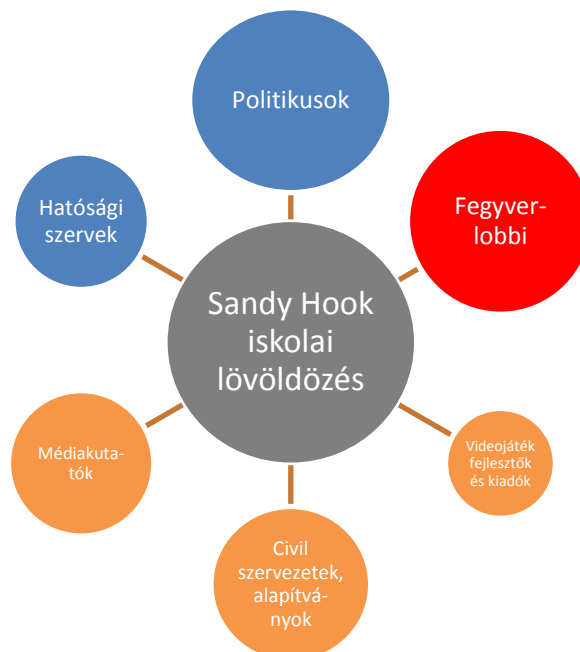
1. ábra

Az érvényben lévő fegyvertartási törvényeket támogató és ellenző ágencsoportok



2. ábra

Az ágencsoportok viszonyulása az erőszakos videójátékokhoz



Az 1. és a 2. ábrán látható, hogy a diskurzus leggyakrabban megjelenő és legmarkánsabb résztvevői a politikusok és a fegyverlobbi, őket pedig a civil szervezetek követik. A 1. ábra szemlélteti, hogy a fegyvertartás szigorításáért egy jelentős résztvevő ágencsoport (a civil szervezeteké és alapítványoké) egyöntetűen, és egy markánsan részt vevő ágencsoport (a politikusok) egy hányada küzdött, míg az akkor érvényben lévő törvénykezések megtartásáért egy markánsan részt vevő ágencsoport (a fegyverlobbi) emelt szót egyöntetűen, egy másik markáns ágencsoport (a politikusok) pedig megoszlott az ügyben.

Summa summarum elmondható, hogy a kormányon lévő politikai hatalom az NRA törekvései ellenére végig megőrizte befolyását a diskurzus felett, végig az általa támogatott ideológia maradt az uralkodó. A videójáték-ipar pár hét alatt a háttérbe szorult. A fegyverlobbinak azok a megnyilatkozásai, melyek az erőszakos videójátékokra terelték a felelősséget, nem, vagy csak kis mértékben voltak sikeresek, a törekvéseik azonban mégsem mondhatók teljesen haszontalanoknak, amit a másik vizsgált eset mutat majd meg igazán: a „*good guy with a gun*”, azaz a fegyveres jó ember fogalma megragadt a köztudatban, és a későbbiekben hivatkozási alappá vált.

Lázongó tweetek az Umpqua Közösségi Főiskola tragédiája után

Mintegy három évvel a newtowni tragédia után egy Oregon államban történt eset keltett kiemelkedően nagy sajtóvisszhangot. A Roseberg közeli Umpqua Közösségi Főiskola egyik hallgatója ölt meg kilenc embert, sebesített meg ugyanennyit, majd végül a connecticuti gyilkoshoz hasonlóan ő is végzett magával.²¹ Az elkövető, Christopher Harper-Mercer illegálisan jutott több kézfegyverhez. A fegyverek egy részét ő maga vásárolta, néhányat pedig családtagjaitól vett el.

A diskurzus mélyebb megismeréséhez és újabb eredmények feltárásához mindenképp megfelelőnek bizonyult ez az eset, hiszen számtalan visszautalás történt a Sandy Hook Általános Iskola tragédiájára, ami világossá tette, hogy nem sok kis diskurzusról beszélhetünk az egyes lövöldözések kapcsán, hanem azok mind egy nagy összefüggő diskurzus állomásai és fordulópontjai.

Az elemzéshez nyersanyagot a *Huffington Post*, a *New York Times* és a *CNN* online felületén megjelent cikkek, videóriportok, valamint twitter bejegyzések kínáltak.

A korábbi ágencsoportok hangja szólalt meg ismét minimális átrendeződéssel. A politikusok, a fegyverlobbi, a hatósági személyek és a civil szervezetek változatlanul jelen voltak a vitában, ellenben a videójáték-ipar teljesen kivonta magát a párbeszédből, és teljesen kikerült a látómezőből. A hivatásos bloggerek személyében előtérbe lépett a média mint ágens, a pszichológusok megszólalásai is fontosabbak lettek, és megjelent egy új markáns csoport, mégpedig a hírességeké, a celebeké.

Politikusok

A politikusok részvétele a diskurzusban különösen jelentőssé vált a választások közeledte miatt. Az elnökjelöltek nem kerültek a témát, bátran véleményt nyilvánítottak. Jelentős felszólalóvá lépett elő Hillary Clinton és Donald Trump is. Feltehetően a közösségi média, elsősorban a Twitter térnyerésének köszönhetően ezúttal sokkal több politikus reagált a történetekre, mint néhány évvel korábban. Rengetegen fejezték ki sajnálatukat, és megírták, hogy

²¹ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/oregon-shooter-died-of-suicide_us_56102a0ee4b0af3706e112c7, Letöltés ideje: 2016.04.13.

imádkoznak az áldozatokért.²² A leggyorsabb tweetelők között volt John Boehner republikánus házelnök, Pat Roberts republikánus szenátor, Dean Heller republikánus szenátor, David Rouzer republikánus politikus, valamint Debbie Wasserman Schultz, a Demokratikus Nemzeti Bizottság elnöke, Steny Hoyer demokrata politikus, Steve Daines demokrata szenátor, Donald Norcross demokrata politikus és Chris Murphy demokrata szenátor.

