Mediji i nasilje

Bratković, Jana

Undergraduate thesis / Završni rad

2018

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Department of Croatian Studies / Sveučilište u Zagrebu, Hrvatski studiji**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:111:803910

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
HRVATSKI STUDIJI
UNIVERSITY OF ZAGREB
CENTER FOR CROATIAN STUDIES

Repository / Repozitorij:

Repository of University of Zagreb, Centre for Croatian Studies

zir.nsk.hr

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

Hrvatski studiji Sveučilišta u Zagrebu
Odsjek za komunikologiju

MEDIJI I NASILJE

Završni rad

Kandidat: Jana Bratković
Mentor: izv. prof. dr. sc. Danijel Labaš

Zagreb, lipanj 2018.

Sadržaj:

Uvod……...2

1. Djelovanje nasilja u medijima……3

1.1. Teorije medijskih učinaka …….....5

2. Percepcija utjecaj virtualnog nasilja……...7

2.1. Nasilje u filmovima i TV serijama…….8

2.2. Nasilje u videoigrama……....10

2.3. Nasilje u crtićima ……..13

3. Percepcija utjecaja stvarnog nasilja…….…14

3.1. Nasilje u informativnim emisijama……...14

4. Cyberbullying……...16

Zaključak……..18

Popis literature……..19

Uvod

Tema ovog rada je način na koji mediji u današnje vrijeme utječu na ljudski život, ponašanje, percepciju i socijalizaciju, te kako iz djelovanja medija može proizaći nasilno ponašanje. Masovni mediji imaju velik doseg i mogućnost dopiranja sadržaja do široke publike. Taj sadržaj može utjecati na publiku pozitivno i negativno.

Ovaj će se rad u velikoj mjeri temeljiti na negativnim posljedicama tog utjecaja, tj. nasilju, ali spomenut će se i način na koji mediji mogu pozitivno utjecati na publiku. Postoje razne teorijske postavke o djelovanju nasilja u medijima koje objašnjavaju ovaj fenomen, a na kojima će se temeljiti prvo poglavlje rada.

Uz pomoć teorije i primjera objasnit će se razlika između stvarnog i virtualnog nasilja, te kako razne vrste medijskih sadržaja (informativne emisije, filmovi, videoigre …) mogu dovesti do nasilnog ponašanja. Pokazat će se koliko je nasilje zapravo zastupljeno u medijima, od crtića do informativnih programa. Ono je zastupljeno čak i u videospotovima i reklamama, no odabrane su pojedine vrste medijskog sadržaja koje će se u radu detaljnije objasniti.

Posebna pozornost posvetit će se djeci i utjecaju različitih medija na njihov razvoj i ponašanje. Djeca novog doba odrastaju okružena novom tehnologijom, pa je korištenje mnogobrojnih medija nezaobilazno. Audiovizualni mediji poput televizije i kompjutorskih igara laki su za korištenje i mogu realistično prikazivati nasilje. Društvene mreže široko su zastupljene među mladima i adolescentima, a upravo uz njihovu pomoć dolazi do najrasprostranjenijeg oblika virtualnog nasilja - cyberbullyinga.

Ovu su problematiku često obrađivali psiholozi, pedagozi i razni stručnjaci, posebice od početka razvoja nove informacijske i komunikacijske tehnologije. Stoga je razvoj novih medija i društvenih mreža pogodovao ~~je~~ rastu istraživanja njihovih učinaka na korisnike tih tehnologija.

1. Djelovanje nasilja u medijima

Otkada postoje mediji, istražuje se njihov utjecaj na publiku koja se njima koristi. Daniela Jurčić tvrdi da mediji imaju svoje pozitivne strane kojima se potiču određena ponašanja, tolerancija, kreativnost, mašta, razvoj društva te se smanjuje razlika između društvenih slojeva (Jurčić, 2017: 134). Njihova uloga je prvenstveno da informiraju, obrazuju i zabavljaju. Informiranost je u današnje vrijeme iznimno bitna i spada u temeljna prava ljudskog društva i slobodu medija. Nažalost, navedene pozitivne strane i ciljevi medija padaju u drugi plan zbog onih negativnih.

Određene informacije ili vijesti o negativnim događajima, nesrećama, ubojstvima i samoubojstvima stavljaju se u prvi plan, te ih informativni mediji iskorištavaju kako bi izazvali senzacionalizam. Upravo zbog toga se ne može razaznati granica, tj. količina detalja događaja koji se ne bi trebali prenijeti javnosti. Ta bi granica trebala postojati zbog dobrobiti ljudi koji čine tu vijest, ali i onih koji je primaju. Mediji se usko drže pojma „slobode medija“, ali se ne drže svojih etičkih normi. Zbog toga su medijski sadržaji preplavljeni nasiljem, koje je u informativnim medijima i emisijama i „stvarno“, to jest prenosi stvarne nasilne događaje poput prirodnih katastrofa, nesreća, ratova i slično.

Kada se govori o nasilju u medijima, mnogi se znanstvenici još ne mogu složiti o tome što sve spada pod nasilje i kako ga definirati. Zbog postojanja velikog broja različitih definicija, rezultati istraživanja su različiti i teško se dobiva stvaran uvid u stanje povećanja ili smanjenja nasilnih sadržaja u medijima (Ciboci, Kanižaj, 2011: 14).

Kanižaj i Ciboci objašnjavaju da postoje tri elementa po kojima se znanstvenici ne slažu u vezi s definicijama. Prvi je namjera, tj. mogu li se pod nasilje svrstati i nesreće ili samo ubojstva, samoubojstva i drugi oblici nasilja počinjeni s direktnom namjerom. Druga razlika je u šteti koja se postiže nasiljem. Ne slažu se u tome računa li se pod nasiljem samo bol uzrokovana ljudima ili i nanošenje boli životinjama i drugim živim bićima, te uništavanje materijalnih stvari. Treću razliku čini vrsta nasilja – smatra li se nasiljem samo fizičko ili i verbalno nasilje (Ciboci, Kanižaj, 2011: 15)?

Osim „stvarnog“ nasilja koje se prenosi preko informativnih programa, i o čijem utjecaju će se govoriti u trećem poglavlju rada, treba spomenuti i „virtualno nasilje“ koje se prenosi putem novih audiovizualnih medija. Osim filmova i videoigara, tu spadaju i videospotovi i,

reklame. Ljudska ovisnost o tehnologiji raste proporcionalno s razvojem novih tehnologija, pa se ljudi zbog toga sve češće susreću sa štetnim sadržajima.

