

**PRAVO I DIGITALNE TEHNOLOGIJE**  
Priredio: Dr Marko Carić, redovni profesor

**LAW AND DIGITAL TECHNOLOGY**  
Edited by: Marko Carić, PhD, Full Professor

---

Univerzitet Privredna akademija u Novom Sadu  
Pravni fakultet u Novom Sadu  
University Business Academy Novi Sad  
Faculty of Law in Novi Sad

---

Novi Sad 2019.

Zbornik referata sa XVI Međunarodnog naučnog skupa  
„Pravnički dani - Prof. dr Slavko Carić”  
26. – 28. septembar 2019. godine u Novom Sadu,  
u organizaciji Univerziteta Privredna akademija u Novom Sadu  
Pravni fakultet u Novom Sadu

**Izdavač:**

Univerzitet Privredna akademija u Novom Sadu,  
Pravni fakultet u Novom Sadu  
Geri Karolja br. 1, telefon: 021 400 – 499  
Web: [www.pravni-fakultet.info](http://www.pravni-fakultet.info)

**Recenzenti:**

Dr Marko Carić, redovni profesor Emeritus dr Milorad Bejatović Akademik dr Vesna Vučković, redovni profesor	Dr Darko Golić, vanredni profesor Dr Predrag Mirković, vanredni profesor
Dr Mirjana Knežević, redovni profesor Dr Vladimir Medović, vanredni profesor	Dr Mirko Smoljić, vanredni profesor Dr Marijana Mladenov, docent Dr Jelena Stojšić-Dabetić, docent Dr Joko Dragojlović, docent
Dr Vladimir Kozar, vanredni profesor	

**Za izdavača:**

Dr Marko Carić, redovni profesor

**Urednik:**

Dr Marko Carić, redovni profesor

**Štampa:**

Štamparija FELJTON, Novi Sad

**Tiraž:** 80

ISBN  
978-86-6019-103-0

## **Programski odbor:**

Dr MARKO CARIĆ, redovni profesor | Univerzitet Privredna akademija u Novom Sadu, Pravni fakultet u Novom Sadu, Dekan | Republika Srbija  
Emeritus dr MILORAD BEJATOVIĆ | Univerzitet Privredna akademija u Novom Sadu, Pravni fakultet u Novom Sadu | Republika Srbija

Dr MIRKO KULIĆ, redovni profesor | Univerzitet Privredna akademija u Novom Sadu, Pravni fakultet u Novom Sadu, Rektor | Republika Srbija

Akademik dr MIODRAG N. SIMOVIĆ, redovni profesor | Pravni fakultet Univerziteta u Banjoj Luci, Sudija Ustavnog suda Bosne i Hercegovine | Bosna i Hercegovina

Dr DUŠANKA ĐURĐEV, redovni profesor | Univerzitet Privredna akademija u Novom Sadu, Pravni fakultet u Novom Sadu | Republika Srbija

Dr MILENKO KREĆA, redovni profesor u penziji | Pravni fakultet Univerziteta u Beogradu | Republika Srbija

Dr RODOLJUB ETINSKI, redovni profesor u penziji | Pravni fakultet Univerziteta u Novom Sadu, Urednik Sekcije za međunarodno pravo Kopaoničke škole prirodnog prava | Republika Srbija

Akademik dr RADOVAN VUKADINOVIĆ, redovni profesor | Pravni fakultet Univerziteta u Banjoj Luci | Bosna i Hercegovina

Dr MIRJANA KNEŽEVIĆ, redovni profesor | Univerzitet u Kragujevcu, Ekonomski fakultet | Republika Srbija

Akademik dr VESNA VUČKOVIĆ, redovni profesor | Univerzitet "Adriatik" – Bar, Sudija Vrhovnog suda Crne Gore | Republika Crna Gora

Dr MILE MATIJEVIĆ, redovni profesor | Univerzitet za poslovne studije, Fakultet pravnih nauka, Dekan | Bosna i Hercegovina

Dr MIRKO SMOLJIĆ, vanredni profesor | Sveučilište Sjever, Varaždin | Republika Hrvatska

Dr SLAVOMIR RUDENKO | Pravni fakultet, Panevropski univerzitet u Bratislavi | Republika Slovačka

Dr IVAN BULATOVIĆ, profesor strukovnih studija | Beogradska poslovna škola – Visoka škola strukovnih studija, Nacionalni savet za visoko obrazovanje | Republika Srbija

Mr KAMENKO KOZARSKI | Predsednik Prekršajnog suda u Novom Sadu | Republika Srbija

MIROSLAV ALIMPIĆ | v.f. predsednika Višeg suda u Šapcu, Sudija Apelacionog suda u Novom Sadu | Republika Srbija

Dr ILIJA ZINDOVIĆ | Sudija Apelacionog suda u Kragujevcu | Republika Srbija

**Organizacioni odbor:**

Dr MARKO CARIĆ, redovni profesor - Predsednik Organizacionog odbora

Emeritus dr MILORAD BEJATOVIĆ

Dr ŽELJKO BJELAJAC, redovni profesor

Dr VLADIMIR MEDOVIĆ, vanredni profesor

Dr VLADIMIR KOZAR, vanredni profesor

Dr DARKO GOLIĆ, vanredni profesor

Dr PREDRAG MIRKOVIĆ, vanredni profesor

Dr MARIJANA MLADENOV, docent

Dr JELENA STOJŠIĆ- DABETIĆ, docent

Dr JOKO DRAGOJLOVIĆ, docent

**Sekretar:**

Dr MAJA SUBOTIN, docent

**Dr Željko Đ. Bjelajac, redovni profesor**  
Univerzitet Privredna Akademija u Novom Sadu,  
Pravni fakultet u Novom Sadu  
e-mail: zdjbjelajac@gmail.com