A legjelentősebb felszólaló ismét Barack Obama elnök volt, aki érzékeltette, hogy a tanintézményekben elkövetett tömeggyilkosságok mára rutinná váltak.²³ Arra hívta fel a figyelmet, hogy korábbi kezdeményezése a fegyvertartást érintő törvények szigorítására elbukott (miközben a közvélemény-kutatások szerint az amerikaiak többsége támogatná a szigorúbb fegyverviselési törvényeket), és megkérdőjelezte azt az álláspontot, amely szerint több fegyver biztonságosabbá tehetné az országot. Úgy fogalmazott, hogy a szörnyűség elkövetőjének elméjében betegség munkálhatott, bármi volt is a közvetlen motivációja. Ugyanakkor leszögezi, hogy az USA nem az egyetlen ország, ahol mentális betegséggel küzdő emberek élnek, vagy olyanok, akik bántani akarnak másokat, mégis ez az egyetlen olyan ország a Földön, ahol statisztikailag közel havonta történik hasonló tömeggyilkosság.²⁴

Barack Obama mellett Hillary Clinton neve is felbukkant a korabeli cikkekben, aki akkoriban a Demokrata Párt elnökjelöltjeként vált jelentős közszereplővé. Nemzeti mozgalom indítását kezdeményezte a fegyverszabályozás szigorítása érdekében, amely ellensúlyozni tudja a National Rifle Association politikai erejét. Szerinte az országnak jobban oda kell figyelnie arra, hogy ne kerüljön fegyver olyanok kezébe, akiknek nem lenne szabad birtokolniuk azokat.²⁵ Azt ígérte, hogy ha megválasztják, függetleníti a törvényhozókat az NRA lobbitevékenységétől. Érvelésében Obamához hasonlóan ő is azokra a felmérésekre hivatkozott, amelyek megmutatták, hogy az ország lakosságának java egyetért azokkal a törekvésekkel, hogy kötelezővé váljon a fegyvervásárlók háttérének átvizsgálása (background checks). Azt is célul tűzte ki, hogy az interneten és a különböző rendezvényeken megjelenő fegyverkereskedőkre is hasonló szabályokat követeljenek meg, mint a fegyverbolti eladások esetében.²⁶ Ezzel szemben Donald Trump, a Republikánus Párt elnökjelöltje a mentális betegségeket tette felelőssé a tragédiáért, és az NRA ügyvezető alelnökének korábbi álláspontját hangoztatta, miszerint ha több fegyver, illetve fegyveres ember lett volna az épületben, akkor kevesebben haltak volna meg, és kisebb lett volna a sérültek száma.²⁷ Nem tartotta célravezetőnek a fegyvertartási szabályok szigorítását.

Oregon állam kormányzója, a demokrata párti Kate Brown, bár korábban törvényjavaslatot nyújtott be a fegyvertartás szigorítására, az eset után mégsem hivatkozott korábbi kezdeményezésére. Azt mondta, az elsődleges feladat az áldozatok és a hozzátartozóik kezelése,

²² Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/oregon-shooting-congress-twitter_us_560d9521e4b0af3706e00bed, Letöltés ideje: 2016.03.25.

²³ Forrás: <http://www.nytimes.com/2015/10/02/us/obama-oregon-shooting-umpqua-community-college-gun-control.html>, Letöltés ideje: 2016.04.14.

²⁴ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/oregon-college-shooter-identified_us_560da1b2e4b0dd85030b5cc3, Letöltés ideje: 2016.04.14.

²⁵ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/hillary-clinton-gun-control_us_560e85d7e4b0af3706e05b04, Letöltés ideje: 2016.04.14.

²⁶ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/hillary-clinton-gun-control_us_5611d70ae4b0dd85030c6b3b, Letöltés ideje: 2016.04.14.

²⁷ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/donald-trump-guns-mass-shootings_us_56114d5ee4b0768127025b05, Letöltés ideje: 2016.04.14.

az okokat és a megelőzés lehetséges módszereit később is kereshetik. A hozzátartozókat együttérzéséről biztosította.²⁸

Nancy Pelosi demokrata politikus egy eseti bizottság felállítását kezdeményezte²⁹, amely a fegyveres bűnözésre szakosodik. Megfogalmazásait elemezve a fegyverek gyártóit és forgalmazóit tartotta felelősnek a gyilkosságért. Mondatai érzelmi töltésűek voltak, a „család” és a „bánat” szavakat hangsúlyozták. Az eseti bizottság felállításának javaslatát végül egyébként Mike Thompson demokrata képviselő terjesztette be.³⁰

Martin O’Mailley, Maryland állam korábbi kormányzója és a 2016-os választási ciklus egyik elnökjelöltje a gépkarabélyok betiltását sürgette. További javaslatai között szerepelt egy fegyverviselői igazolvány kiállítása és egy kapcsolódó ujjlenyomatvétel, valamint tilalom, hogy a kormány ne köthessen üzletet olyan fegyvergyártó cégekkel, amelyek nem alkalmaznak a legmodernebb biztonsági technológiákat, és megfogalmazta azt a követelést is, hogy az illegális fegyverkereskedelmet szövetségi bünténnyé minősítsék.³¹

Herry Reid demokrata politikus a rivális Republikánus Pártot támadta, amiért az a fegyverlobbi érdekeit képviseli, megszólalásaiban az „NRA kiskutyáiként” emlegette a republikánusokat.³²

Nem minden politikus volt könyörületes és együttérző. Nagy felháborodást keltett Ben Carson republikánus párti elnökjelölt álláspontja, miszerint az áldozatoknak jobban ki kellett volna állniuk magukért.³³ Azt állította, hogy ha a helyszínen lett volna, akkor azt javasolta volna, hogy együtt szálljanak szembe az elkövetővel, így elkerülhető lett volna, hogy ennyi áldozatot követeljen az eset.