Ljudi, posebice djeca i mladi, većinu svog vremena provode pred ekranima, bilo televizijskim, bilo mobilnim. Postoje razna istraživanja koja pokazuju točno koliko će mladi vidjeti nasilnog sadržaja u određenom periodu i kako bi se to na njih moglo odraziti. Istraživanja Nacionalnog centra za djecu izloženu nasilju u SAD-u pokazala su da prosječno dijete pred televizijskim ekranom provede 1023 sata godišnje, dok u školi provede samo 900 sati (Erwin, Morton, prema: Ciboci, Kanižaj, 2011: 12). Hrabri telefon i Poliklinika za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba proveli su nacionalno istraživanje o maloj djeci pred malim ekranima u vrtićima diljem Hrvatske 2016. i 2017. godine. Prema istraživanju, gotovo petina djece gleda TV radnim danom dva sata ili više, a vikendom to čini oko dvije petine djece. Oko 6% djece radnim danom, a vikendom svako deseto dijete provodi više od dva sata na računalu. Radnim danom i vikendom je 5% djece na mobitelu više od dva sata (*HRT Magazin*, 4.6.2017.). Nadalje, Huston i suradnici su svojim istraživanjima još 1992. zaključili da će djeca do kraja osnovne škole svjedočiti 8000 ubojstava i 100 000 drugih oblika nasilja u medijima, a u stvarnom životu neće vidjeti niti 1% takvih događaja (Kirsh, prema: Ciboci, Kanižaj, 2011: 11). Od 1992. tehnološke mogućnosti su se iznimno unaprijedile, te danas mladi imaju mogućnost pristupa medijima u bilo koje vrijeme i na bilo kojem mjestu. Svjedočenje nasilju iz tog se razloga znatno povećalo. Michael Robb navodi da posljednjih godina raste mogućnost pristupa tehnologiji i količina vremena koju roditelji i djeca provode pred ekranima. 95 % obitelji sa djecom od 0 do 8 godina starosti imaju pametne telefone, tinejdžeri provode 9 sati dnevno u korištenju medija, što uključuje više od 4 sata dnevno na mobilnim uređajima, dok sami roditelji provode više od 9 sati dnevno pred ekranima na poslu ili kod kuće (2018). Za to vrijeme velika je vjerojatnost svjedočenja neke vrste nasilja.

Takav pristup nasilju može za posljedicu imati učenje agresivnog ponašanja, posebice kod djece. Povezanost između izloženosti nasilnim sadržajima i agresivnosti učenika potvrđena je dijelom u nekim istraživanjima. Vesna Bilić ističe da su „djeca izloženija medijskom nasilju u ranoj školskoj dobi kasnije bila verbalno, fizički i relacijski agresivnija“, te da će „djeca školske dobi, učestalo izlagana medijskom nasilju, kasnije vjerojatno biti neprijateljski nastrojena prema drugima i nesklona prosocijalnim oblicima ponašanja“ (Bilić, 2010: 267).

Na temelju istraživanja stručnjaci su razvili teorije koje objašnjavaju upravo na koji način utjecaj nasilja dolazi do publike.

1.1. Teorije medijskih učinaka

Nasilni medijski sadržaj različito utječe na različite ljude. Osim teorija medijskog utjecaja, postoje dvije podjele učinaka nasilja u medijima. Kanižaj i Ciboci navode podjele na kratkoročne i dugoročne učinke, te na fiziološke, emocionalne i kognitivne.

Kratkoročni učinci javljaju se netom nakon izloženosti medijskom sadržaju, dok se dugoročni javljaju nakon dugotrajne izloženosti nasilnom sadržaju kroz duži period vremena (Potter, prema: Ciboci, Kanižaj, 2011: 19). Dugoročne učinke teže je mjeriti jer se javljaju postepeno, i teško ih se povezuje s određenim medijskim nasilnim sadržajem (Potter, prema: Ciboci, Kanižaj, 2011: 19).

William James Potter objašnjava drugu podjelu učinaka. Fiziološki učinci očituju se u tjelesnim procesima. Primjerice, gledanje horor filmova uzrokuje ubrzane otkucaje srca, ubrzano disanje, znojenje dlanova. No, on također smatra da kontinuirano gledanje takvih filmova može izazvati navikavanje, pri čemu se simptomi smanjuju. Kod emocionalnih učinaka pojedinac je svjestan onih fizioloških učinaka i iskazuje ih negativno ili pozitivno, primjerice kroz strah. Dok mlađu djecu u dobi 3-8 godina više plaše čudovišta, životinje i bića s nadnaravnim moćima, starija djeca i odrasli više se boje stvarnog fizičkog nasilja. Kognitivni učinci očituju se tako da osoba uči određena ponašanja iz sadržaja koji dobiva preko medija. Na taj način mogu naučiti agresivno ponašanje gledajući nasilje na televiziji i iskorištavati to u svakodnevnom životu. Posebice ako za viđeno nasilje nije bilo posljedica (Potter, prema: Ciboci, Kanižaj, 2011: 20). Kognitivni učinak medijskog sadržaja dio je teorija medijskog utjecaja koje će se objasniti u nastavku.

No, osim navedenih učinaka, u obzir se moraju uzeti čimbenici dobi (veći utjecaj na mlađu djecu zbog nerazvijenih kognitivnih sposobnosti), socio-ekonomskog statusa (osobe slabijeg imovinskog statusa više gledaju televiziju, pa na njih više utječe), odgoj (manji utjecaj nasilja zbog skladnog obiteljskog okruženja), prijašnja iskustva (pojačan osjećaj straha zbog sličnosti

sadržaja sa stvarnim životom) i stupanj identifikacije s nasilnim likovima (Kunczik, Zipfel, 2007: 21-22).

Jedna od najstarijih teorija, *teorija o katarzi*, govori o oslobađanju od agresivnosti i smanjenju nasilnog ponašanja nakon gledanja nasilnog sadržaja. Njezini predstavnici, poput Seymoura Feshbacha, tvrde da nakon zamišljanja sebe u prikazanoj nasilnoj situaciji putem mašte, pada spremnost za takvo ponašanje (Kunczik, Zipfel, 2007: 4). Teza o katarzi je empirijski pobijena. „Ona može biti prihvaćena jedino u pojedinačnim slučajevima koji su označeni snažnim stresnim situacijama" (Valković, 2010: 80).

Prema *teoriji o navikavanju,* stalnom konzumacijom nasilnog sadržaja smanjuje se sposobnost empatije, desenzibilizira se gledatelj i nasilje se počinje shvaćati kao normalno. Drugim riječima, „smanjuje se opća osjetljivost na nasilje, koje se na kraju smatra svakodnevnim ponašanjem" (Kunczik, Zipfel, 2007: 5). Michael Myrtek i Christian Scharff istraživali su emocionalnu angažiranost i kod redovitih gledatelja televizije ustanovili manju emocionalnu angažiranost, dok je ona bila viša kod osoba koje rijetko gledaju televiziju (prema: Kunczik, Zipfel, 2007: 5).

