



Nasilničke video igrice – Plan časa

Ciljevi učenika

- Saznati kako stručnjaci shvataju uzroke nasilja.
- Identifikovati istraživanje koje nalazi moguće veze između medijskog prikazivanja nasilja i nasilnog ponašanja među mladim ljudima.
- Analizirati razloge u prilog i protiv ograničavanja video igrica za mlade ljude.
- Identifikovati oblasti slaganja i neslaganja sa drugim učenicima.
- Odlučiti, individualno i kao grupa, da li vlade treba da propišu krivičnu kaznu za prodavanje ili iznajmljivanje nasilničkih video igrica mladima; podržati odluke zasnovane na dokazima i razboritom rezonovanju.

Pitanje za promišljanje

Da li naša demokratija treba da propiše krivične kazne za one koji prodaju, iznajmljuju ili prikazuju nasilničke video igrice maloletnicima?

Materijali

- Tok časa
- Prilog 1 – Vodič kroz promišljanje
- Prilog 2 – Radni list za promišljanje
- Prilog 3 – Osvrt učenika/ce na promišljanje
- Materijal za čitanje - članak*
- Odabrani izvori
- Pitanje za promišljanje sa argumentima
(izborna opcija – iskoristite ga ukoliko učenici imaju problema sa nalaženjem argumenata ili je vreme ograničeno)



Članak* Nasilničke video igrice

1 1999. godine dva srednjoškolca su pucali i ubili dvanaest učenika i jednog nastavnika
2 u srednjoj školi u Kolumbiju (Columbine High School) u Sjedinjenim Državama. Dvojica
3 ubica su izgleda uvežbavali svoj napad koristeći modifikovanu verziju video igrice *Doom*.

4 Koji su uzroci nasilja? Ne postoji jednostavan odgovor a verovatno ni jedan jedini
5 uzrok. Neki stručnjaci tvrde da za to postoje biološki razlozi. Oni veruju da neki ljudi imaju
6 gene ili određeni hemijski sastav kod kojih je veća verovatnoća da će biti nasilni. Drugi krive
7 socijalne probleme kao što su siromaštvo, diskriminacija, nedostatak nade, propadanje
8 porodičnih vrednosti, zlostavljanje u detinjstvu ili zavisnost od droga i alkohola. Na kraju,
9 ukazuje se na neke kulturološke faktore kao što je količina nasilja koja se prikazuje u
10 medijima.

11 **Nasilje na televiziji: Međunarodni problem**

12 Do sedmog razreda, prosečno američko dete će biti svedok 8.000 ubistava i 100.000 činova
13 nasilja na televiziji. Neki ljudi kažu da tolika količina nasilja na televiziji pravi američko
14 društvo nasilnijim. Oni su mišljena da ukoliko ljudi gledaju puno nasilja, veća je verovatnoća
15 da će se nasilno ponašati. 1972. godine, Ministar zdravlja Sjedinjenih Država (U.S. Surgeon
16 General), najviši državni službenik američke vlade u zdravstvu, je rekao da „nasilje na
17 televiziji....zaista ima (negativni) efekat na određene članove našeg društva.“ Brojne naučne
18 studije podržavaju ovaj stav Ministra.

19 Zabrinutost zbog nasilja na televiziji nije samo ograničena na Sjedinjene Države. Još
20 1994. na sastanku koji je sazvaio Karterov Centar (the Carter Center) da bi se diskutovalo o
21 politici radija i televizije, predstavnici iz Rusije, Republike Češke i drugih novih demokratija

22 su predložili da „Prizori nasilja bi trebalo da se emituju sa najvećom diskrecijom.
23 Televizijske kuće bi trebalo da se *dobrovoljno* da izbegavaju da emituju nasilne prizore onda
24 kada je verovatno da će deca biti među gledaocima.“ U Litvaniji, televizijske kuće
25 dobrovoljno rangiraju programe prema uzrastu za koji su pogodni. Međutim, iako su ova
26 ograničenja dobrovoljna, neke grupe u Litvaniji, uključujući i udruženja nastavnika,
27 podržavaju čvršću kontrolu države.