Több republikánus politikus a mentális betegségeket, némelyikük Barack Obama kormányzását tette felelőssé az eset kapcsán, és elhatárolódott attól a felvetéstől, hogy a fegyvertartás szigorítása hasznos megoldás lenne a tömeggyilkosságok elkerüléséhez.³⁴ Deb Fischer republikánus politikus véleménye az volt, hogy az elkövetőket nem fogja megállítani egy előzetes háttér-ellenőrzés. Jeff Flake szenátor ugyan nem ellenezte a háttér-ellenőrzést, de az interneten vásárlókra ezt nem terjesztené ki, ellenben kibővítené a mentális állapotra vonatkozó átvilágítást. Egy másik republikánus szenátor, Richard Schelby azt nyilatkozta, a bűnözők mindenképp hozzájutnának a fegyverekhez.

²⁸ Forrás: <http://edition.cnn.com/2015/10/02/politics/oregon-governor-kate-brown-umpqua-shooting/index.html>, Letöltés ideje: 2016.04.14.

²⁹ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/nancy-pelosi-gun-violence-committee_us_560ef380e4b0af3706e0e96f, Letöltés ideje: 2016.04.14.

³⁰ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/house-democrats-gun-violence-committee_us_561683f5e4b0dbb8000d51de, Letöltés ideje: 2016.04.14

³¹ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/hillary-clinton-gun-control_us_5611d70ae4b0dd85030c6b3b, Letöltés ideje: 2016.04.14.

³² Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/harry-reid-nra_us_5612e3abe4b0baa355aceb7d, Letöltés ideje: 2016.04.14.

³³ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/ben-carson-oregon-shooting_us_5613d305e4b0baa355ad32d6, Letöltés ideje: 2016.04.14.

³⁴ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/gun-violence-senate-republicans_us_56141558e4b0baa355ad8f37, Letöltés ideje: 2016.04.14.

Bobby Jindal, Louisiana állam republikánus kormányzója az elkövető apját vonta felelősségre. Azt mondta, az apa megbukott a fia nevelésével, és ezért mindenkinek bocsánatkéréssel tartozik.³⁵

Ron Johnson szenátor a média felelőségéről beszélt.³⁶ Nem tartotta jó ötletnek, hogy az újságírók megírják az elkövetők nevét és azonosítsák őket, amit más „mentálisan beteg emberek” meglátnak, és később hasonló módon próbálnak majd hírnevet szerezni maguknak. Ellenben hozzátette: amennyiben megtiltanák a médiának, hogy publikáljon az elkövetőről, az a szólásszabadságot sértené, ahogyan az is, ha az erőszakos videójátékokat cenzúráznák, vagy szigorúbb szabályokat vezetnének be a fegyverekre; így a közpolitika semmit sem tehet.

Mindebből jól látszik, hogy a politikusok megszólalásaiban legfeljebb elvétve kerültek említésre az erőszakos videójátékok vagy egyéb médiatartalmak, ellenben a fegyvertartás pozitív és negatív megítélése között kialakult egy éles töréspont.

Fegyverlobbi

Bár a newtowni esethez képest sokkal erőteljesebb támadásokat kapott az NRA, a nonprofit szervezet a sajtóban megjelent cikkek alapján ezúttal kisebb mértékben jelent meg a diskurzusban: többnyire nem reagált a lobbitevékenységét érő vádakra. A médiában azonban tovább élt és jelentőssé vált a korábban bevésődött „felfegyverzett jóember” gondolata. A szervezet azon álláspontja nem változott, hogy nem a fegyverek, hanem az emberek ölnek embereket.

Kisebbségi csoportosulásoknak sikerült médianyilvánosságot szerezniük, és tiltakoztak a fegyvertartás szigorítása ellen, ám név szerint sehol sem nevezték meg ezeket, csupán általánosságban reflektáltak rájuk.

A média mint ágens

A legnagyobb véleményformálónak és a diskurzusban legmarkánsabban résztvevő ágencscsoportnak ezúttal maga a média bizonyult. A megjelent cikkek jelentős része valamilyen publicista, újságíró, blogger vagy vendégszerző állásfoglalása volt az esetről. Egyöntetűen a fegyvertartási törvények szigorítását sürgették, gyakran valamilyen közvélemény-kutatás eredményeivel kiegészítve írásaikat. Gyakran történtek hivatkozások a Sandy Hook Általános Iskolában történt lövöldözésre és az azt követően benyújtott sikertelen törvényjavaslatokra. Nyíltan támadták a National Rifle Association lobbitevékenységét és a fegyvergyártó cégeket is.³⁷

Lev Raphael író és blogger egy a Huffington Post online felületén publikált cikkében arra hívta fel a figyelmet, hogy elemzések szerint 2011 óta háromszorosára nőtt a tömeggyilkosságok száma az Egyesült Államokban,³⁸ és a fegyvertartást szigorító törvények módosítása

³⁵ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/gun-violence-senaterepublicans_us_56141558e4b0baa355ad8f37, Letöltés ideje: 2016.04.14.

³⁶ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/gop-senator-blames-media-shootings_us_56181534e4b0dbb8000e8fe3, Letöltés ideje: 2016.04.14.