Jednu od najpoznatijih teorija o utjecaju nasilja u medijima razvio je George Gerbner – *teoriju kultivacije*. Kanižaj i Ciboci objašnjavaju da prema toj teoriji osobe koje gledaju veliku količinu nasilnog sadržaja u medijima stvaraju sliku svijeta kao opasnog mjesta, osjećaju povećani strah i u svemu vide opasnost (Ciboci, Kanižaj, 2011: 18). Kunczik i Zipfel polaze od pretpostavke „da visok stupanj konzumiranja televizije, dugoročno oblikuje sliku svijeta prema realnosti na TV-u" (Kunczik, Zipfel, 2007: 5). Problem kod potvrđivanja ove teorije je mogućnost da samo konzumiranje TV-a ne uzrokuje strah, već da plašljivi ljudi odlučuju ostati kod kuće i puno gledaju TV (Kunczik, Zipfel, 2007: 6).

Teorija o socijalnom učenju, za čiji je razvoj zaslužan Albert Bandura, govori o mogućoj imitaciji nasilnog sadržaja, i pritom oslabljivanju prethodno stečenih društvenih stavova zabrane takvih ponašanja (Valković, 2010: 81). Utvrdio je da se agresivno ponašanje može naučiti putem promatranja tuđeg agresivnog ponašanja, te da model ne mora biti prava osoba, već lik iz filma. Ova se teorija zbog toga lako može primijeniti na djecu. Opće je poznato da djeca prije osme godine života ne mogu odjeljivati stvarno od nestvarnog. Oni bi mogli razviti agresivno ponašanje gledajući crtane filmove pune nasilja i omiljene junake, smatrajući takvo ponašanje normalnim. Ovoj teoriji slični su ranije spomenuti kognitivni učinci medijskog sadržaja.

O pojačavanju određenog ponašanja tijekom osjećaja uzbuđenja govori *teorija o prijenosu stanja uzbuđenosti.* „Upravo su mediji ti koji mogu smanjiti ili pojačati osjećaj uzbuđenja“ (Potter, prema: Ciboci, Kanižaj, 2011: 18). Izazvano ponašanje ovisi o situacijskom čimbeniku i nije povezano sa kvalitetom sadržaja koji se prikazuje (Kunczik i Zipfel, 2007: 18).

Prema *priming teoriji,* „utjecaj medija bit će veći što je veća sličnost između nasilja koje se prikazuje i situacije u kojoj se gledatelj nalazi ili koju takvo gledanje pobuđuje u memoriji“ (Valković, 2010: 80). Leonard Berkowitz, najzaslužniji znanstvenik za razvoj ove teorije, tvrdi da su za nasilno ponašanje bitna dva elementa: unutarnji (osjećaj frustracije) i vanjski (prikladni podražaji koji se povezuju s ljutnjom, prošlim doživljajima, i koji izazivaju agresiju) (Kunczik, Zipfel, 2007).

Skript teorija može se nadovezati na *priming teoriju* zbog toga što su skripti obrasci ponašanja zacrtani u nečijoj svijesti. Oni usmjeravaju ljudsko ponašanje. Kunczik i Zipfel (2007: 9) tvrde da se pod teorijom podrazumijevaju mentalne rutine ili programi pohranjeni u pamćenju, koji se po potrebi aktiviraju. Smatraju da se ovdje radi o dugotrajnim učincima, i upravo zbog toga teorija je teško empirijski dokaziva. L. Rowell Huesmann utvrdio je da „djeca koja su često izložena nasilju (u stvarnosti i preko medija) razvijaju u sebi skripte kojima pripravljaju strategiju suočavanja i rješavanja problema kada su suočeni s agresivnim ponašanjem“ (prema: Kunczik i Zipfel, 2007: 9).

Postoji još nekoliko teorija, no prethodno navedene su najvažnije. Teorije utjecaja medija su općenito teško eksperimentalno dokazive zbog različitih utjecaja poput karaktera osobe, odgoja i spomenutih definicija nasilja.

2. Utjecaj virtualnog nasilja

Kada se govori o virtualnom nasilju, misli se na nasilje koje je umjetno stvoreno, primjerice putem filmova i televizijskih serija. Također, takvo nasilje može biti nasilje stvoreno od strane samog pojedinca na kojeg ono utječe, putem videoigara koje su simulacije takvog nasilja. U njima je igrač u mogućnosti sam izvoditi teške oblike nasilja - fizičkog i materijalnog. Isto tako, jedna od vrsta virtualnog nasilja je i cyberbullying. Ova vrsta nasilja je specifična jer se događa preko virtualnog medija (npr. društvenih mreža, SMS-ova, e-maila…), ali uzrokuje stvarnu štetu osobi kojoj je usmjerena.

Razvoj novih medija omogućio je lakšu i brzu komunikaciju, upoznavanje novih ljudi ~~sa~~ iz svih krajeva svijeta, učenje o kulturama i slično. No, iako postoje pozitivne strane, one negativne više dolaze do izražaja i o njima se često govori. Daniela Jurčić kao negativne strane navodi pretjeran konzumerizam, opsjednutost zabavom, manipulaciju, jezičnu nekulturu, pornografiju, rodnu diskriminaciju, pasivizaciju i nasilje (Jurčić, 2017: 135).

Mediji, osobito televizija, internet i mobitel, postali su najvažniji dio socijalne interakcije i integracije u društvo. Oni svojim sadržajima i mogućnostima utječu na živote ljudi, društvena ponašanja, važno su sredstvo u formiranju vrednota, stavova, životnih stilova i identiteta. Nametnuli su se kao „društvena institucija u socijalizacijskom procesu“ (Mandarić, 2012: 132).

Osim interneta i mobitela, televizija ima posebno mjesto ne samo u životu pojedinaca, već čitavih obitelji. To je audiovizualni medij, „a to znači da govori slikom pobuđujući emocionalne odgovore koji su neposredniji i intenzivniji od drugih načina komuniciranja. Televizijska slika je dojmljiva i vrlo sugestivna. (…) Može na gledatelja ostaviti dubok dojam, mnogo važniji od gomile riječi“ (Valković, 2010: 69). Zbog toga nasilje na televiziji ima realističnu komponentu koja se može odraziti na ljudsko ponašanje.

UNESCO je 1996. u 23 svjetske zemlje intervjuirao 5141 dijete u dobi do 12 godina. Istraživanje je pokazalo da postoji interaktivnost u odnosu nasilja u medijima i stvarnog nasilja (2011: 26). Iako bi ljudi koji već posjeduju karakteristike agresivnosti mogli koristiti medije za potvrdu svojih stavova i uvjerenja,

> nasilje u televizijskom programu ne mora voditi utvrđivanju agresivnih stavova i ponašanja. Ako se prikazuju posljedice nasilja, ako se pokazuje da se za počinjenim nasiljem žali i da se kažnjava, ako se počinitelji ne glorificiraju, ako se čin nasilja ne doživljava kao opravdan, ako je ukupno gledajući nasilje prikazano u negativnom svjetlu, tada prikaz nasilja možda neće stvoriti negativne posljedice (NTSV, prema: Ciboci, Kanižaj, 2011: 27).