**Dr Aleksandar M. Filipović, docent**  
Univerzitet Privredna Akademija u Novom Sadu,  
Fakultet za ekonomiju i inženjerski menadžment u Novom Sadu  
e-mail: sasha.filipovic@gmail.com

## KORELATIVNOST VIDEO IGARA I NASILJA KOD DECE I MLADIH

### **Apstrakt:**

*Video igre sa elementima nasilja koje izvodi svaki igrač spadaju među igre koje se igraju više od ostalih. Autori, pozivajući se na naučna istraživanja nastoje da odgovore na brojna pitanja: Zašto se te igre igraju radije nego druge, zašto su agresivnost i nasilje u video igrama tako privlačni, kako agresivnost i nasilje u igrama deluju na mladog igrača, zašto i kada video igre, po definiciji igra, prestaje da bude igra, da li proizvođači video igara sračunato proizvode igre koje izlaze iz profila igre, pa se prema njoj ne treba odnositi kao prema igri? Autori nude i drugačiju tačku gledišta. Samo igranje neće pretvoriti decu u krvožedne ubice. Kontrargument teoriji o nasilju je stav da nasilje ne izazivaju samo video igre već i nasilne knjige i filmovi, televizija. Izdavačke kuće vide mlade kao mali deo tržišta, dok je veći deo namenjen odraslima, sa većim prihodom. Industrijama video igara moraju biti data ista prava kao ostalim kulturnim industrijama, što uključuje scene eksplicitnog seksa i nasilja. Psiholozi podsećaju da zasićenost nasilnim slikama ima i blagotvoran uticaj na decu, jer ih čini manje osetljivim, i lakšim za kontrolu u stvarnom svetu.*

**Ključne reči:** *Video igre, nasilje, mladi, agresivnost, zavisnost*

### UVOD

Video igre su već više od dve decenije predmet brojnih ozbiljnih rasprava vezanih za nasilje mladih i ulogu koju video igre eventualno imaju ili mogu da imaju u složenom psihološkom mehanizmu koji kod čoveka, najčešće mladog, utiče da on, umesto uobičajenog, odabere nasilan metod rešavanja problema. Uprkos velikom broju radova, do sada ipak nije formulisana jedinstven odgovor na pitanje da li video igre *per se* utiču na porast nasilja kod dece i omladine, ali je postignut jedan drugi

rezultat koji neće pomoći objektivnom sagledavanju i, naravno, rešavanju problema – video igre su u značajnom broju radova, bez dovoljno dokaza, prokazane kao isključiv razlog za strašne i naizgled neobjašnjive i nepredvidive izlive nasilja mladih ljudi.

## TERMINOLOŠKA RAZMATRANJA

Definisano od SZO<sup>1</sup>, **nasiljem** se smatra “korišćenje fizičke sile ili moći, preteće ili stvarne, protiv samog sebe, druge osobe, ili protiv grupe ili zajednice, koje rezultira u ili ima visoku verovatnoću povreda, smrti, psihološkog povređivanja, lošeg razvitka, ili siromaštva”. Ova definicija uključuje samu nameru izvršenja dela, bez obzira na ishod koji stvara. Međutim, generalno, bilo šta što dovodi do štete ili povrede može biti opisano kao nasilje iako nije bilo planirano kao delo nasilja.

**Agresivnost** je širi psihološki koncept koji određuje ličnost pojedinca. Može se izraziti u tri oblika: bihevioralna (psihička i fizička agresija), emocionalna (ljutnja) i agresivnost u obliku držanja prema objektu ili subjektu (neprijateljstvo)<sup>2</sup>. Uopšteno, to je sklonost pojedinca da nekome nanosi štetu ili stiče određeni superiorni status u hijerarhijskoj zajednici. Starije definicije definišu agresivnost kao ponašanje koje ima za cilj da naudi drugima (psihološki ili fizički). U najširem smislu, agresivnost je aktivan pristup i može značiti približavanje, pristupanje, pa čak i napad.

Određivanje definicije **nasilničke video igre** je mnogo delikatnije nego što se čini. Ovde je reč o sadržaju video igre i njegovom određivanju kao nasilničkog ili nenasilničkog. Podsećamo, reč je o video igri kao softveru koji uz pomoć hardvera u interakciji sa igračem, prikazuje nešto na monitoru elektronskog uređaja. Bilo šta da se prikazuje, to je virtuelno i postoji samo u mašti i doživljaju igrača. Zato je definisanje nasilnog sadržaja u video igri teže nego u predstavljačkim umetnostima. Prema Andersonu i Bušmanu<sup>3</sup>, medij kao što su video igre postaje nasilan kada prikazuje namerne pokušaje pojedinaca (uključujući i nehumane crtane likove) da nanose štetu drugima. Ova definicija može uključivati dela ekstremnog nasilja, kao što su realna krivična dela u seriji Grand Theft Auto. Može takođe uključivati radnje koje bi mnogi posmatrači smatrali bezazlenim, kao što je Pac-man koji jede duhove. Zalažući se za drugačije stavove Kajl Kontur primećuje da velika većina istraživanja i procena nasilja u video igrama dolazi iz psihološke perspektive i retko navodi korisne studije u oblastima masovnih komunikacija, kulture ili studija igara. Kontur tvrdi da insularnost debate znači da istraživači “ne razumeju u potpunosti digitalne igre”. Autor predlaže da