28 Mnogi sociolozi se slažu da nasilje na televiziji može da doprinese anti-društvenom
29 ponašanju kod dece. Nakon petogodišnje studije, Asocijacija američkih psihologa je 1992.
30 Izvestila da „nasilje na televiziji može da izazove agresivno ponašanje i može da odgaja
31 Vrednosti koje favorizuju agresiju kao način rešavanja konflikta.“ Drugim rečima, gledanje
32 nasilnog TV programa može gledaoce učiniti nasilnim.

33 Branioci televizije veruju da je problem komplikovaniji. Uostalom, nije da će svako
34 ko odgleda kriminalistički film izaći napolje i odmah sutradan počiniti ubistvo. Milioni ljudi
35 gledaju nasilje na televiziji i samo nekolicina počini nasilje. Nasilju u zabavi, kako oni tvrde,
36 se pripisuje veća odgovornost za širi problem u društvu. Nasilje na televiziji odlikava nivo
37 nasilja u američkom društvu ali ga ne prouzrokuje. Neko istraživanje podržava ovaj stav.
38 Iako je studija iz 1999., koju je sproveo Univerzitet „Caste Western Reserve“ i državni
39 univerzitet Kent (Kent State University), otkrila „uznemirujuće visok“ nivo nasilja među
40 2.000 učenika između trećeg i osmog razreda u Sjedinjenim Državama, istraživači su otkrili
41 da postoji samo skromna veza između ovog nasilja i gledanja nasilja na televiziji. Učenici
42 koji su bili najskloniji da postanu nasilni su bili oni koji su bili svedoci ili žrtve nasilja u
43 stvarnom životu u kući, u zajednici ili u školi.

44 **Nasilje u video igricama**

45 Nasilničke video igrice prouzrokuju sličnu zabrinutost. Kompjuterizovane video
46 igrice su prvi put predstavljene javnosti 70-tih godina. Danas, mnoge popularne video igrice

47 imaju visok nivo realističnog nasilja. Kako deca reaguju na video igrice? U studiji iz 2001.,
 48 psiholozi Krej Anderson (Craig Anderson) i Bred Bušman (Brad Bushman) su pregledali 35
 49 različitih studija o nasilničkim video igricama. Neke od statistika koje su oni naveli uključuju
 50 ove činjenice:

- 51 ○ Sedamdeset devet posto američke mladeži regularno igra kompjuterske ili video
 52 igrice. U proseku, mladi između 7 i 17 godina igraju ove igrice osam sati svake
 53 nedelje.
- 54 ○ Nasilničke igrice čine oko 80 posto prihoda industrije video igrica, dok sport i
 55 drugi formati video igrica čine samo 20 posto tržišta. U uzorku od 33 popularnih
 56 igrica dva glavna proizvođača, 80 posto ih je imalo nasilni sadržaj.
- 57 ○ Izgleda da deca favorizuju nasilje. U jednoj studiji rađenoj sa učenicima sedmog i
 58 osmog razreda, 50 posto omiljenih igrica su bile nasilne, a samo 2 posto su bile
 59 obrazovne.

60 Iako postoji manje podataka u istraživanjima o efektima nasilja u video igricama nego
 61 efektima nasilja na televiziji, mnogi istraživači su zaključili da nasilničke video igrice imaju
 62 negativan efekat na mlade igrače. U svojoj analizi iz 2001., Anderson i Bušman su takođe
 63 zaključili da je postojao konzistentan šablon rezultata u pet oblasti. Izloženost nasilničkim
 64 video igricama (1) povećava želju za fizičkim obračunom; (2) povećava nasilnička
 65 razmišljanja; (3) povećava agresivne emocije; (4) povećava agresivne akcije; i (5) umanjuje
 66 pozitivne akcije.