³⁷ Forrás: <http://www.thetrace.org/2015/10/nra-mass-shootings-wayne-lapierre/>, Letöltés ideje: 2016.04.14.

³⁸ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/jim-wallis/nothing-we-can-do-and-oth_b_8269146.html, Letöltés ideje: 2016.04.14.

azért is nehéz feladat, mert a fegyverhasználat mélyen gyökerezik az amerikai kultúrában, az pedig egyedi a világ országai között.³⁹

Nick Wing, a Huffington Post egyik vezető szerkesztője azt tartotta sokkolónak, hogy miután egyre több az iskolai lövöldözés, a média rendszerint már nem, vagy kevésbé foglalkozik az esetekkel, azok már nem mindig képesek magukra vonni a figyelmüket.⁴⁰

A FOX News műsorvezetője, Geraldo Rivera a Facebookon „fegyverbeteg nemzetnek” nevezte az amerikaiakat, és a fegyverlobbit hibáztatta, amiért az uralja az országot, és örülteknek biztosít hozzáférést lőfegyverekhez.⁴¹ Ezt követően Barack Obama elnökhöz szolt, akit arra bízott, hogy fékezze meg a fegyverlobbit, és lehetőség szerint vágja el annak anyagi forrásait.

Elaine Ambrose író és blogger kezdeményezte, hogy a médiában ne nevezzék meg az elkövetőket, és így ne válhassanak utánozható mintákká. Ez megegyezik azzal az állásponttal, amit Ron Johnson republikánus szenátor is hangoztatott.⁴²

Brian Joyce, a Talk Radio 102.3 FM műsorvezetője egy interjúval foglalkozott, melyet az MSNBC készített John Parker veteránnal. Parker a lövöldözés alatt az épületben tartózkodott. Egy a HuffingtonPost felületén megjelent cikkében kiemelte, hogy Parkernél hiába volt lőfegyver, azt az akkor ott lévők jobbnak látták nem használni. Joyce ezzel és más megemlített esetekkel arra mutatott rá, hogy a „felfegyverzett jó ember” nem tud minden esetben közbelépni.⁴³

Robert Greenwald filmkészítő arról írt, hogy bár a fegyvertartók 92 százaléka támogatja a fegyvertartásra vonatkozó törvények szigorítását, az NRA mégis folyton akadályozza azt. Cikkében arra említet példákat, hogy az NRA anyagilag hogyan járult hozzá politikusok kampányához, például Mitch McColonell republikánus szenátor esetében.⁴⁴

A Huffington Post közvélemény-kutatást is készített a Yougov Poll segítségével, amely arra az eredményre jutott, hogy az amerikai lakosok 40 százaléka ismer valakit, akit fegyverrel öltek meg.⁴⁵

Hatósági szervek

Ami a hatósági szerveket illeti, a helyi serif, John Hanlin nyilatkozott a sajtónak. Sokáig nem árulta el az elkövető nevét, mondván nem kíván tekintélyt adni neki, és nem szeretné, ha hősi

³⁹ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/peter-dreier/nra-oregon-shooting_b_8258024.html, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁴⁰ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/us-gun-violence_us_560d9635e4b0af3706e00e20, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁴¹ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/geraldo-rivera-gun-control-oregon-shooting_us_560e57e2e4b0dd85030b8c3d, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁴² Forrás: http://www.huffingtonpost.com/elaine-ambrose/dont-name-the-shooter_b_8229830.html, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁴³ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/tanushree-ghosh/a-list-of-the-reasons-cit_b_8236494.html, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁴⁴ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/robert-greenwald/prayer-wont-stop-gun-viol_b_8252740.html, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁴⁵ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/americans-know-gun-violence-victims_us_56169834e4b0e66ad4c6bd2b, Letöltés ideje: 2016.04.14.

mintakép alakulna ki róla mások számára. A név felfedését a halottkémre bízta.⁴⁶ Eközben a média többször foglalkozott azzal, hogy a Sandy Hook Általános Iskolai lövöldözés után Hanlin levelet írt Joe Binden alelnöknek, melyben a fegyvertartás szigorítása ellen érvelt, erről azonban a riportereknek megtagadta a válaszadást.⁴⁷

Civil szervezetek

A civil szervezetek jelenléte rendkívül markáns volt az Umpqua Community College-en történt eset után. Gyakori hivatkozások történtek olyan alapítványokra, mint a *Gun Violence Archive*, az *Everytown for Gun Safety* és a *Coalition to Stop Gun Violence*, és számos szervezet képviselője publikálhatott cikket egy-egy nagyobb sajtóorgánumban.

A *The Peace Alliance* ügyvezető alelnöke a Huffington Post online felületén osztotta meg véleményét. Álláspontja az volt, hogy az automata fegyverekhez való könnyű hozzáférés mindenképp szerepet játszik a tömeggyilkosságokban az Egyesült Államokban, és azt a kérdést tette fel, hogy hány iskolai lövöldözésnek kell történnie ahhoz, hogy a kormány szigorítsa a fegyvertartásra vonatkozó szabályokat.⁴⁸ Kiemelte, hogy azokban az országokban, ahol szigorúbbak a fegyverviselési törvények, mint például az Egyesült Királyság, Kanada és Ausztrália, nincsenek hasonló mézszárlások. Ugyanakkor a cikkben a szabályok szigorítását önmagában nem tartotta elégségesnek, különböző szociális és emocionális tréningeket, integrált és rendszeres családi-közösségi támogató szolgáltatások bevezetését ajánlotta.