1 Mercy, J.A., Butchart, A., Farrington, D., Cerda, M. (2002). Youth violence. In Etienne Krug, L.L. Dahlberg, J.A. Mercy, A.B. Zwi & R. Lozano (Eds.), *World Report on Violence and Health*. Geneva, Switzerland: World Health Organization

2 Zuckerman, M. *Psychobiology of Personality*. New York: Cambridge University Press, 2005

3 Craig A. Anderson, 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* <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>

istraživači nasilnih video igara usvoje metodologiju koja se oslanja na zabrinutost i uvid u druge discipline, posebno istakavši važnost sadržaja i konteksta igre<sup>4</sup>.

## ZLO U SVETU VIDEO IGRE

Ono što je ovde očigledno i što je ontološka konstanta svake rasprave o nasilju u video igrama ili drugim oblicima zabave ili umetnosti jeste – zlo, i to zlo koje ljudima nanosi bol. Ako ne postoji zlo i bol, ne postoji ni nasilje. Da najslobodnije parafraziramo Ničea, da bi bio tretiran kao nasilnik, igrač imperativno mora da ima nameru i volju za nanošenje zla i bola drugom čoveku. Nasilje koje sa sobom ne nosi zlo i bol je retko, nepostojeće, možda i nemoguće.

Sušтина ove priče je, dakle u zlu kao etičkoj kategoriji, zlu koje postoji ili ne postoji. Ovde, slično kao sa etikom treba konstatovati da se pod zlom u smislu etičke i civilizacijske, pa i normativne kategorije ljudskog življenja smatra „namerno i svesno nanošenje bola svesnom biću, biću koje je sposobno da oseti bol.“<sup>5</sup> U video igrama nema svesnih bića. Čak se i igračev avatar teško može nazvati svesnim bićem, iako jeste biće, kao i sva druga bića koja egzistiraju u video igri. Ali, to su bića sveta video igre u kome važe drugačija pravila, pravila bića video igre. Kada razmatramo fenomen bića video igre, ne možemo mešati svetove i dimenzije jer u njima ne važe ista pravila, niti ista etika ili sistem vrednosti. Biće video igre ne egzistira van video igre.

Ali, ova, po malo sholastička rasprava o zlu u video igrama i nemogućnosti da biće video igre bude proglašeno zlim sa ove strane monitora nipošto nije tako naivna. Zbog toga punu pažnju treba posvetiti potencijalno razornom fenomenu rezidentnog navikavanja na zlo, treba razmotriti mogućnost ili opasnost od navikavanja na činjenje zla, na rezidentnu desatanizaciju činjenja zla drugima u stvarnom životu. U tom smislu, opasnost od zla u video igrama moguće je tražiti u smanjenoj mogućnosti racionalnog razmišljanja i procenjivanja u slučaju sudara igrača sa pravim zlom, odnosno u rutinizaciji činjenja zla. Rutinsko desatanizovano zlo je generalno jedno od najdestruktivnijih oblika zla jer ono ne dolazi odande odakle zlo obično dolazi i otkuda ga ljudi očekuju i imaju odbranu: od monstruma, čudovišta, psihopata, sociopata i drugih marginalizovanih osoba, već od savršeno i potpuno običnih ljudi.

## KORELATIVNOST VIDEO IGARA I NASILJA KOD DECE I MLADIH

U nastavku rada pokušaćemo na navedemo kompetentne negativne i pozitivne recenzije uticaja video igara i igranja video igara na igrače i širu zajednicu,

---

4 Kyle Kontour, 'Revisiting Violent Videogames Research: Game Studies Perspectives on Aggression, Violence, Immersion, Interaction and Textual Analysis', (2009) 1 *Digital Culture and Education* 6. <[http://digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2009/05/dce1011\\_kontour\\_2009.pdf](http://digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2009/05/dce1011_kontour_2009.pdf)>

5 Rasel, Džefri Berton, *Mit o đavolu*, Jugoslavija, Beograd, 1982, strana 21

da bi smo kasnije dali prilog objektivnom određenju video igre u društvenom, socijalnom, psihološkom i kulturološkom sistemu života. Izdvojili smo nekoliko hipoteza, koje slede:

- **Video igre podstiču nasilje i favorizuju nasilno rešavanje problema među ljudima.** Istraživanja<sup>6</sup> ukazuju da 99 odsto dečaka i 94 odsto devojčica u SAD-u igraju video igre i da je u 89 odsto igara identifikovan nasilni sadržaj, pa veliki broj naučnika ističe da je uticaj video igara na nasilno ponašanje potencijalno moćniji od izloženosti nasilju na TV i filmskim ekranima<sup>7</sup>.
- **Identifikacija igrača sa likovima video igre i nagrada za iskazivanje agresivnosti su relativno jasne opasnosti.** Među mnogobrojnim argumentima koji govore o uticaju video igara na decu, studija<sup>8</sup> Vesne Bilić izdvaja: identifikaciju, nagrađivanje, primenu efikasnih tehnika učenja, celovitost i kontinuitet. Autorka insistira na opasnosti ponavljanja agresivnih postupaka u video igrama. Veruje se da ponavljanje nasilja u svetu mašte menja kognitivne, afektivne i bihejvioralne procese<sup>9</sup>. Anderson i Bušman<sup>10</sup> upozoravaju na ciklični obrazac interakcija između „situacijskih varijabli (video igre) i ličnih varijabli (osobine ličnosti) koje međusobno utiču na unutrašnje stanje osobe, fiziološko uzbuđenje, misli, osećanja i ponašanje. Kada specificira negativne strane igranja video igara, većina kritičara se posebno fokusira na sistemsko i sistematsko ohrabrivanje nasilja koje video igre sadrže. To su rezultati jednog respektabilnog naučnog istraživanja<sup>11</sup>.