67 Iako se mnogi eksperti slažu sa ovim zaključcima, neki se ne slažu. 2001. godine,
 68 istraživač iz oblasti komunikacija Džon Šeri (John Sherry) je takođe sproveo pregled ovog
 69 istraživanja i zaključio je da „ izgleda da je celokupan efekat ovih igrica na agresivnost nije
 70 veliki.“ On se doduše složio da novije, još nasilnije igrice zaista pokazuju veći efekat.

71 **Sadašnje politike**

72 Trenutno, industrija video igrica reguliše samu sebe. Većina proizvođača iz Severne
73 Amerike koristi sistem Tabele za rangiranje zabavnog softvera (the Entertainment Software
74 Rating Board (ESRB)). U ovom sistemu, kritičari ocenjuju sadržaj svake igrice u smislu
75 nasilja, ružnih reči, seksa i upotrebe zabranjenih supstanci. U Evropi, sistem Informacija o
76 paneuropekim igricama (the Pan European Games Information (PEGI)) koristi rangiranje po
77 godinama. Igrice koje pregledaju ESRB i PEGI dobijaju oznaku na kutiji igrice: one koje
78 imaju nasilnički ili seksualni sadržaj mogu da dobiju ESRB oznaku „AO“ (Adult Only –18
79 godina i stariji - *samo za odrasle – prim.prev*) ili PEGI oznaku „18+“ (prikladno za ljude od
80 18 godina i starije). Poledina kutije prikazuje simbole koji opisuju igrice koje sadrže nasilje,
81 seks, upotrebu zabranjenih supstanci i drugi sadržaj. Proizvođači se ohrabruju – ali ne moraju
82 – da prilože igrice na procenu. Nintendo i Sega, na primer, imaju svoje sopstvene procedure.
83 Kritičari video igrica kažu da trenutne politike nisu adekvatne. Oni citiraju izveštaj Federalne
84 komisije za trgovinu Sjedinjenih Država (Federal Trade Commission) iz 2003. Godine koji je
85 otkrio da je 78 posto dece između 13 i 16 godina moglo da kupi video igrice sa oznakom „M
86 – Mature“ („O– Odrasli“ - *prim.prev.*) - 17 i stariji. Oni takođe tvrde da mnogi roditelji ne
87 znaju koje video igrice njihova deca kupuju i igraju. Oni ukazuju na slučaj ubica iz srednje
88 škole u Kolumbiju, Erika Harisa i Dilana Klebolda (Eric Harris and Dylan Klebold). Prema
89 Centru Sajmon Vizental (Simon Wiesenthal Center), koji istražuje grupe mržnje¹ na
90 internetu, Haris i Klebold su modifikovali nasilničku video igricu *Doom* time što su igračima
91 dali bezgraničnu količinu naoružanja i žrtve nikako nisu mogle da uzvrate. Izgleda da je
92 moguće da su dvojica ubica vežbali svoje napad koristeći ovu igricu.

93 Takođe je malo verovatno da su njihovi roditelji uopšte znali šta su oni radili. I pre
94 nego što je izašao izveštaj Federalne komisije za trgovinu, Asocijacija za interaktivni
95 digitalni softver (the Interactive Digital Software Association), trgovinska grupa za industriju

96 video igrice, je razvila marketinške standarde i prakse za video igrice koji su takođe ključili
97 metode primene. Novi sistem postavlja znake upozorenja, trenira osoblje u prodavnicama i
98 zahteva dokaz o uzrastu sa svakog ko želi da iznajmi ili kupi nasilnički video.

99 **Sadašnje debate**

100 Neki ljudi su tražili još strožiju restrikciju video igrice. Kritičari dobrovoljnog
101 ocenjivanja tvrde da ovaj sistem ne deluje. Oni tvrde da radnje ne primenjuju dobrovoljno
102 ocenjivanje i roditelji nisu svesni da oni postoje. Takođe ne veruju da će industrija video
103 igrice, koja zarađuje 10 milijardi američkih dolara godišnje, nadzirati sebe kada može toliko
104 novca da se zaradi kroz prodaju mladim ljudima.