Unatoč postojanju više vrsta medijskog sadržaja koje mogu sadržavati nasilje, obradit će se oni koji su najzastupljeniji i u kojima je nasilje najvidljivije. Na taj način lakše će se uočiti specifičnosti i pojedine forme koje nasilje poprima.

2.1. Nasilje u filmovima i TV serijama

Filmovi i serije su najčešće vrste televizijskih programa koji sadrže nasilne scene. Jerko Valković tvrdi da se televizijsko nasilje ne može svesti samo na ono filmsko, ali ipak je u filmu ono najviše prisutno (Valković, 2010: 74). Postali su dijelom svakodnevnog života, druženja,

zabave i opuštanja svim generacijama. Nasilje u filmovima i serijama često je prikazano na živopisan, grafički i intenzivan način, no čini se kako filmovi sa više nasilje prolaze bolje od filmova koji ne sadrže nasilje. Priče koje su negativno nabijene i nasilne bolje prolaze i smatraju se „dobrom pričom“. Zbog toga ni ne čudi da se serije većinom vrte oko sukoba, droge, kriminala, ubojstava. Nasilje postoji i u serijama zabavnog karaktera (Valković, 2010: 74).

Nasilje u filmu ne povezuje se uvijek s negativnim vidom, već može biti i nagrađeno i povezano s junačkim činom. Filmovi i slični zabavni programi često su predmet oponašanja, posebice kod djece koja na likove iz omiljenih filmova i serija gledaju kao na osobne heroje. Za ovu teoriju postoji velik broj primjera.

Tako *ABC News* u svom članku opisuje događaj kada je 13-godišnju djevojčicu ugrizao dječak iz škole. Ravnatelj je otkrio da je isti dječak taj tjedan ugrizao još 10 drugih djevojčica zbog filma „Sumrak“. Radnja filma opisuje ljubavnu vezu između vampira i obične djevojke (Dolak, Marikar, 2012).

Također, u istom članku navode događaj kada je mladić iz New Yorka 2009. aktivirao bombu izrađenu od vatrometa, plastične boce i ljepljive trake, imitirajući Brada Pitta u omiljenom filmu „Fight Club“ u Starbucksu (Dolak, Marikar, 2012).

TV serija „Dexter“ čija radnja prikazuje život serijskog ubojice inspirirala je 17-godišnjaka da vlastitim rukama zadavi svog 10-godišnjeg brata. Na policijskom ispitivanju mladić je priznao da želi biti poput lika iz navedene serije (Dolak, Marikar, 2012).

Teško je procijeniti jesu li sami filmovi krivi za izazivanje želje za kriminalnim radnjama kod ljudi poput onih iz navedenih primjera. Pitanje je bi li se takvi zločini dogodili da osobe nisu pogledale određeni film ili seriju upravo na taj način, bi li se dogodili na neki drugi način potaknuti drugim događajem, ili se ne bi dogodili uopće. Nataša Ružić u svom članku navodi citat Ljubomira Maširevića koji u svojoj knjizi „Film i nasilje“ navodi sljedeće: „U slučaju kada filmovi ne bi postojali, broj zločina se ne bi smanjio. Ono što bi se desilo, jeste da bi onaj manji broj zločina inspiriran filmom bio potaknut nečim drugim“ (Maširević, prema Ružić, 2009: 112). Međutim, navodi kako je sam autor rekao da je scena ruskog ruleta iz filma „Lovac na jelene“ izazvala 31 incident u kojem se ta scena imitirala između 1978. i 1982. To je velik broj zločina izazvan jednim filmom u periodu od 4 godine (Ružić, 2009: 112).

Jedan od najnovijih primjera utjecaja filmova ili serija na ljudsko ponašanje je film „13 Reasons Why“, u kojoj mlada djevojka počini samoubojstvo, ali prije toga snimi kazete s

porukama za svaku osobu koju smatra krivom za svoju depresiju. Nakon emitiranja serije počeli su se pojavljivati slučajevi u kojima si adolescenti oduzimaju ~~vlastite~~ živote na isti način – rezanjem vena u kadi. Portal *People* navodi slučaj u kojem je 23-godišnjak iz Perua čak ostavio upute na papiru za prosljeđivanje videa određenim osoba koje smatra odgovornim za svoje stanje (Diaz, 2017). Također, portal *CNN* objavio je članak u kojem navode da je u internetskim tražilicama pitanje „Kako počiniti samoubojstvo" poraslo za 26%, „Prevencija samoubojstva" za 23% i „Linija podrške protiv samoubojstva" za 21% (Howard, 2017).

Osoba koja počini takvo djelo može biti motivirana ili potaknuta filmom ili serijom, no to mora značiti da ista osoba posjeduje psihološke karakteristike koje odudaraju od društvenih normi. Je li u tom slučaju samo pitanje vremena kada će doći do incidenta te osobe, bez obzira na koji način?

2.2. Nasilje u videoigrama

Nasilje u videoigrama široko je zastupljeno, te bi se moglo smatrati posebno opasnim oblikom nasilja jer ga stvara sam igrač. Zbog interaktivne prirode videoigara, igrač ima mogućnost simulirati nasilno ponašanje na način na koji želi, u željenoj mjeri. Ovu teoriju potvrđuje i Vesna Bilić (2010: 265) koja tvrdi da „u njima djeca nisu samo pasivni primatelji, već najčešće aktivno sudjeluju i sukreiraju nasilje ili se može reći da su »uronjena« u nasilni svijet". Većina videoigara temelji se na adrenalinu koji igrač osjeća tijekom igranja. Na taj se adrenalin igrač lako navikne pa se često kod mladih i adolescenata javlja ovisnost.

Jedna od najpopularnijih svjetskih videoigara, *Grand Theft Auto*, igračima omogućava besmisleno lutanje gradom s ciljem uništavanja imovine, ozljeđivanja ljudi raznim oružjem, opasne vožnje i izazivanje nesreća u prometu, izvođenje pljački, ubijanja, dolaženje u kontakt s prostitutkama i drogom. Također, postoji velik broj igara koje simuliraju rat i ratne borbe gdje se igrač stavlja u kožu vojnika, te iz njegove perspektive doživljava sav teror ratne borbe (primjerice, *Call of Duty*).

Kanižaj i Ciboci (2011: 23) navode primjer koji pokazuje da su videoigre više od zabave. Petnaestogodišnji dječak iz Osijeka zaprijetio je roditeljima samoubojstvom nakon što su mu zabranili videoigre. Da je ovisnost o videoigrama sve češći problem u svijetu pokazuje i činjenica da je Južna Koreja 2011. donijela zakon kojim je uvela blokadu stranicama na

internetu na kojima se mogu igrati igrice, nakon ponoći, za djecu mlađu od 16 godina (Ciboci, Kanižaj, 2011: 24).