U jednoj studiji rađenoj sa učenicima sedmog i osmog razreda<sup>12</sup>, polovina omiljenih video igara su bile nasilničke, a samo 2 odsto su bile obrazovne. U svojoj analizi, Anderson i Bušman su zaključili da je postojao konzistentan šablon

---

6 Whitaker, J. L., Bushman, B. J: *A review of the effects of violent video games on children and adolescents*. Washington and Lee Review, Vol 66, n3, str. 1033-1051.

7 Gentile, D. A., Craig, Anderson, C. A.: *Violent Video Games: The Newest Media Violence Hazard*. U: Gentile, D. A. (ur.) *Media Violence and children* (str. 131–152). Westport, CT: Praeger.

8 Bilić, Vesna: *Povezanost medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem prema vršnjacima*, „Odgojne znanosti”, Vol. 12, br. 2, 2010, str. 265

9 Funk, J. B, Baldacci, H. B, Pasold, T. Baumgardner, J: *Violent exposure in real-life, videogames, television, movies, and the Internet: is the desensitization?* Journal of Adolescence, n 27, The University of Toledo, Toledo, OH, USA, 2004, strana 23–39.

10 Anderson, Craig A, Bushman, Brad J: *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 Vol. 12, No. 5, September 2001, Iowa State University, str. 353 - 359

11 Anderson, Craig A, Bushman, Brad J: *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 Vol. 12, No. 5, September 2001, Iowa State University, str. 353 - 359

12 „Promišljanje o demokratiji“, Građanske inicijative, Beograd, 2011



rezultata u pet oblasti. Izloženost nasilničkim video igrama povećava želju za fizičkim obračunom(1); povećava nasilnička razmišljanja(2); povećava agresivne emocije(3); povećava agresivne akcije(4); i umanjuje pozitivne akcije(5).

Pojedini eksperti se, pak, ne slažu sa ovim zaključcima. Džon Šeri<sup>13</sup>, istraživač iz oblasti komunikacija sproveo je drugačiji pregled ovog istraživanja i zaključio da “izgleda da celokupan efekt nasilničkih video igara na agresivnost nije veliki.”<sup>14</sup> Pored opreznih naučnika koji tvrde da opasnost od nasilja u video igrama postoji, ali da su posledice preuveličane i da mogu da se podvedu pod „moralnu paniku“, postoje stručnjaci, kao Henri Dženkins<sup>15</sup> sa MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) koji je primetio da, na protiv, postoji smanjena stopa kriminala mladih koja se poklapa sa igranjem popularnih igara kao što su *Death Race*, *Mortal Kombat*, *Doom* i *Grand Theft Auto*. On zaključuje da su tinejdžeri igrači u stanju da emocionalne efekte koje izaziva nasilje u odigranim igrama zadrže u sferi virtuelnog, pa čak i da to nasilje doživljeno u virtuelnom svetu video igre predstavlja izvestan ventil za količinu nasilja koju svaki čovek nosi u sebi. Drugim rečima Dženkins je sklon da tvrdi da igrač koji svoju količinu agresivnosti i nasilja doživi i iživi u video igri ima smanjenu potrebu za agresivnim i nasilničkim ponašanjem u realnom životu.

- **Previše vremena provedenog u igranju.** Igranje video igara čini igrača socijalno izolovanim, jer mnogo vremena za video igre znači manje vremena za ostale aktivnosti koje su po pravilu, egzistencijalno i društveno potrebije igraču. Ova primedba je osnovana, ali samo ako se imaju vidu krajnji ekstremi. Studija istraživača sa nekoliko američkih i kanadskih univerziteta<sup>16</sup> ističe upravo suprotan rezultat: igrači ne samo da ne gube svoje socijalno biće, nego ga proširuju postajući još društveniji. U stvari, po toj studiji usamljenost među igračima ne postoji, niti su igrači na bilo kojoj margini života gde ih uporno smeštaju protivnici. „Gejmeri nisu antisocijalni talog koji vidimo u stereotipima pop kulture, oni su veoma društveni ljudi“, konstatuje Nik Tejlor, docent komunikacije na NC State i vodeći autor rada na studiji.
- **Razaranje realnog sistema vrednosti.** Ovu primedbu je veoma teško osporiti. Jednostavno, svet video igre je svet sa drugačijim sistemom vrednosti, drugačijim odnosom dobra i zla. Postoje video igre koje u svom narativu proklamuju pogrešne vrednosti. Nasilno ponašanje, osveta i agresija su nagrađeni. Pregovaranje i druge nenasilna rešenja često nisu opcije. Žene se često prikazuju kao bespomoćna ili seksualno provokativna bića. Osobine

---

13 John L Sherry, vanredni profesor kognitivne nauke na Odseku za komunikacije Univerziteta Mičigen Stejt (Michigan State University)

14 Šeri, Džon L, (Sherry, J. L): *Formative research for STEM educational games: Lessons from the Children's Television Workshop*. Zeitschrift fur Psychologie, 2013, 221, str. 90-97

15 Henri Dženkins, (Henry Jenkins III 1958) američki istraživač medija i profesor komunikacija, novinarstva i filmskih umetnosti na Univerzitetu Južna Kalifornija (USC). Pre toga je bio direktor programa za komparativne studije medija Univerziteta MIT.