A *Violence Policy Center* nonprofit szervezet egyik kulcsembere, Josh Sugarmann szintén a Huffington Post internetes oldalára írt cikket, melyben elemzésekre hivatkozva sürgette a fegyvertartás szigorítását. Példája egy statisztika, mely szerint azokban az (amerikai) államokban, ahol a lakosság kisebb százaléka birtokol fegyvereket, kevesebb lövöldözéstől szenvedett haláleset történt.⁴⁹

Tanushree Ghosh aktivista kiélezett hangvétellel próbálta megdönteni azokat az érveket, amelyek a fegyvertartás szigorítását ellenzik, és nem értet egyet azzal, hogy a változtatások ne lennének célravezetők a tömeggyilkosságok megakadályozásában.⁵⁰

Pszichológusok

A pszichológusok főként arra törekedtek, hogy leszögezzék: a mentális betegségek nem mindig köthetőek össze a fegyveres bűntényekkel, mivel ugyanúgy követnek el gyilkosságokat, azok is, akik mentálisan nem betegek, így nem lenne helyénvaló, ha megbélyegeznék a pszichikai rendellenességgel küzdőket.

Dr. Jerrald Van Leakoff, az *Institute for Obvious Criminalistic Hindsight* munkatársa azt nyilatkozta, hogy az eltelt évek alatt körvonalazódni kezdett a tömeggyilkos profilja,

⁴⁶ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/oregon-college-shooter-identified_us_560da1b2e4b0d85030b5cc3, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁴⁷ Forrás: <http://www.nytimes.com/2015/10/03/us/oregon-sheriff-shared-sandy-hook-conspiracy-theory-on-facebook.html>, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁴⁸ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/matthew-albracht/a-gaping-hole-in-the-soul_b_8230538.html, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁴⁹ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/josh-sugarmann/president-obama-is-right_b_8235084.html, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁵⁰ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/tanushree-ghosh/a-list-of-the-reasons-cit_b_8236494.html, Letöltés ideje: 2016.04.14.

amelyben benne van, hogy az elkövető mentálisan instabilnak tűnik.⁵¹ Harold Pollack professzor ezzel szemben egy interjújában megemlítette, hogy a mentális betegségek csupán az erőszakos bűntények öt százalékában játszottak szerepet az Egyesült Államokban.⁵²

További megszólaló volt Dr. Jeffrey Swanson, a Duke University School of Medicine pszichológia professzora, akinek szakterülete az erőszak és a mentális betegségek közötti kapcsolat. Egy interjújában idézett egy tanulmányt, amely arra az eredményre jutott, hogy négyből három elkövetőnek nem volt pszichiátriai előélete, és a bűnözők mindössze hat százalékát diagnosztizálták valamilyen mentális betegséggel.⁵³ Swanson azt is mondta, hogy ha az összes skizofrén, bipoláris zavarral és depresszióval küzdő beteget meggyógyítanák, az erőszakos bűncselekmények száma csupán 4 százalékkal csökkenne.

Hírességek (celebvilág)

Hírességek is felszólaltak annak érdekében, hogy a mentális betegséggel küzdőket ne érje hátrányos megkülönböztetés a tömeggyilkosságok utáni felháborodás nyomán, például Demi Lovato énekesnő, színész és modell, aki bevallottan bipoláris zavarral küzd, kiemelte, hogy a mentális betegségben szenvedők zömében önmagukban tesznek kárt, ezért nagyobb eséllyel áldozatok, mint elkövetők.⁵⁴

Más sztárok a fegyverlobbi ellen emeltek hangot. Julianne Moore színésznő egy 79 fős kreatív közösséget hozott létre kulturális befolyással rendelkező egyénekből, akik az *Everytown for Gun Safety* alapítvány munkáját segítették.⁵⁵

Csomóponti diskurzus és bevéődés

A diskurzus csomópontjai sok hasonlóságot mutattak a Sandy Hook Általános Iskolai lövöldözés kapcsán kialakult párbeszéddel. Változás abban figyelhető meg, hogy a videójátékok eltűntek a diskurzusból, és a fegyvertörvények, lövöldözések mellé beépült az NRA neve, mint az egyik legjelentősebb csomópont, valamint a mentális betegségek. Utóbbi bár a korábbi diskurzusokban is előfordult, a rendszeres szóhasználatba a rosebergi eset kapcsán épült be. Érezhető az is, hogy a megszólalók jelentősen támaszkodnak a korábbi fogalmakra is, mint a „felfegyverzett jó ember”.

Az erőszakos videójátékok eltűnését részben az magyarázhatja, hogy a fegyverlobbi minimális mértékben szólalt meg a diskurzusból, és mivel korábban épp az NRA igyekezett a leginkább bűnbaknak feltüntetni a játékszoftvereket és más erőszakos médiatermékeket, kutatásra alapozott tények hiányában nem maradt olyan ágencsoport, amely jelentős mértékben támadhata volna a játékfejlesztő cégeket és kiadókat.

⁵¹ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/spencer-green/profile-of-oregon-shooter_b_8232946.html, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁵² Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/the-danger-of-labeling-gun-violence-a-mental-health-issue_us_560eb88ee4b076812701c2c9, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁵³ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/jason-powers/blaming-gun-violence-on-t_b_8265398.html, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁵⁴ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/demi-lovato-mental-illness-stigma-reform_us_5613b9ece4b0baa355ad266f, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁵⁵ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/julianne-moore-gun-safety_us_561d04b3e4b0c5a1ce607001, Letöltés ideje: 2016.04.14.

A vitában a média, a civil szervezetek és a politikusok dominanciája figyelhető meg. A cselekvést tekintve a média mint ágencsoport rendkívül aktív volt. Megerősödött az a preferált olvasat, miszerint a fegyvertartásra vonatkozó törvények nem megfelelőek, és sokféle publikáció szorgalmazta a szigorításukat. Megjelentek az *implikaturák* retorikai eszközként, emellett több cikkre jellemző volt az *irónia* és a *cinizmus*.