Hana Hrpka (2016.) navodi najvažnije simptome po kojima se prepoznaje ovisnost o videoigrama:

1. Gubitak pojma o vremenu provedenom igrajući videoigre.
2. Problemi vezani uz izvršavanje zadataka kod kuće, u školi.
3. Izoliranje od obitelji ili prijatelja.
4. Osjećaj krivnje ili zaštitnički stav prema igranju videoigara.
5. Osjećaj euforije prilikom igranja videoigara.
6. Neraspoloživost, nervoza i ljutiti ispadi.
7. Osjećaj povučenosti, depresije i zlovolje.
8. Gubitak interesa za ostale aktivnosti.
9. Pad koncentracije i emocionalna zatvorenost u trenucima kada osoba ne igra videoigre.
10. Neiskreno i učestalo laganje.
11. Razdražljivost prilikom smanjenja igranja videoigara.

Svjetska zdravstvena organizacija (WHO) u Ženevi u lipnju 2018. godine objavila je Međunarodnu klasifikaciju bolesti u kojoj je poremećaj igranja videoigara uvršten pod ovisnosti. Navedena klasifikacija „omogućava stručnjacima za mentalno zdravlje polaznu točku za suprotstavljanje ovoj ovisnosti, ali najprije daje dovoljno prostora za adekvatnu i pravovremenu prevenciju“ (*Global Analitika,* lipanj 2018).

Postoje razna istraživanja o količini nasilja koje sadrže videoigre. S obzirom da je otkriveno da 99% dječaka i 94% djevojčica u SAD-u igraju videoigre te da 89% tih videoigara sadrži nasilni sadržaj, razumljiv je velik interes istraživača u ovom području (Bilić, 2010: 265).

Bilić (2010: 266) navodi neke čimbenike zbog kojih je nasilje u videoigrama opasnije od nasilja na TV-u:

a) *Identifikacija* – lik kojeg kontroliraju i njegov uspjeh u potpunosti ovise o igraču koji donosi odluke o kojima ovisi ponašanje lika.
b) *Nagrađivanje* – agresivni postupci izravno se nagrađuju. Na taj se način šalju opasne poruke da ubiti protivnika znači pobijediti.

c) *Učenje ponavljanjem* – u igricama se javlja neprestano ponavljanje agresivnih postupaka i tako se povećavaju šanse za njihovo usvajanje. „Vjeruje se da ponavljanje nasilja u svijetu mašte mijenja kognitivne, afektivne i bihevioralne procese“ (Funk, Baldacci, Pasold, Baumgardner, prema: Bilić, 2010: 266).
d) *Cjeloviti slijed agresivnih postupaka* – takvi postupci u igrama kontinuirano se vježbaju, dok su igrači televizijskom nasilju samo parcijalno izloženi.
e) *Kontinuitet nasilja* – za razliku od televizije gdje se nasilne scene brzo izmjenjuju.

Neke studije su pokazale da velika izloženost videoigrama ima štetne posljedice na pamćenje i kognitivne funkcije (Bartholow i sur., prema: Ciboci, Kanižaj, 2011: 23). Intenzivnije igranje videoigara može prouzročiti slabiji uspjeh u školi, smanjenu socijalizaciju – što na kraju uzrokuje lošije odnose s prijateljima i roditeljima, te je povezano sa zloporabom alkohola i droga (Bilić, Golub, prema: Ciboci, Kanižaj, 2011: 24).

Primjer nasilja koje se smatra povezanim s videoigrama dogodio se na kampusu Umpqua u Oregonu, kada je 26-godišnji Chris Harper Mercer počinio masovno ubojstvo upucavši desetoricu studenata. Nakon toga oduzeo si je život. Mercer je navodno bio opsjednut nasilnim videoigrama i digitalnim svijetom, te je imao otvoren profil na jednoj *gaming* stranici. Na toj je stranici Mercer objavio svoj plan napisavši sljedeće: „*Neki od vas su dobri. Ne idite sutra u školu ako ste na sjeverozapadu. Doviđenja, svemirski roboti*.“ Ljudi su ga ohrabrivali i navijali za njega, dajući mu savjete poput: „*Učini to u školi za djevojke jer tamo nema muškaraca koji bi se pravili junaci*“, „*Uzmi taoce, stjeraj ih u kut i upucaj jednog po jednog*“, uz razne prijedloge o tome koje vatreno oružje bi trebao koristiti (*The Guardian,* 2.9.2015).

Američki predsjednik Donald Trump pozvao je predstavnike industrije video igara na sastanak u Bijelu kuću nakon što je on ukazao na vezu između nasilnih igara i nedavnih smrtonosnog pohoda po školama uključujući Parkland u Floridi. Nakon napada na gimnaziju Marjory Stoneman Douglas, u kojem je usmrćeno 17 učenika Trump je rekao da “nasilje u video igrama zapravo oblikuje misli mladih ljudi” (*Zg-Magazin,* 3.6.2018.)

Teško je shvatiti kako to da napad koji je bio najavljen na društvenim mrežama nije bio zaustavljen. Također, je li nasilje u ovom slučaju izazvano igranjem nasilnih videoigara, može se samo nagađati. Iako neke studije govore da između navedenog postoje poveznice, neki stručnjaci smatraju da za to nema dokaza.

Istraživači na Sveučilištu u Yorku proveli su istraživanje nad 3000 ispitanika i utvrdili da igranje videoigara ne povećava nasilje u stvarnom životu te da sve realističnije nasilje u njima ne potiče takvo ponašanje (*ScienceDaily,* 18.1.2018).

Iako postoje istraživanja koja potvrđuju oba stajališta, treba se uzeti u obzir da je ljudska psihologija složena i teško ju se predviđa i objašnjava.

2.3. Nasilje u crtićima

Crtići sadrže više nasilja nego neki akcijski, dramski filmovi i komedije. Zbog toga su djeca izložena velikoj količini nasilja koje pasivno uče i koje bi kasnije mogla imitirati. Nerealno je očekivati da roditelji svakog trenutka mogu paziti što im djeca gledaju i kontrolirati ih, no sve se više događa da roditelji za to uopće ne mare, te puštaju djecu da više sati dnevno sjede ispred televizora – koji postaje vrstom dadilje. Huston, Donnersten i suradnici (prema: Ciboci, Kanižaj, 2011: 29) otkrili su da crtani filmovi koji se prikazuju subotom ujutro sadrže prosječno 20 nasilnih scena po satu, dok se u najgledanijem terminu objavi svega 5 nasilnih scena. Time su pokazali da bi se roditelji itekako trebali brinuti o crtanim filmovima koje gledaju njihova djeca.