16 North Carolina State University, York University i University of Ontario Institute of Technology

kao što su ljubav, saosećanje, milost, tolerantnost, prijateljstvo, gotovo da ne postoje u većini video igara<sup>17</sup>. Ali, studija<sup>18</sup> Univerziteta u Buffalu ide korak dalje i sugerise da nasilje i loše ponašanje igrača u virtuelnom svetu može da doprinese boljem ponašanju u stvarnom svetu. Igrači koji igraju nasilne igre mogu da osećaju krivicu zbog svog ponašanja u virtuelnom svetu i to može da ih učini više osetljivim u odnosu na moralna pitanja koje krše tokom igranja.

„Umesto da navodi igrače da postanu manje moralni“, kaže Met Grizard<sup>19</sup>, rukovodilac istraživanja, „ovo istraživanje sugerise da video igre sa pogrešnim moralnim vrednostima mogu da dovedu do povećanja moralne osetljivosti. Pogrešne vrednosti u video igri mogu, kao što se to dešava u stvarnom životu, da provociraju igrače da se uključe u dobrovoljno ponašanje koje će koristiti i drugima“.

- **Razni zdravstveni problemi.** Čitava grupa primedbi na negativan uticaj video igara odnosi se na razne zdravstvene probleme koje mogu da imaju deca i mladi ljudi, ako dugo sede pred monitorom i igraju video igre. Zdravstveni problemi mogu da budu fizičke prirode, kao gojaznost, zatim posledice duge fizičke neaktivnosti, skeletni poremećaji, problemi sa očima, tendonitis, sindrom karpalnog tunela, itd, ali i psihičke ili mentalne smetnje, živčana kompresija, anksioznost.... Studija Nacionalnog instituta za medije i porodicu iz Mineapolisa,<sup>20</sup> bazirana na dvogodišnjem ispitivanju ponašanja 3.034 dece, pronašla je kod najmanje devet odsto igrača zavisnost koja je poprimala patološke odlike iskazivane u povećanju depresije i anksioznosti.

Drugu stranu problema čine naučne studije koje donose pozitivne recenzije uticaja igranja video igara na mlade ljude i zajednicu uopšte. Iako se do skoro smatralo da video igre zaglupljuju ljude, današnja razmišljanja naučnika su se promenila pa mnogi smatraju da je ovaj vid zabave dobar trening za mozak i kognitivne sposobnosti.

- **Igranje akcionih igara poboljšava reflekske,** odnosno omogućava igračima da mnogo bolje reaguju na iznenadne situacije. Kako je potvrdila studija holandskog univerziteta Leiden, ovo je brz i lak način da unapredite svoju memoriju. Takođe, studija koju objavljuje Psychology Research<sup>21</sup> ističe da osobe koje se igraju barem pet sati nedeljno bolje izvršavaju zadatke od svih

---

17 Ova konstatacija se naročito odnosi na video igre zapadne provenijencije. Igre pravljene u okviru istočne kulture, naročito japanske, imaju nekoliko egzemplara umetničkog tretiranja ljubavi i prijateljstva kao temeljnih ljudskih osobina. (Ico, Ni No Kuni)

18 Studija *“Being Bad in a Video Game Can Make Us More Morally Sensitive,”* objavljena je u junu 2014. godine u časopisu „Cyber psychology, Behavior and Social Networking“.

19 Metju Grizard (Matthew Grizzard) je vanredni profesor na katedri za komunikacije Univerziteta u Bafalu.

20 “Video games can hook children, study finds”, jedan od zaključaka studije <http://www.startribune.com/lifestyle/113854829.html>, pristupljeno 12. 06. 2019

21 <https://www.sciencedaily.com/releases/2013/04/130418094751.htm>, pristupljeno 20.05.2019

ostalnih. Kako je rečeno, stvar je u tome što video igre teraju mozak da stalno iščekuje nove informacije i povećava svoj kapacitet.

- **FPS igre poboljšavaju kognitivne veštine odnosno memoriju, zapažanje, rezonovanje i snalaženje u prostoru**, sugeriše istraživanje koje je obavila Američka psihološka asocijacija<sup>22</sup>. Kako je pokazalo istraživanje, FPS pomaže igračima da steknu bolju sliku o trodimenzionalnom prostoru a to je od vitalne važnosti za osobe koje žele da se bave tehnologijom ili inženjerstvom.
- **Akcione igre najviše poboljšavaju kapacitet vaše “radne” memorije** govori nam studija Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance<sup>23</sup>. Radna memorija pomaže učenicima i studentima da apsorbuju nove informacije, poboljšaju koncentraciju i slede instrukcije tokom procesa učenja. Ukratko, gejmeri lakše pamte i razumeju gradivo.
- **Koordinacija oka i ruku u igrama pomaže da reagujemo ne samo brzo već i vrlo precizno**. U akcionom igrama potrebno je da se istovremeno krećemo i pucamo što je od velike koristi recimo pilotima. Zapravo, kako prenosi sajt The Raise Smart Kid<sup>24</sup>, današnja generacija pilota je bolja od prethodne upravo jer je odrastala na video igrama.
- **Igranje video igara uvećava deo mozga koji je vezan za navigaciju u prostoru, strateško planiranje i radnu memoriju**, objavio je Max Planck Institute for Human Development and St. Hedwig-Hospital<sup>25</sup> u Berlinu. Naučnici su dokazali da osobe koje 30 minuta dnevno igraju Super Mario 64 u periodu od dva meseca povećavaju kapacitet ovog regiona mozga.

