

Jerko Valković

## KARAKTERISTIKE I DJELOVANJE NASILJA U VIDEOIGRAMA

Doc. dr. sc. Jerko Valković, Teologija u Rijeci

UDK: 316.344.77:[316.613.434+364.271]

Izvorni znanstveni rad

Nasilje u medijima nije samo preslika nasilja prisutnog u životu pojedinaca ili društva jer treba uvijek imati u vidu da medijsko posredovanje nasilja koje se prezentira dobiva nove funkcije i novo značenje. Govor o utjecaju nasilja u medijima pretpostavlja razumijevanje funkcioniranja i specifičnosti samoga medija, značenja koje taj medij ima za pojedinca i širi društveni ambijent te, na osobit način, poznavanje dinamike koja se razvija prigodom konzumiranja medija. Jedno je od važnih obilježja videoigara njihova interaktivnost. Onaj tko igra videoigre, nije samo pasivni promatrač onoga što se pred njim na ekranu odvija već aktivno „sudjeluje“, značajno utječući na tijek i ishod igre. Virtualni svijet videoigara kao svojevrsan novi ambijent nudi nova iskustva i još je uvijek nedovoljno istraženo područje te kao takvo ostaje izazov daljnjim istraživanjima. Kakvi su utjecaji ili posljedice nasilnih videoigara na svakodnevni život uvelike ovisi o složenim procesima dinamike prenošenja između virtualnog i stvarnog svijeta.

Ključne riječi: *videoigre, nasilje, interaktivnost, virtualnost, transfer, strukture, medijski utjecaj.*

\* \* \*

### Uvod

Pokušaj određenja pojma nasilje, koliko god ono izgledalo „svakodnevno“ i „uobičajeno“, ukazuje na to da se nalazimo pred složenom stvarnošću koju treba promatrati s različitih stajališta. Potreba cjelovitijeg pristupa ovom fenomenu postaje još očitija kada se treba govoriti o prezentaciji nasilja bilo da je riječ o medijima ili nekim drugim sredstvima kako se ono predstavljalo u povijesti.

Prikazivanje nasilja ne započinje pojavom masovnih medija već teme vezane uz nasilje nalazimo mnogo prije u različitim crtežima i slikama, tekstovima i literaturi, kazališnim prikazima... Jedna

od važnih specifičnosti „medijskog“ (kao i „umjetničkog“) nasilja jest činjenica da susret s prikazanim nasiljem nije nikada susret sa stvarnim („događenim“) nasiljem već se uvijek radi o slici koja je (medijski) posredovana. Predstavljanje nasilja na taj način može poprimiti različite funkcije, ovisno o situaciji, nakani i kontekstu u kojem se ono prikazuje. Poprimajući refleksivni karakter nasilje može poslužiti u vidu učenja, filozofsko-moralnog razmatranja, a može se koristiti i kao prikladno sredstvo u vidu kolektivne participacije ili estetskog doživljaja. Nasilje u medijskoj prezentaciji može pojačavati i odobravati nasilničke postupke i nasilnički mentalitet, ali može biti i sredstvo snažne osude samoga nasilja.<sup>1</sup>

### 1. Nasilje u medijima i umjetnosti

Rasprave o prisutnosti i utjecaju nasilja u medijima i umjetnosti na svakodnevni život uvijek je iznova oživljavala pojava novih medija pri čemu je interesantno zapaziti da se svaki novi medij, barem ispočetka, doživljavao u negativnom svjetlu, tj. kao sredstvo koje utječe na nasilno djelovanje i ponašanje.<sup>2</sup>

Već i prije širenja pisma nasilje se predstavlja i širi riječju. Brojnim mogućnostima i elementima govorne komunikacije (ritam, pjev, mimika...) moguće je na različite načine izricati ili izgovorenoj riječi pridavati različita značenja. Tako u epskom pjesništvu nalazimo opise znamenitih događaja u kojima su sudjelovali i svoju snagu iskazivali jedan ili više heroja. Već se tada moglo uočiti da takvi prikazi nisu samo „faktično“ prikazivanje nečega što se dogodilo već da takvim prikazima određena zajednica ili narod veliča vlastite uspjehe i korijene, ukazuje na vrijednosti ili ideale. U takvim je djelima rat bila središnja tema, a veličala se fizička snaga i jako naglašavao verbalni sukob.<sup>3</sup>

1 Brojna umjetnička djela već od davnine prikazuju nasilje i u „pozitivnom“ svjetlu jer se takvim prizorima veličaju npr. djela ili narodni heroji ili su u službi veličanja njihovih osobnosti ili kolektivnog identiteta. Usp., I. EIBL-EIBESFELDT, *Amore e odio*, Adelphi, Milano, 1996., str. 97.