Djeca predškolskog uzrasta provode pred televizijskim ekranima mnogo više vremena nego što bi trebala. S obzirom da u crtićima percipiraju većinom nasilno odnošenje prema drugima, nije teško zamisliti da će prilikom prvog susreta s vršnjacima koristiti agresiju. Ciboci i Labaš objašnjavaju da će nasilni sadržaji najviše utjecati na djecu predškolske dobi zbog manje razvijenih kognitivnih sposobnosti. Navode da gotovo svakoga dana možemo naići na vijest o djetetu koje se ozlijedilo oponašajući stvari viđene u medijima (2015: 363).

Valković (2010) opisuje na koji se način prikazuje nasilje u crtanim filmovima. Prvo je nasilje među životinjama, koje se predstavljaju kao prijatelji/ neprijatelji. To je najčešće prisutno u američkim filmovima starije proizvodnje (*Tom i Jerry* ili *Speedy Gonzales*). Najčešće grabežljivac želi napakostiti slabijem od sebe, što mu u pravilu ne uspijeva (*Silvester i Čiči, Ptica trkačica …*). Drugi način je „tehnološko" nasilje uvelike prisutno u japanskim animiranim serijama, primjerice borbe gigantskih robota (*Goldrake, Atlas Ufo Robot …*). Valković tvrdi da su „prikazani likovi sastavni dio ratne mašinerije, vrsta tehnološkog alter-ega", dok je „nasilje-akcija posebno potencirano povicima i izrazima lica ili pak trpljenjem koje moraju podnositi kada sami postaju ciljevi takvih napada" (Valković, 2010: 75). Također, postoji i nasilje u

kojemu su glavni likovi ratoborni vojnici koji se bore vlastitim rukama, a nasilje je ublaženo komičnim situacijama (*Dragon Ball, Power rangers*…). Navedeni primjeri su primjeri „klasičnih“ crtanih filmova starije proizvodnje, dok danas s rastom računalne tehnike i mogućnosti simulacije, animirani filmovi gotovo se i ne razlikuju od stvarnih filmova i *fiction* programa (Valković, 2010).

3. Utjecaj stvarnog nasilja

Prije dublje razrade ovoga poglavlja, bitno je objasniti razliku između virtualnog i stvarnog nasilja. Do sad smo većinom govorili o virtualnom nasilju – nasilju koje je izmišljeno (filmsko, stvarano u videoigrama, i slično). To je nasilje koje se nije dogodilo u okruženju osobe na koju utječe i prikazano je na kompjuterski, grafički ili „umjetan“ način.

Kada se govori o stvarnom nasilju, misli se na nasilje koje se prikazuje u medijima poput informativnih emisija i dnevnih novina. Dakle, to je nasilje koje se događa u stvarnom životu i prikazuje stvarne događaje i ljude. Takvo bi nasilje moglo uzrokovati veće posljedice – primjerice, veći strah, o čemu govori teorija kultivacije. Bilić tvrdi da djeca koja su previše izložena TV vijestima, često „precjenjuju nasilje, kriminal“ i sl., i vide svijet kao opasno mjesto (Bilić, 2010: 265).

Ovo poglavlje temeljit će se prikazu i analizi nasilja u informativnim emisijama, jer je gledanje televizije u današnje vrijeme zastupljenije, te se audiovizualni prikazi nasilja bolje percipiraju.

4.1 Nasilje u informativnim emisijama

U današnje vrijeme u medijima najbolje prolaze nasilni sadržaji, pa tu činjenicu iskorištavaju televizije, komercijalne i javne, u svojim informativnim programima. Valković smatra da je nasilje privilegiran kriterij provođenja izbora i prezentacije vijesti. Analiziranje vijesti u većini slučajeva prikazuje 2 elementa: negativnost (jer je novinarsko nepisano pravilo da je „loša vijest dobra vijest“) i dramatičnost (privlači publiku) (Valković, 2010: 71-72).

Bilić objašnjava da „nasilje koje se prezentira u ozbiljnim političkim, dokumentarnim emisijama i vijestima može različito utjecati na djecu. Mlađa djeca mogu biti uznemirena slikama ratnih strahota, terorizma, umiranja i sl., a starija se boje proširivanja viđenog u njihov svijet“ (Bilić, 2010: 265).

Rozana Petani i Mirela Tolić tvrde da su mediji poput televizije moćni manipulatori jer utječu na ljude, posebice mlade, da sa sumnjom i nevjericom gledaju na svijet i sveukupnu javnost. Uz to, tvrde da im je cilj „privući i fascinirati korisnika“, te dugoročno dovesti do gubitka osobnosti (Petani, Tolić, 2008: 16).

Kada govorimo o fasciniranosti nasiljem u medijima, ponekad to može prijeći granice društvenih normi i dovesti do imitacije zločina i veličanja počinitelja. Također, činjenica da se počinitelji velikih zločina često dugo „povlače“ po medijima i zaokupljaju pažnju široke javnosti, može dovesti do počinjenja zločina kako bi se postigla ista „slava“. Primjerice, 2007. 19-godišnjak u SAD-u ubio je devet osoba i ranio pet, te ostavio poruku: „Sada ću biti slavan!“ (Petani, Tolić, 2008: 17).

Ružić navodi nekoliko primjera lošeg utjecaja prikazivanja nasilja na vijestima. Nakon što je na televiziji i internetu prikazana snimka pogubljenja Sadama Huseina, dvoje djece se objesilo. Otac jednog od njih, 15-godišnje djevojčice iz Indije, rekao je kako je njegova kćer izjavila da su objesili domoljuba te da je nisu shvatili ozbiljno kada je rekla da želi osjetiti bol koju je Sadam osjetio prilikom pogubljenja. Dodao je da je bila krajnje depresivna nakon što je vidjela snimku, gledala ju je nekoliko puta dnevno, dva dana nije jela u znak prosvjeda (Ružić, 2008: 108). Ovaj primjer pokazuje da televizije moraju voditi računa o tome kako se izvještava o pojedinim vijestima. Neke snimke, fotografije i detalji mogu se izostaviti jer se ne može znati kako će oni utjecati na pojedine gledatelje.

Sljedeći primjer koji govori o tome da se zločinima poput ubojstava ne smije pridavati previše pozornosti opisuje slučaj Alexandra Pićuškina, koji je prema uzoru na svog idola, serijskog ubojicu Sama Čikatila, ubio 63 ljudi u razdoblju od 1992. do 2006. Nakon uhićenja rekao je da mu je cilj bio ubiti 64 osobe kako bi popunio šahovsku ploču. Uhićenje je doživio kao svojih 5 minuta slave i rado pričao o ubojstvima. U stanu su mu pronađeni članci i knjige o Čikatilovim ubojstvima, te je priznao da se natjecao s njim po broju ubojstava i okrutnosti. Mediji su mjesecima izvještavali o ovom događaju te su ruski psihijatri upozoravali na moguće povećanje nasilja takvog tipa. Ružić objašnjava da su mediji na taj način napravili pogrešku te da praksa pokazuje da se serijskim ubojicama posvećuje previše pažnje (2008: 110).

