

OGLAS

OD VIRTUALNOG DO STVARNOG SVIJETA NASILJA (6)

Stvara li se generacija agresivaca? Statistika jasno govori: Nasilno je čak 89 posto videoigara!

Čak trećina ispitane djece videoigre je igrala između dva i tri sata dnevno, dok ih je 8,6 posto igralo pet ili više sati dnevno

Piše: [Dušan Miliuš](#)

Objavljeno: 24. rujna 2025. 15:00



Videoigre (ilustracija)

Martin Moxter/imagebroker/profimedia/Martin Moxter/imagebroker/profimedia

OD VIRTUALNOG DO STVARNOG SVIJETA NASILJA (2)

[Zabrinjava porast nasilja prema roditeljima](#)

Podijeli

OD VIRTUALNOG DO STVARNOG SVIJETA NASILJA (5)

[I prvašići igraju nasilne igre za one 18+](#)

PROMO

[Dvodnevna avantura u Slavoniji](#)

TVOJ VODIČ
ZA ODRASTANJE
UPUTE ZA SAMOSTALNE
KUĆNE POPRAVKE

PITAJ AI

PERPLEXITY PRO

12 MJESECI
BESPLATNO

UZMI BESPLATNU LICENCU
ZA PERPLEXITY PRO PUTEM
MAGENTA MOMENTA



Istraži

Jesu li, između ostalog, i nasilne videoigre koje je igrao imale ikakav utjecaj i bile "okidač" za ubojstvo koje se dogodilo 20. prosinca prošle godine u Osnovnoj školi u Prečkom, kod optuženog L. M., možda nikada nećemo doznati, jer će suđenje koje mu danas počinje biti zatvoreno za javnost, pa tako i navedene pojedinosti. I dok će se o tome u konkretnom slučaju očitovati psihijatri, tim se pitanjem na teorijskoj razini bavi **prof. dr. sc. Vesna Bilić** sa zagrebačkog Učiteljskog fakulteta, koja je o toj temi objavila nekoliko radova utemeljenih i na istraživanjima.

Nedvojbeno je da su video i računalne igre, uključujući i one s elementima nasilja, sastavni dio djetinjstva - često dominiraju dječjim životima, predstavljaju popularan oblik elektroničke zabave, isplative su i nezahitljive. Suprotno uvriježenom mišljenju, one nemaju samo negativne strane; mogu imati i pozitivne učinke, poput poboljšanja prostorne percepcije, bolje koordinacije oko-ruka, učinkovitijeg procesuiranja sekundarnih vizualnih podražaja te veće brzine reakcije. Ipak, upravo su moguće opasnosti - poput ovisnosti, socijalne izolacije, lošijih školskih rezultata i agresivnog ponašanja - ono na što se posebno upozorava.

Ono što zabrinjava jest pitanje hoće li izloženost nasilnim sadržajima i uvježbavanje u "krvoločnim" igricama stvoriti generaciju agresivaca i nasilnika? Sve je počelo još 1992. godine videoigrom Mortal Kombat, a danas postoje tisuće videoigara s elementima nasilja. U čak 89 posto videoigara utvrđeni su nasilni sadržaji. U SAD-u



videoigre igra 99 posto dječaka i 94 posto djevojčica, dok u Hrvatskoj nasilne igrice najčešće igra 80,6 posto učenika - pokazalo je istraživanje koje je prof. dr. sc. Vesna Bilić provela na uzorku od 501 učenika. Edukativne igrice igralo je samo 5,6 posto učenika.

Motivi zbog kojih djeca igraju videoigre, prema prof. dr. sc. Vesni Bilić, su različiti. Socijalni motivi uključuju druženje, zajedničke interese, razgovor i timski rad; emocionalni - opuštanje, ali i izazivanje bijesa; intelektualni - potrebu za postignućem, želju za natjecanjem, kreativnost, eksperimentiranje s različitim identitetima te znatiželju. Također, čest je i motiv eskapizma - bijega od stvarnih problema.

Čak trećina ispitane djece videoigre je igrala između dva i tri sata dnevno, dok ih je 8,6 posto igralo pet ili više sati dnevno. Četvrtina ispitanika, njih 25 posto, videoigre je igrala sat vremena dnevno. Nasilni sadržaji i vrijeme provedeno u igranju predstavljaju dva neovisna potencijalna rizika za djecu, osobito kada su prikazi nasilja izrazito realistični. Povezanost između izloženosti nasilju u videoigramima i agresivnog ponašanja potvrdile su i brojne inozemne studije. Ustanovljeno je, primjerice, da djeca koja više gledaju nasilne filmske i televizijske sadržaje, kao i ona koja češće igraju nasilne videoigre, pokazuju višu razinu agresivnosti u ponašanju.

Igrači se često poistovjećuju s likovima iz igara i oponašaju njihove postupke - osobito zato što se agresivno ponašanje u tim igrama najčešće nagrađuje, a ubijanje se prikazuje kao nužan uvjet za nastavak igranja. Djeca će, dakako, češće oponašati ponašanja za koja slijedi nagrada. Da takvo ponavljanje nasilja unutar svijeta mašte nije bezopasno, pokazuje i činjenica da ono mijenja kognitivne, afektivne i bihevioralne procese.

Kad je riječ o osobnim čimbenicima povezanim s igranjem nasilnih videoigara, sklonost nasilju osobito pokazuju dječaci koji su agresivniji i manje empatični, kao i oni koji su bili izloženi obiteljskom nasilju, imaju nisko samopoštovanje ili slabiji školski uspjeh. Nakon igranja nasilnih videoigara, djeca često izjavljuju da su neprijateljski raspoložena prema drugima. Što su igre realističnije, to su i osjećaji agresivniji - a to može dovesti i do konkretnog agresivnog ponašanja.

Dugoročno gledano, istraživanja su pokazala da su djeca koja su igrala nasilne videoigre imala veću vjerojatnost da će počiniti djela fizičke agresije čak 30 mjeseci nakon igranja. Naravno, igranje nasilnih videoigara neće imati jednake posljedice za svu djecu. Rizik od toga da se nasilje iz virtualnog svijeta prenese u stvarni ovisi o nizu čimbenika - poput roditeljskog nadzora, loših vještina rješavanja problema, nedostatka roditeljskih pravila, kao i nedovoljno razvijene medijske i kritičke pismenosti. Roditelji su ključni u ublažavanju utjecaja i posljedica igranja nasilnih videoigara. Kvalitetno roditeljstvo prije svega podrazumijeva aktivan nadzor nad onime što djeca gledaju i igraju.

Važnu ulogu ima i škola, posebno kroz uvođenje medijskog odgoja i razvoja medijske pismenosti. Ipak, više od samih medijskih sadržaja šteti pasivnost okoline - odnosno neodlučnost odraslih da primjereno reagiraju na neprimjerene sadržaje kojima su djeca izložena. "To je samo dio onoga što možemo učiniti", zaključuje prof. dr. sc. Vesna Bilić.

Tekst je objavljen uz financijsku potporu Agencije za elektroničke medije iz programa poticanja novinarske izvrsnosti



Prijavi se na newsletter i prvi pročitaj
novi tekst ovog autora.

Unesite svoj Email



Prijavite se

Podijeli