A *kontextus*, amelyben a diskurzus zajlott, továbbra is elsősorban az elektronikus médiafelületek és a sajtótájékoztatók voltak, illetve jelentős részt kapott a közösségi média is – főként a Twitter. Bár néhány jelentős közszereplő, mint az elnök és az elnökjelöltek saját maguk is megszólaltak, a legtöbb politikus az újságírók feltett kérdéseire válaszolva fejtette ki véleményét.

Annak ellenére, hogy az uralkodó ideológia továbbra is az ország aktuális vezetőinek többnyire fegyverellenes álláspontját követte, a befolyás nem kis részt a média és a civil szervezetek kezébe került. Erre utal, hogy a cikkekben többször felmerült a kormánypárti politikusok tehetetlensége. A tematizáció középpontjában a fegyvertartás veszélyei álltak, a cikkek folyamatosan cáfolni próbálták a fegyverlobbi korábban felhozott érveit, melyek szerint a több fegyver és a több „felfegyverzett jó ember” jelentenek a nagyobb biztonság kulcsát, és segítenének a további tragédiák elkerülésében.

Keretek és stratégiák

A média, a civil szervezetek, valamint a politikusok egy részének nyilatkozatai hasonló *politikai* és *erkölcsi keretbe* rendeződtek. A kialakult domináns politikai keret lényege az volt, hogy a fegyvertartási törvények nem elég szigorúak, az erkölcsi kereté pedig az, hogy több fegyverrel nem előzhető meg a tömeggyilkosságok, továbbá leginkább a demokrata politikusok erkölcsi keretébe illeszkedett a közös felelősségvállalás igénye.

A média és a civil szervezetek részéről megfigyelhető volt egy *konstruktív stratégia*. Létrehoztak egy „MI” identitást azáltal, hogy a véleményalapú cikkekben sokszor többes szám első személyében írtak, például „we are a gun sick nation” (fegyverbetegségben szenvedő nemzet vagyunk)⁵⁶, „what we can do about it” (mit tudunk tenni)⁵⁷, „we must ban” (be kell tiltanunk)⁵⁸, „we try to have a national conversation?” (nemzeti/országos párbeszédre törekszünk)⁵⁹ stb. A „MI-ÖK” opposíciópárban elsősorban a National Rifle Association-t azonosították, valamint magukat a fegyvereket.

A fegyvertartás szigorítását szorgalmazó, elsősorban demokrata politikusok *tartósító stratégiáját* mutatta, hogy bár gyakran elbukott kezdeményezésekről beszéltek, továbbra is igyekeztek alátámasztani, megerősíteni álláspontjukat, például közvélemény-kutatásokra hivatkozva.

Azok a politikusok, akik az aktuálisan érvényben lévő fegyvertörvények mellett álltak ki, *átalakító stratégiát* folytattak. Amellett, hogy továbbra is érveltek a „felfegyverzett jó ember” gondolata mellett, gyakran hivatkoztak mentális betegségekre, vagy csak egyszerűen

⁵⁶ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/entry/geraldo-rivera-gun-control-oregon-shooting_us_560e57e2e4b0dd85030b8c3d, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁵⁷ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/matthew-albracht/a-gaping-hole-in-the-soul_b_8230538.html, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁵⁸ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/warren-j-blumenfeld/proposals-for-common-sens_b_8231786.html, Letöltés ideje: 2016.04.14.

⁵⁹ Forrás: http://www.huffingtonpost.com/lynn-laplane-allaway/lets-all-point-and-laugh-at-the-nra_b_8248358.html, Letöltés ideje: 2016.04.14.

elmebetegnek nevezték az elkövetőt, ami egy korábban háttérbe szoruló aspektust hozott előtérbe. Ezzel együtt részletesebb és körülhatároltabb lett a „fegyveres rossz ember” képe is. Azzal, hogy nagy hangsúly került a mentális betegségekre, járulékos következményként felerősödtek más ágencsoportok, így előtérbe kerültek pszichológusok nyilatkozatai, és néhány ismert híresség is bekapcsolódott a diskurzusba.

Az eset összefoglalása

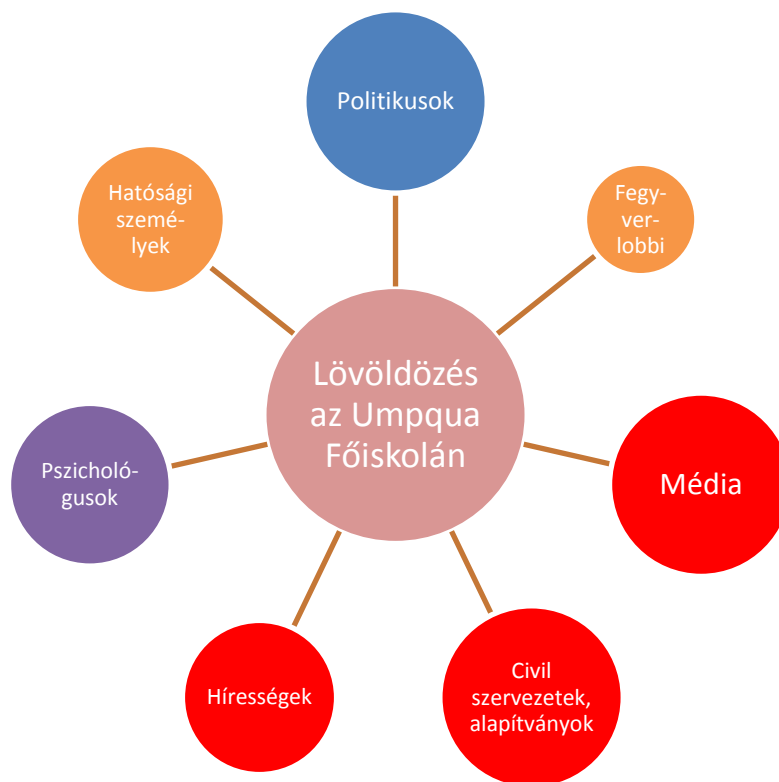
A rosebergi Umpqua Községi Főiskolán történetéről kialakult diskurzusban már nem vagy csak elvétve merültek fel az erőszakos videójátékok, és a videójáték-ipar mint ágens nem kapcsolódott be a párbeszédbe. A figyelem középpontjába a fegyvertartást érintő törvények és maga a National Rifle Association lobbitevékenysége került.