Konačno, sav utjecaj informativnih programa svodi se na izbor i način prezentiranja određenih vijesti od strane novinara. Gledatelj može biti informiran o događaju i bez upotrebe suvišnih, a ponekad neugodnih i nasilnih detalja. Potrebno je držati se novinarskih načela i ne posezati za senzacionalizmom.

4. Cyberbullying

Cyberbullying ili elektroničko nasilje se može svrstati u zasebnu kategoriju nasilja. Zapravo, ono obuhvaća s jedne strane stvarno, ali s druge strane i virtualno nasilje. Virtualno kod cyberbullyinga je korištenje virtualnih kanala, tj. elektroničkih medija, s namjernom nanošenja stvarne štete kod primatelja nasilja. Stvarna šteta u ovom slučaju podrazumijeva onu psihičku.

Willard (prema: Ciboci, Kanižaj, 2011: 13), definira elektroničko nasilje kao „slanje i objavljivanje povrjeđujućih tekstova ili slika posredstvom interneta ili drugih komunikacijskih sredstava“. Postoji više vrsta ovakvog nasilja (2011: 13):

1. Različite elektroničke poruke koje sadržavaju vulgarnost i uvrede
2. Prijeteće poruke
3. Ocrnjivanje ili optuživanje druge osobe slanjem glasina i laži
4. Lažno predstavljanje
5. Iznošenje osobnih tajni, podataka ili slika koje nisu namijenjene javnosti
6. Namjerno izbacivanje nekoga iz online grupe i slično.

Djeca nove generacije upoznaju se sa tehnologijom u sve ranijoj dobi. U uzorku već spomenutog istraživanja Hrabrog telefona i Poliklinike za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba nema niti jedno dijete koje ne koristi neki elektronički uređaj. Njih 18% počelo ih je koristiti prije prvog rođendana, 58% ih je koristilo do drugog, a gotovo 90% djece do trećeg rođendana. Većini djece prvi uređaj bio je TV, a slijede ga mobitel i tablet. Televizor koristi 97,2% djece, a mobitel i tablet više od dvije trećine djece. Računalom se koristi oko 60% djece, a najmanje su zastupljene igraće konzole kojima se služi svako četvrto dijete (*HRT Magazin*, 04. 06. 2017.)

UNICEF-ovo istraživanje iz 2010. godine pokazalo je da 34% djece u Hrvatskoj u dobi od 10 do 15 godina doživljava neki oblik vršnjačkog zlostavljanja putem novih medija 1-2 puta mjesečno ili češće (Ciboci, 2014: 16). Prema jednom istraživanju čak 81% djece smatra elektroničko nasilje zabavnim (Ružić, 2011: 23).

Hrvatsko istraživanje *EU Kids Online* došlo je do rezultata koji pokazuju da je „Više od četvrtine djece u dobi od 9 do 17 godina je u proteklih godinu dana vidjela internetske stranice ili rasprave koje uključuju poruke i govor mržnje usmjeren prema određenim grupama ljudi“, dok „gotovo 1/4 roditelja u Hrvatskoj slaže se s tvrdnjom kako je na internetu dopušteno vrijeđati i krivo se predstavljati“ (*EU Kids Online,* 19.2.2018.)

S pojavom društvenih mreža povećalo se i elektroničko nasilje, koje je uz pomoć njih dobilo potpuno novu platformu. Uz slanje uvredljivih ili prijetećih poruka, na njima se odvija razmjena slika i sadržaja koji se ne bi trebali razmjenjivati, kao i stvaranje grupa mržnje na Facebooku – što se pokazalo kao novi trend među osnovnoškolcima. Primjer takvih grupa je grupa pod nazivom „Svi koji MRZE (ime dječaka) i hoće da ode iz OŠ…!!!!“ u kojoj je objavljen video zlostavljanja dječaka koji vrišti dok se ostatak razreda smije (Ciboci, 2014: 17). Upravo je taj slučaj digao na noge institucije koje su započele borbu protiv elektroničkog nasilja, jer je dospio u medije.

Ciboci navodi još jedan primjer koji pokazuje dokle seže elektroničko zlostavljanje. U grupi na Facebooku pod nazivom „Vinkovačke ku*ve“, anonimne osobe stavljale su fotografije maloljetnih djevojaka bez njihova dopuštenja i pisali razne pogrdne komentare poput „Doslovno pola grada trpalo“, „Ove se j*** za krišku tanko narezane salame“, i slične stravične izjave. Stranica je ugašena za mjesec dana (2014: 18).

Za dijete koje proživljava ovakvu vrstu nasilja posljedice mogu biti ozbiljne. Vesna Bilić tvrdi da

> kontinuirana ili učestala izloženost vršnjačkim uvredama rezultira negativnim viđenjem samoga sebe i osjećajem bezvrijednosti. Žrtve elektroničkog nasilja imaju osjećaj da ne mogu utjecati na događaje i situaciju u kojoj su se našle, nasilje se ponavlja i obnavlja neovisno o njihovim reakcijama, a mogućnosti zaštitite su minimalne pa se osjećaju bespomoćno (2014: 13).

Osim osjećaja manje vrijednosti, u krajnjem slučaju učestalo međuvršnjačko nasilje može navesti osobu na samoubojstvo ili samoozljeđivanje. To je ozbiljan problem i prevencija tog problema uključuje uplitanje roditelja, škola i nadležnih institucija.

Zaključak

Mediji svojim sadržajem mogu utjecati na ljude. Iako to ne mora biti slučaj kod svake pojedine osobe, posljedice njihovog djelovanja vidljive su na različite načine – od emocija do ponašanja. U radu su spomenute, prikazane i analizirane razne teorije utjecaja medija. Kroz primjere korištene u radu neke od tih teorija su i pojašnjene, a kao primjer među ostalim navodimo teoriju kultivacije (strah od svijeta) putem informativnih programa na televiziji i teoriju o socijalnom učenju kod imitacije.

S obzirom da postoje razne vrste medija i medijskih sadržaja, teško je medijski utjecaj objasniti kao cjelinu, pa je zbog toga objašnjeno više vrsta medijskog sadržaja koji može imati negativan utjecaj. Filmovi i serije mogu uzrokovati imitaciju likova kojima se gledatelj divi. Isti utjecaj mogu imati i crtani filmovi, koji ponekad sadrže više nasilja nego komedije, drame i sl., no njihova su publika pretežno djeca koja to fiktivno nasilje ne mogu odvojiti od stvarnosti. Na taj način utjecaj na njih može biti veći. Kod videoigara igrač sam stvara nasilje te se u njega u potpunosti uživljava. Takva vrsta medijskog nasilja je posebno opasna jer izaziva navikavanje iz čega proizlaze lošije ocjene, lošiji odnosi sa vršnjacima i roditeljima, zanemarivanje obaveza itd.