Premali prostor u ovom radu isključuje masovnije prikazivanje i pozitivnih i negativnih funkcija video igara. Pokušavajući da budu objektivni, autori ovog rada smatraju da, izuzimajući ekstremne primere nasilnih igara i nasilnih igrača, video ne treba tretirati negativno i kriviti ih za ono što su po svoj prilici propusti roditelja.

## SADAŠNJE POLITIKE I RAZVOJNE DILEME

Jedan od pokušaja da se nasilničke video igre, za svaki slučaj „sanitarno odvoje“ od ostalih igara, je sistem obaveznog obeležavanja nasilničkih igara. Ali, u ovom momentu, industrija video igara reguliše samu sebe. Većina proizvođača

---

22 <https://psychcentral.com/news/2013/11/26/video-games-help-boost-social-memory-cognitive-skills/62537.html>, pristupljeno 20.05.2019

23 <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/media-spotlight/201410/can-actionvide-o-games-boost-short-term-memory>, pristupljeno 14.06.2019

24 <https://www.raisesmartkid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games>, pristupljeno 14.06.2019

25 ibid

iz Severne Amerike koristi sistem Tabele za rangiranje zabavnog softvera (The Entertainment Software Rating Board (ESRB)). U ovom sistemu, kritičari ocenjuju sadržaj svake video igre u smislu nasilja, ružnih reči, seksa i upotrebe zabranjenih supstanci. U Evropi, sistem Informacija o panevropskim video igrama (The Pan European Games Information (PEGI)) koristi rangiranje po godinama. Video igre koje pregledaju ESRB i PEGI dobijaju oznaku na kutiji video igre: one koje imaju nasilnički ili seksualni sadržaj mogu da dobiju ESRB oznaku "AO" (Adult Only -18) ili PEGI oznaku "18+". Poledina kutije prikazuje simbole koji opisuju video igre koje sadrže nasilje, seks, upotrebu zabranjenih supstanci i drugi sadržaj. Proizvođači se ohrabruju – ali ne moraju – da prilože video igru na procenu. Nintendo i Sega, imaju svoje sopstvene procedure. Kritičari video igara tvrde da trenutne politike nisu adekvatne. Oni citiraju izveštaj Federalne komisije za trgovinu Sjedinjenih Država (Federal Trade Commission) koji je otkrio da je 78 posto dece između 13 i 16 godina moglo da kupi video igru sa oznakom "M – Mature" - 17 i stariji. Oni takođe tvrde da mnogi roditelji ne znaju koje video njihova deca kupuju i igraju. Američka Asocijacija za interaktivni digitalni softver (The Interactive Digital Software Association), trgovinska grupa za industriju video igre, razvila je marketinške standarde i prakse za video igre koji su sadrže i uputstva i metode konkretne primene. Novi sistem postavlja znake upozorenja, trenira osoblje u prodavnicama i zahteva dokaz o uzrastu za svakog ko želi da iznajmi ili kupi nasilnički video.

Neke interesne grupe su tražile još strožiju restrikciju nasilja u video igrama i medijima uopšte. Kritičari dobrovoljnog ocenjivanja tvrde da taj sistem ne deluje. Oni tvrde da prodavnice ne primenjuju dobrovoljno ocenjivanje a roditelji često nisu ni svesni da restrikcije postoje. Takođe ne veruju da će industrija video igara, koja zarađuje desetine milijardi dolara godišnje, nadzirati sebe kada može enormno da zaradi. Roditeljima ne trebaju naučna istraživanja da shvate da su deca od najranijeg doba izložena delovanju nasilja u medijima. TV dominira životom dece. Pored TV, deca rano dolaze u dodir sa kompjuterima. „Više od 50 odsto svog slobodnog vremena deca provode u gledanju filmova i igranju video igara koje su po nekad prepune nasilnog sadržaja i koje nisu prilagođene dečjem uzrastu, pa ih deca shvataju i oponašaju bukvalno. To decu dovodi do toga da ih ona u svakodnevnom životu primenjuju u istim ili sličnim situacijama. Nasilni junaci postaju uzori deci širom sveta<sup>26</sup>“.