Több sajtóorgánum szigorúan csak a tények leírására szorítkozott. Mások, mint például a *Huffington Post* rengeteg véleménycikket tettek közzé, ami a diskurzust is jelentős mértékben befolyásolta. A média és a civil szervezetek a politikusok mellett meghatározó szereplővé léptek elő; az utóbbiak csoportja ezúttal is meglehetősen megosztott volt.

Az 3. ábrán a körök nagysága mutatja, hogy az egyes ágencsoportok milyen mértékben vettek részt a diskurzusban, szerepük mennyire volt meghatározó. Drapp színnel jelöli azokat az ágencsoportokat, amelyek pozitívan viszonyultak a fegyverviselést szabályozó aktuális törvényekhez, pirossal pedig azokat, amelyek változást sürgettek. Kék szín jelöli azokat, amelyek megosztottak voltak a kérdésben, a lila pedig a semlegeseket.

3. ábra

Fegyvertörvények az Umpqua Főiskolán történt lövöldözés után kialakult diskurzusban



A diskurzusban dominánsan voltak jelen azok az ágensek, akik a fegyvertörvények változtatását követelték; két markáns csoport teljes mértékben, és egy további részben tartozott ide. A változtatások ellen érvelő csoportok viszont a médiadiskurzusban csak kevésbé vagy elenyésző mértékben vettek részt.

Ha a 3. ábrát összehasonlítjuk az 1. és 2. ábrával, szembetűnő az ágenscsoportok jelentőségének változása, és jól látszik a fegyverlobbi visszaszorulása a diskurzusban.

További észrevételek a lövöldözésekkel kapcsolatos diskurzusról

Mindkét vizsgált eset rávilágított arra, hogy a tanintézményekben lőfegyverrel elkövetett bűncselekmények körül kialakult diskurzusok nem különíthetők el egymástól, folyamatosan történnek utalások a korábbi esetekre, a megszólalók szótárában pedig újra és újra felbukkannak a korábban bevésődött fogalmak. Ugyanakkor jelentős változások is megfigyelhetők. Ha visszatekintünk jóval korábbi esetekre is, az 1999-es Columbine Egyetemen történt lövöldözés után kialakult félelem az erőszakos videójátékokkal szembeni morális pánik nagy és erős hullámát indította el, a 2012-es Sandy Hook Általános iskolai tragédia után azonban az erőszakos videójátékok körüli félelem viszonylag rövid időn belül elült, miközben a fegyvertartást szabályozó törvényeket továbbra is hangos bírálókat érte. A 2015 végén az Umpqua Főiskola kampuszán történt tragédia után pedig már nem sok jele mutatkozott az erőszakos játékprogramok körül kialakult morális pániknak, a médiafigyelem teljes mértékben a National Rifle Association fegyverpárti lobbis tevékenységére irányult.

Amikor a fegyverlobbi és a videójáték-ipar egyaránt a figyelem középpontjába került egy tömeggyilkosság kapcsán, kezdetben egymásra próbálták hárítani a felelősséget. De az is kitűnt, hogy miközben a fegyverlobbi stratégiájának része volt a felelősségnek az erőszakos videójátékokra és a médiára hárítása, ugyanez nem mondható el a videójáték-iparra, amely 2012 végétől már alig vett részt a diskurzusban, és nem nevezte meg felelősként a fegyveripart.

A diskurzus domináns résztvevői kezdetben a politikusok és a fegyverlobbi voltak, később azonban a fegyverlobbi részvétele a vitában visszaszorult, a civil szervezetek, valamint a média ágenscsoportjai kerültek előtérbe. A vitában konstruktív, átalakító és destruktív stratégiák egyaránt megfigyelhetők voltak, azonban a legtöbb ágenscsoport esetében nagyon hasonló erkölcsi keret bontakozott ki.

A demokrata és republikánus párti politikusok között egyaránt voltak olyan megszólalók, akik támogatták a fegyvertörvények szigorítását, és voltak, akik elzárkóztak ettől. A demokraták és republikánusok tehát ebben a tekintetben nem alkottak egységes tábor. Az azonban mindenképpen elmondható, hogy a fegyvertartási törvények módosítását nagyrészt demokrata politikusok szorgalmazták, míg ellene többnyire republikánusok tiltakoztak.

A vizsgált források anyagai nyomán az is megállapítható, hogy az erőszakos videójátékok lehetséges negatív hatásaival az elmúlt öt évben egyre kevesebbet foglalkozott a média, miközben a fegyverviselést érintő szabályozások továbbra is a sajtó napirendjén maradtak.

Mit hozhat a jövő?

Végezetül felmerülhet a kérdés: vajon a CDA kutatás fényében közelebb került-e az Egyesült Államok törvényhozása ahhoz, hogy mélyrehatóbban megszigorítsa a fegyvertartást, és valódi stratégiát dolgozzon ki a tömegmészárlások megelőzésére? És végleg elül-e a már negyven éve hol felerősödő, hol csillapodó morális pánik az erőszakos videójáték körül?