Dok su prethodno navedeni medijski sadržaji primjeri virtualnog nasilja, ono stvarno nasilje prikazuje se u informativnim emisijama. Takvo nasilje može uzrokovati veći strah i paniku kod gledatelja jer se radi o vijestima iz stvarne okoline.

I konačno, medijsko nasilje koje sadrži elemente stvarnog i virtualnog je – elektroničko nasilje ili cyberbullying. Takvo nasilje sve je zastupljenije zbog razvoja novih medija i broja društvenih mreža, posebice kod mlađih školaraca. Kako bi se takvo nasilje spriječilo, roditelji moraju imati veću kontrolu nad djecom i provjeravati čime se bave tijekom „surfanja“ internetom. Osim roditelja, škole bi trebale obraćati pažnju na djecu koja trebaju pomoć i kažnjavati zlostavljače.

Popis literature:

1. Bilić, V. (2010) Povezanosti medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem prema vršnjacima, *Odgojne znanosti,* sv. 12 (2), str. 263-281
2. Bilić, V. (2014) Korelati i ishodi elektroničkog nasilja i viktimizacije. U: Orel, M. (ur.) The new vision of future technologies. Ljubljana: Eduvision, 71-84
3. Ciboci, L., Kanižaj, I. (2011) „Kako je nasilje preko medija ušlo u naše domove: Utjecaj, učinci i posljedice nasilja u medijima na djecu i mlade". U: L. Ciboci, I. Kanižaj, D. Labaš (ur.) *Djeca medija – od marginalizacije do senzacije,* Zagreb: Matica hrvatska, str. 11-34
4. Ciboci, L. (2014) „Grupe mržnje na društvenim mrežama – novi oblici nasilja među djecom i mladima". U: M. Majdak, L. Vejmelka, K. Radat, A.Vuga (ur.) *Zbornik radova konferencije Nasilje na Internetu među i nad djecom i mladima,* Zagreb: Društvo za socijalnu podršku, str. 13-26
5. Ciboci, L., Labaš, D. (2015) „Utjecaj medija na ogru djece predškolske dobi" (Children and language today. Children and media). U: D. Smajić, V. Majdenić (ur.) *Dijete i jezik danas. Dijete i mediji,* str. 363.
6. Diaz, T. (2017) 23-Year-Old Imitates *13 Reasons Why* and Commits Suicide, *People*, http://people.com/chica/peruvian-man-imitates-13-reasons-why-commits-suicide/, (objavljeno: 7. 6. 2017.)
7. Dolak, K., Marikar, S. (2012**)** 9 Films and Shows That Inspired Real Crimes, *ABC News,* https://abcnews.go.com/Entertainment/films-shows-inspired-real-crimes/story?id=16836535 (objavljeno: 24. 7. 2012.)
8. Howard, J. (2017) '13 Reasons Why' tied to rise in suicide searches online, *CNN*, https://edition.cnn.com/2017/07/31/health/13-reasons-why-suicide-study/index.html (objavljeno: 31.7.2017.)
9. Hrpka, H. (2016.), „Je li moje dijete ovisno o videoigrama?", *Medijska pismenost.hr,* http://www.medijskapismenost.hr/ovisnost-o-videoigrama/ (objavljeno: 2.11.2016.)
10. „Istraživanje: Gotovo petina djece gleda TV radnim danom dva sata ili više", (2017) *HRT Magazin*, https://magazin.hrt.hr/390573/istrazivanje-gotovo-petina-djece-gleda-tv-radnim-danom-dva-sata-ili-vise, (objavljeno: 4.6.2017.)
11. Jacobs, B., Woolf, N. (2015) "Chris Harper Mercer: details emerge of Oregon college killer", *The Guardian,* https://www.theguardian.com/us-news/2015/oct/02/chris-harper-mercer-first-details-emerge-of-oregon-college-killer (objavljeno: 2. 9. 2015.)
12. Jurčić, D (2017) „Teorijske postavke o medijima – definicije, funkcije i utjecaj" *Mostariensia: časopis za društvene i humanističke znanosti,* sv. 21 (1), str. 127-136
13. Kanižaj I, Ciboci L., Čosić Pregrad. I., Potočnik. D., Vinković, D. (2018) „Izlaganje djece seksualnom sadržaju i noviji oblici rizičnog ponašanja u virtualnom svijetu", *EU Kids Online,* http://hrkids.online/post/fourth-press/ (objavljeno: 19.2.2018.)
14. Kunczik, M., Zipfel, A. (2007) Mediji i nasilje: aktualno stanje u znanosti, sv. 1 (1), 1-26

15. Mandarić, V. (2012) Novi mediji i rizično ponašanje djece i mladih, *Bogoslovska smotra,* sv. 82 (1), 131-149
16. „No evidence to support link between violent video games and behavior“ (2018), *ScienceDaily*, University of York, www.sciencedaily.com/releases/2018/01/180116131317.htm (objavljeno: 18. 1. 2018.)
17. Petani, R., Tolić, M. (2008) Utjecaj medijskog nasilja na adolescente i obitelj, *Acta Iadertina,* sv. 5 (1) , str. 15-26
18. Ružić, N. (2009) Mediji kao izvor ideja za oponašanje, sv. 3 (6), 103-120
19. Ružić, N. (2011) The Internet and video games: Causes of increased agressiveness among young people, *Medijske studije,* sv. 2 (3-4): 16-27
20. Robb, M. (2018), Why We Need More (and Better!) Research on Kids and Tech, *Common Sense Media*, https://www.commonsensemedia.org/kids-action/blog/why-we-need-more-and-better-research-on-kids-and-tech# (objavljeno: 26.7.2018.)
21. „Svjetska zdravstven organizacija: Poremećaj videoigrica proglašen okarakterisan kao ovisnost“ (2018), *Global Analitika*, http://globalanalitika.com/svjetska-zdravstvena-organizacija-poremecaj-videoigrica-proglasen-okarakterisan-kao-ovisnost/ (objavljeno: lipanj 2018.)
22. „Trump zabrinut zbog eksplicitnog nasilja u videoigrama (+18)“ (2018), *Zg-Magazin*, http://zg-magazin.com.hr/trump-zabrinut-zbog-eksplicitnog-nasilja-u-videoigrama-18/, (objavljeno, 3.6.2018.)
23. Valković, J. (2010), Oblici i utjecaji televizijskog nasilja, *Nova prisutnost*, sv. 8 (1), 67-86