105 Neke vlade se slažu sa strožijim restrikcijama. 2005. godine, američka država Illinois
106 je donela „Zakon o nasilničkim video igricama“ kojim je prodaja ili iznajmljivanje
107 nasilničkih ili seksualnih video igrice maloletnicima u prodavnicama krivično delo. Radnje
108 moraju da stave upozorenje za roditelje na kutijama video igrice i da postave znakove koji
109 objašnjavaju postojeće oznake u industriji. Prekršiocu zakona će biti kažnjeni sa 1.000
110 američkih dolara za prvi prekršaj i sa 5.000 američkih dolara ili do godinu dana u zatvoru za
111 svaki sledeći prekršaj.

112 Protivnici ovih restrikcija tvrde da takve kazne nisu neophodne. Oni zastupaju stav da
113 industrija video igrice preduzima neophodne korake kako bi zaštitila mlade igrače i da još
114 uvek nije „sa sigurnošću naučno potvrđeno“ da nasilničke video igrice u stvarnosti povređuju
115 mlade ljude. Bez ove vrste dokaza, protivnici tvrde da kazne poput onih za prodavanje
116 cigareta ili duvana mladim ljudima nisu opravdane. Na kraju, neki tvrde da bi krivične kazne
117 narušile demokratske principe slobode izražavanja. U Sjedinjenim Država, Vrhovni sud je
118 podržao krivične kazne za distribuciju cigareta, alkohola i pornografskih materijala
119 maloletnicima, ali niži savezni sudovi su već poništili zakone o video igricama.

120 Još nije doneta odluka o tome šta učiniti u vezi sa nasilničkim video igricama i

- 121 njihovim uticajem na decu. Ovakva debata će se uvek javljati onda kada demokratija mora da
- 122 uravnoteži pravo na slobodu izražavanja sa svojom obavezom da zaštiti ranjive članove
- 123 društva od povređivanja.

¹ **Grupa mržnje** je organizovana grupa ili pokret koji zastupa mržnju, neprijateljstvo ili nasilje prema pripadnicima neke rase, etničkog porekla, religije, pola, seksualne orijentacije ili drugog određenog sektora društva.... Izraz "grupa mržnje" je politički neologizam (reči i izrazi koji su nedavno skovani - ovde u političke svrhe). Njega ne koriste ove grupe već oni koji im se suprotstavljaju a nekada ga koriste sociolozi i istoričari koji ih istražuju. (prim.prev) – Izvor: Wikipedia



Nasilničke video igrice – Odabrani izvori

Anderson, Craig A. and Brad J. Bushman, „Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature,” *Psychological Science* (2001) 12, 353-359, <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2000-2004/01AB.pdf>

Croddy, Marshall, and Bill Hayes, *Criminal Justice in America* (Los Angeles: Constitutional Rights Foundation, 2000).

Entertainment Software Rating Board, “ESRB Game Ratings: Frequently Asked Questions” (New York: Entertainment Software Rating Board, 2005), <http://www.esrb.org/esrbratings.faqs.asp>

Forbes, Beth, “Expert: Video Violence Minimally Affects Kids,” *Purdue News* (June 1999), <http://news.uns.purdue.edu/html4ever/9906.sherry.video.html>

Huffstutter, P.J., “Illinois Seeks to Curb Excessive Video Games,” *Los Angeles Times* (December 16, 2004).

Illinois General Assembly. Public Act 94-0315, “Violent Video Game Law” (720 ILCS 5, Article 12A. Violent video games), enacted July 25, 2005, <http://www.ilga.gov/legislation/publicacts/94/PDF/094-0315.pdf>

Janushewski, Derrick, and Myna Truong, “Video Games and Violence,” *Building the Virtual City: Suggestioins for Shaping a Viable Cybersociety* (Hamilton, Canada: McMaster University, 1999), <http://socserv2.mcmaster.ca/soc/courses/stpp4C03/ClassEssay/videogames.htm>

Pan European Games Information (PEGI), “What Is PEGI?” (Brussels, Belgium: PEGI, n.d.), <http://www.pegi.info/index.html>

Parvaz, D., “Video Game Research Yields Wide Ranging Conclusions,” *Seattle Post-Intelligencer* (October 14, 1999), <http://seattlepi.nwsourc.com/videogameviolence/stdy14.shtml>

Report of the Commission on Radio and Television Policy (Atlanta: Carter Center, August 1994), <http://www.ciaonet.org/conf/car27>

Sherry, John L., “The Effects of Violent Video Games on Aggression: A Meta-Analysis,” *Human Communication Research* (2001), 27, 409-431.