Američka država Illinois je svojevremeno donela "Zakon o nasilničkim video igrama" kojim je prodaja ili iznajmljivanje nasilničkih ili seksualnih video igara maloletnicima u prodavnicama krivično delo. Prodavnice moraju da stave upozorenje za roditelje na kutijama video igara i da postave znakove koji objašnjavaju postojeće oznake u industriji. Prekršioci zakona se suočavaju sa kaznom od hiljadu dolara za prvi prekršaj i sa pet hiljada dolara ili do godinu dana u zatvoru za svaki sledeći prekršaj. Protivnici ovih restrikcija tvrde da takve kazne nisu neophodne. Oni zastupaju stav da industrija video igara preduzima neophodne korake kako

---

26 Bjelajac, Željko, *Bezbednosna kultura, umeće življenja*, Pravni fakultet za privredu i pravosuđe, Novi Sad, 2017, strana 671

bi zaštitila mlade igrače i da još uvek nije "sa sigurnošću naučno potvrđeno" da nasilničke video igre u stvarnosti povređuju mlade ljude. Bez ove vrste dokaza, protivnici tvrde da kazne poput onih za prodavanje cigareta ili duvana mladim ljudima nisu opravdane. Na kraju, neki tvrde da bi krivične kazne narušile demokratske principe slobode izražavanja. U Sjedinjenim Državama, Vrhovni sud je podržao krivične kazne za distribuciju cigareta, alkohola i pornografskih materijala maloletnicima, ali niži savezni sudovi su već poništili zakone o video igrama. Još nije doneta odluka o tome šta učiniti u vezi sa nasilničkim video igrama i njihovim uticajem na decu. Ovakva debata će se uvek javljati onda kada demokratski sistem mora da uravnoteži pravo na slobodu izražavanja sa svojom obavezom da zaštiti ranjive članove društva od povređivanja.

## ZAKLJUČAK

Daleko najviše tekstova i istraživanja fenomena video igara posvećen je njihovom uticaju na nasilnost i agresivnost igrača. Deo današnjih igara jeste pun nasilja, ali isto tako su to ponekad i Dnevnik ili Vesti<sup>27</sup>. Do svojih četrnaest godina, prosečno američko dete će biti svedok 8.000 ubistava i 100.000 činova nasilja na televiziji. Neki ljudi kažu da tolika količina nasilja na televiziji pravi američko društvo nasilnijim. Oni su mišljenja da ukoliko ljudi gledaju puno nasilja, veća je verovatnoća da će se nasilno ponašati. Sada je ta krivica pala na nasilne video igre<sup>28</sup>. Međutim postoje naučni stavovi koji insistiraju na stavu da je „bilo kakva veza između nasilja u video igrama i agresivnog ponašanja mladih koji igraju te igre zapravo posledica spoljnjih faktora koji nisu vezani za video igre već za lične karakteristike igrača, porodičnu situaciju, pripadnost vršnjačkim grupama i slično<sup>29</sup>“.

Ono što su ljudi zaboravili jeste sveukupno prisustvo nasilja u današnjoj kulturi. Generalno gledajući, današnja kultura je kultura nasilja počev od nasilnih filmova, knjiga, spotova i bilo bi nepošteno svu krivicu baciti samo na video igre. Istraživanja u kojima je proučavan uticaj nasilja u filmovima na agresivnost kod dece, pokazala je da su deca koja su gledala filmove u kojima nasilni likovi nisu bili kažnjeni za nasilje, bila značajno agresivnija prema svojim vršnjacima i igračkama, nego deca koja nisu gledala filmove. Može se pretpostaviti da bi nekažnjeno nasilje u video igrama, moglo na isti način uticati na povećanje agresivnog ponašanja kod dece.

Ono što je potrebno jeste pridržavati se pitanja uzrasta kada govorimo o igrama. Naravno da nije pametno davati nasilne igre maloj deci, kao što nije

---

27 „Klopke elektronske zabave“: [www.pregled.com/zdravlje.php/index.php?id\\_nastavak=796&tmpl=zdravlje](http://www.pregled.com/zdravlje.php/index.php?id_nastavak=796&tmpl=zdravlje), pristupljeno 20.05.2019.

28 Filipović, Aleksandar: *Paradigma kulturološkog pozicioniranja video igre*, doktorska disertacija, Fakultet dramskih umetnosti, Univerzitet umetnosti u Beogradu, 2016

29 Bjelajac, Željko i Merdović, Boro: *Influence of video games on pro-social and anti-social behavior*, u: Aleksandar Filipović (ur.) *Understanding Video Game Subculture*, posebno izdanje, Kultura Polisa, godina XVI (2019), Novi Sad, 2019, strana 53 - 65

primereno davati im da gledaju nasilne filmove. Mnoga istraživanja su potvrdila da igre direktno ne utiču na nasilnost, ali povećavaju ravnodušnost prema njoj. Ljudi, odnosno deca dobijaju pogrešnu sliku posledica nasilja, ali opet to čine čak i crtani filmovi. Deca opažaju svet i ljude oko sebe i uče ono što vide. Opažajući ponašanje svojih roditelja, svojih prijatelja, učitelja, deca stiču određeni repertoar ponašanja kojim će raspolagati tj. uče koja su od tih ponašanja prihvatljiva, a koja nisu. Opažajući ponašanja i postupke koje koriste likovi u video igrama<sup>30</sup>, deca usvajaju ta ponašanja pa ona postaju deo njihovog repertoara. Ti postupci postaju nešto što deca znaju i mogu upotrebiti kada se nađu u sličnim situacijama. Ukoliko likovi u igrama koriste nasilje da bi rešili neki problem, a u većini akcionih igara nasilje predstavlja praktično jedinu opciju, deca će naučiti da je takvo ponašanje jedan od mogućih načina rešavanja sukoba, pa postoji verovatnoća da će ga upotrebiti u rešavanju svojih sukoba s drugom decom ili odraslima.

Tako, hteli, ne hteli, dolazimo do porodice. Ako vam je dete postaje nasilni ili agresivni mladi čovek, nemojte kriviti nasilničke video igre, televiziju, filmove, društvo - nego baš sebe.