2016 június közepén egy minden korábbinál több áldozatot (50 halottat és ennél is több sebesültet) követelő lövöldözés történt a floridai Orlando városában egy éjszakai melegbárban. Az eset kapcsán láthatóan újra a fegyverlobbi került a figyelem középpontjába, de

ezúttal egy újabb tényezővel bővült a diskurzus: az amerikai születésű iszlám elkövető, Omar Mateen a vallás és a kulturális különbségek, de még inkább a terrorizmus témakörével bővítette azt. E véres eseményre reagáló médiadiskurzus nyomán arra lehetett volna számítani, hogy demokrata hátszéllel közeledhet az az idő, amikor a USA lakosságának ténylegesen át kell majd értékelnie a fegyverekhez való kötődését. De közben végbement egy elnökválasztás, és 2017-től az elnöki és a kormányzati hatalom élére republikánusok kerültek, akik többségükben hagyományosan a fegyvertartás védelmezői, viszont mint bűnbakra szívesen mutogatnak az erőszakos videójátékokra. 2018-ban egy újabb középiskolai lövöldözés, a parklandi Stoneman Douglas High School középiskolában történt tragédia után Donald Trump új amerikai elnök mind a National Rifle Association, mind az Entertainment Software Association képviselőit tárgyalni hívta, aminek jelentős politikai üzenete van mindkét eredetileg kiemelten vizsgált ágens csoportot érintően.⁶⁰ A fegyverekről és a lövöldözésekről szóló diskurzusban azonban a civil szervezetek és a média nem nagyon tűnik engedékenynek: ezen ágenscsoportok tagjai közül a választások után jónéhányan egyet nem értésüket fejezték ki, és elhatárolódtak az új amerikai elnök érveléseitől és nyilatkozataitól. A képlet tehát változatlanul nem egyszerű.

IRODALOM

- Bánhegyi Mátyás (2011) Politikai szövegek és fordítástudomány. 3. rész: Van Dijk kritikai diskurzuselemzési modellje és a fordításközpontú diskurzustársadalom. *Fordítástudomány* XIII. szám. 22–39.
- Cohen, Stanley (1972) *Folk Devils and Moral Panics*. Oxford, MacGibbon and Kee.
<http://doi.org/10.4324/9780203828250>
- Császi Lajos (2003) *Tévéerőszak és morális pánik*. Budapest, Új mandátum.
- Fairclough, Norman (1992) *Discourse and Social Change*. Cambridge, Polity Press.
<http://doi.org/10.2307/2074659>
- Fekete Zsombor (2009) Erőszak(ok) a videójátékokban. In: Stachó L. – Molnár B. (2009szerk.) *A médiaerőszak. Tények, mítoszok, viták*. Budapest, Mathias Corvinus Collegium – Századvég Kiadó. 231–251.
- Gerbner, George (2000) *A média rejtett üzenete*. Budapest, Osiris Kiadó – MTA-ELTE Kommunikációelméleti Kutatócsoport.
- Gerbner, George – Gross, Lary (1976) Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*. 26. évf. 2. 172–194.
<http://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1976.tb01397.x>
- Goode, Erich – Ben-Yehuda, Nathan (1994). *Moral Panics: The Social Control of Deviance*. Oxford: Blackwell. <http://doi.org/10.2307/2076993>
- Hall, Stuart – Jefferson, Tony – Clarke, John – Roberty, Brian (1978) *Policing the Crisis: Mugging, the State and Law and Order*. London, Macmillan.
<http://doi.org/10.2307/589668>
- Jenkins, Henry (2000) Lessonf from Littleton: What Congress Doesn't Want to Hear About Youth and Media. In: Dines, G. – Humez, J. M. (2002szerk.) *Gender, Race, and Class in Media: A Text-Reader*. SAGE Publications. 385–395.

⁶⁰ Forrás: <https://www.theverge.com/2018/3/5/17082832/video-game-industry-esa-trump-meeting-violence-school-shooting-controversy>, Letöltés ideje: 2016.04.14.

- Kitzinger Dávid (2000) A morális pánik elmélete. *Replika* 40. 23–48.
- McRobbie, Angela (1994) The Moral Panic in the Age of the Postmodern Mass Media. *Post-modernism and Popular Culture*. London, Routledge. 192–213.
https://doi.org/10.4324/9780203168332_chapter_11
- Stachó László – Molnár Bálint (2003) Médiaerőszak: Tények és mítoszok. *Médiakutató* 2003/4. 23–52.
- Stachó László – Molnár Bálint (2009) *A médiaerőszak. Tények, mítoszok, viták*. Budapest, Mathias Corvinus Collegium – Századvég Kiadó.
- van Dijk, Teun A. (1993) Principles of Critical Discourse Analysis. *Discourse and Society*. 4. évf. 1. szám. 249–283. <https://doi.org/10.1177/0957926593004002006>
- van Dijk, Teun A. (1997) Discourse as interaction in society. In: *Discourse as Social Interaction*. Thousand Oaks, USA, Sage Publications. 1–37.
- van Dijk, Teun A. (2001) *Critical Discourse Analysis*. In: Tannen, D. – Schiffrin, D. – Hamilton, H. E. (2001szerk.) *Handbook of Discourse Analysis*. London – Oxford, Blackwell. 352–371.
- Wodak, Ruth – Martin, J. R. (2003) *Re/reading the past: Critical and functional perspectives on time and value*. Amsterdam – Philadelphia, John Benjamins Publishing.
<http://doi.org/10.1075/dapsac.8>