Singer, Mark I., David B. Miller, Shenyang Guo, Daniel J. Flannery, Tracy Frierson, and Karen Slovak, “Contributors to Violent Behavior Among Elementary and Middle School Children,” *Pediatrics* (October 1999), Vol.104:4, pp. 878-884, <http://www.pediatrics.org/cgi/content/full/104/4/878>

Walsh, David, *Video Game Violence and Public Policy*, paper presented at the Playing by the Rules: The Cultural Policy Challenges of Video Games Conference, Chicago, Illinois, October 26-27, 2001, <http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/walsh.html>



Nasilničke video igrice – Pitanje za promišljanje sa argumentima

Pitanje za promišljanje

Da li naša demokratija treba da propiše krivične kazne za one koji prodaju, iznajmljuju ili prikazuju nasilničke video igrice maloletnicima?

Argumenti u prilog pitanju za promišljanje

1. Trenutni sistem ocenjivanja i samo-regulisanja ne deluje. Proizvođače video igrica interesuje da zarade a ne da zaštite decu. Prodavnice ne primenjuju sistem a roditelji nisu svesni njegovog postojanja. Kao rezultat toga, mladi ljudi mogu da kupe nasilničke video igrice.
2. Dokazi povezuju nasilničke igrice i nasilje u stvarnom životu. Mnogi istraživači su zaključili da nasilničke video igrice imaju negativan efekat na mlade igrače.
3. Već je previše stvarnog nasilja u životima dece. Igranje nasilničkih video igrica stimuliše decu da se ponašaju agresivno i smanjuje pozitivne modele ponašanja.
4. Vlade mogu da pomognu roditeljima da zaštite mlade ljude i da ih vaspitaju na pozitivan način. Razumno je kontrolisati količinu nasilja koje deca dožive igrajući video igrice.
5. Demokratske vlade imaju odgovornost da zaštite ranjive članove društva. Vrhovni sud Sjedinjenih Država je podržao krivične kazne za prodavanje cigareta, alkohola i pornografskih materijala maloletnicima. Sud će verovatno presuditi da su slične kazne za nasilničke video igrice ustavne.



Nasilničke video igrice – Pitanje za promišljanje sa argumentima

Pitanje za promišljanje

Da li naša demokratija treba da propiše krivične kazne za one koji prodaju, iznajmljuju ili prikazuju nasilničke video igrice maloletnicima?

Argumenti protiv pitanja za promišljanje

1. Industrija video igrica je razvila novi sistem upozorenja koji bi trebao da pomogne da video igrice drži van domašaja dece. Novi sistem će uključivati metode primene i napora da se javnost informiše o sistemu ocenjivanja.
2. Ne postoji jak naučni dokaz da nasilničke video igrice izazivaju nasilno ponašanje. Bez takvog dokaza, ne postoji argument za nametanje krivičnih kazni za prodaju nasilničkih video igrica kao što postoje za prodaju cigareta, alkohola ili pornografije maloletnicima.
3. Roditelji, a ne vlada, imaju decu. Roditelji imaju odgovornost da vaspitavaju svoju decu i da ih uče da je nasilje pogrešno.
4. Stvarno nasilje je ono koje šteti deci i trebalo bi ga sprečiti. Studija iz 1999. godine je pokazala da učenici koji su naskloniji da postanu nasilni su oni koji su videli ili bili žrtve nasilja u stvarnom životu.
5. Takav zakon je neustavno ograničenje demokratskih principa slobode govora. U demokratiji, ljudi sami donose odluke. Mladim građanima treba praksa u pravljenju informisanih izbora.