**Željko Đ. Bjelajac, PhD, Full Professor**  
University Business Academy in Novi Sad,  
Faculty of Law in Novi Sad

**Aleksandar M. Filipović, PhD, Assistant Professor**  
University Business Academy in Novi Sad,  
Faculty of Economics and Engineering Management in Novi Sad

## **CORRELATION BETWEEN VIDEO GAMES AND YOUTH VIOLENCE**

### **Abstract:**

*Video games with elements of violence are among the most played video games. The authors, referring to scientific researches, try to answer several questions: why are violence and aggressiveness in video games so appealing, how and when video games, which are games by definition, stops being a game, and whether the video game manufacturers are calculated when producing video games that steps on boundaries of a profile of a game, so should such products be treated as a game? The authors also*

---

30 „Klopke elektronske zabave“: [www.pregled.com/zdravlje.php/index.php?id\\_nastavak=796&tmpl=zdravlje](http://www.pregled.com/zdravlje.php/index.php?id_nastavak=796&tmpl=zdravlje), pristupljeno 20.05.2019

offer a different point of view. Mere playing will not turn children into bloodthirsty killers. The counter argument to the theory of violence is that violence is not caused only by video games, but by violent literature, films, television as well. Video game publishers look at the youth as only a small part of the market, while the much larger part of their production pipelines is dedicated to adults, who in general have larger incomes. Since it is their peer, video games industry has to have the same rights as other creative industries, including scenes of explicit sex and violence. Psychologists remind us that the saturation with violent images also has a beneficial effect on children, since they make them less sensitive and easier to control in the real world.

**Key words:** Video games, violence, youth, aggression, addiction

### L I T E R A T U R A :

1. Anderson, Craig A, Bushman, Brad J: *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 Vol. 12, No. 5, September 2001, Iowa State University
2. *Being Bad in a Video Game Can Make Us More Morally Sensitive*,” “Cyber psychology, Behavior and Social Networking”, 2014
3. Bilić, Vesna: *Povezanost medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem prema vršnjacima*, “Odgojne znanosti”, Vol. 12, br. 2, 2010,
4. Bjelajac, Željko i Merdović, Boro: *Influence of video games on pro-social and anti-social behavior*, u: Aleksandar Filipović (ur.) *Understanding Video Game Subculture*, posebno izdanje, Kultura Polisa, godina XVI (2019), Novi Sad, 2019
5. Bjelajac, Željko, *Bezbednosna kultura, umeće življenja*, Pravni fakultet za privredu i pravosuđe, Novi Sad, 2017,
6. Filipović, Aleksandar: *Paradigma kulturološkog pozicioniranja video igre*, doktorska disertacija, Fakultet dramskih umetnosti, Univerzitet umetnosti u Beogradu, 2016
7. Funk, J. B, Baldacci, H. B, Pasold, T. Baumgardner, J: *Violent exposure in real-life, videogames, television, movies, and the Internet: is the desensitization?* Journal of Adolescence, n 27, The University of Toledo, Toledo, OH, USA, 2004,
8. Gentile, D. A., Craig, Anderson, C. A.: *Violent Video Games: The Newest Media Violence Hazard*. U: Gentile, D. A. (ur.) *Media Violence and children* Westport, CT:
9. Kontour, Kyle: *Revisiting Violent Videogames Research: Game Studies Perspectives on Aggression, Violence, Immersion, Interaction and Textual Analysis*, (2009), *Digital Culture and Education* 6.
10. Mercy, J.A., Butchart, A., Farrington, D., Cerda, M. (2002). Youth violence. In Etienne Krug, L.L. Dahlberg, J.A. Mercy, A.B. Zwi & R. Lozano (Eds.),

- World Report on Violence and Health. Geneva, Switzerland: World Health Organization
11. Rasel, Džefri Berton, *Mit o đavolu*, Jugoslavija, Beograd, 1982
  12. Sherry, J. L.: *Formative research for STEM educational games: Lessons from the Children's Television Workshop*. Zeitschrift fur Psychologie, 2013,
  13. Whitaker, J. L., Bushman, B. J: *A review of the effects of violent video games on children and adolescents*. Washington and Lee Review, Vol 66, n3,
  14. Zuckerman, M. *Psychobiology of Personality*. New York: Cambridge University Press, 2005



CIP - Каталогизација у публикацији  
Библиотеке Матице српске, Нови Сад

007.5:34(082)

**НАУЧНИ скуп Правнички дани проф. др Славко Царић (16 ;  
2019 ; Нови Сад)**

Pravo i digitalne tehnologije : [zbornik referata sa XVI  
Međunarodnog naučnog skupa "Pravnički dani prof. dr Slavko  
Carić", 26-28. septembra 2019. godine u Novom Sadu] = Law and  
digital technology : [proceedings of the 16th International Scientific  
Conference "Legal Days Prof. Slavko Carić Ph.D.", September 26-28,  
2019 in Novi Sad] / priredio, edited by Marko Carić. - Novi Sad :  
Univerzitet Privredna akademija : Pravni fakultet, 2019 (Novi Sad :  
Feljton). - 386 str. ; 24 cm

Tiraž 80. - Napomene i bibliografske reference uz tekst. - Bibliografija  
uz svaki rad. - Rezime na engl. jeziku uz većinu radova.

ISBN 978-86-6019-103-0

a) Информације - Правна заштита - Зборници

COBISS.SR-ID 330571527