2 U ovom kraćem prikazu koristimo tekst M. KUNCZIKA, *Gewalt und Medien*, Bohlau Verlag, Köln-Weimar-Wien, 1998., str. 19-41.

3 Homer u Odiseji prikazuje scenu nasilja: „U grlo upravo njega Odisej pogodi strijelom, i rt strijelc odmah kroz mekani vrat mu prođe, na stranu klone Antinoj, iz ruku mu ispadne kupa, kada ga zgodi Odisej, iz nozdrva debco mlaz mu trgne junačke krvi, po stolu nogama lupi te ga odgurne

Nasilje na crtežima i slikama nalazimo već u najstarijim spiljama, ponajčešće u motivima sukoba (ispočetka su to motivi iz lova, a kasnije su učestaliji crteži koji prikazuju sukobe naoružanih ljudi). Protivnik, ispočetka, nije drugi čovjek već životinja koju treba uloviti ili od koje se treba braniti. Tek kasnije, borba za preživljavanje usmjerava se protiv drugog čovjeka, odnosno drugih skupina koje se doživljavaju kao neprijatelj, odnosno opasni konkurenti. Takvi oblici „organiziranog“ nasilja u pojedinim slučajevima postat će svojevrsni patrimonij određene skupine.

Od grčke tragedije pa do danas u kazalištu je nasilje konstantno prisutno, ali se prikazuje na različite načine. pisci tragedije razmišljaju nad teškim ljudskim situacijama, značenjem, granicama i uvjetovanostima slobode i moralnosti, a samo nasilje nije prikazano na okrutan način već se ono događa „iza scene“. Za razliku od grčke, u rimskoj kulturi scene nasilja postaju mnogo okrutnije. Više stoljeća kasnije kod Shakespearea nesreću, trpljenje i nasilje prouzročit će ljudi, a nasilje se shvaća kao plod njihove slobode i volje. Osobe su istovremeno i protagonisti i žrtve nasilja. U novije će vrijeme kazalište apsurdna tematizirati ljudsku osamljenost, unutarnje trpljenje, apsurdnost egzistencije...

I u pisanom stvaralaštvu osobito posljednjih stoljeća susrećemo mnoga djela koja govore o nasilju i to ponajviše u dva temeljna oblika: književnim djelima (romanima) te novinarskoj kronici.

Među prikazima nasilja u slikarstvu izdvajamo djela koja su nastala pod utjecajem kršćanske inspiracije i odnose se na motive mučeništva. Posebno je značajan lik Krista patnika, bičevana i raspeta. Njegova će muka i smrt biti nezaobilazni motiv mnogih velikih umjetnika (Caravaggio, Reni, Mantegna...). Takvi su motivi i teme rašireni također i među „pukom“, o čemu svjedoče molitve i razne pobožnosti (npr. križni put). Kasnije, od 19. st., u prikazima raspeća već neće biti toliko naglašena okrutnost fizičkog trpljenja. Slike nasilja u kršćanstvu bile su predmet pobožnog čašćenja, ali i motiv koji

---

brzo i na zemlju jestvine spadnu. Hljeb se uprlja sav i peleno meso.“ HOMER, *Odiseja*, Matica hrvatska, Zagreb, 1961., XXII, str. 15-21.

se koristi za upozorenje. Dovoljno je u tom vidu spomenuti prikaz Posljednjeg suda ili trijumf smrti.<sup>4</sup>

Naročito posljednjih desetljeća rasprave o nasilju u medijima odnose se ponajviše na nasilje na televiziji. Televizija, zbog svoje prisutnosti unutar obiteljskog kruga, kao i funkcije koju ima u životu današnjeg čovjeka i društva, zaslužuje posebnu pozornost. Istraživanja ukazuju na to da ne postoji jedna „općeprihvaćena“ procjena ili teorija djelovanja televizijskog nasilja već treba računati na mnoge elemente i procese koji su važni za vrednovanja nasilnoga djelovanja.<sup>5</sup>

Nasilje i njegova prisutnost u medijima i umjetnosti na najrazličitije načine govore o snažnom interesu koje je kod čovjeka pobuđivalo, ali isto tako i o raznim funkcijama koje ono može poprimiti. Potrebno je, kako bi se potpunije moglo razumjeti djelovanje nasilja u konkretnom mediju, razumjeti način funkcioniranja toga medija, njegove specifičnosti i osobito dinamiku koja se ostvaruje u procesu konzumiranja. Stoga je potrebno i prije govora o nasilju u videoigrama ukazati na neke karakteristike videoigara.

## 2. Što su videoigre?

Videoigre susrećemo na različite načine. Ono što je zajedničko svim oblicima jest da se u videoigramama nalazimo pred ekranom koji postaje „prozor u virtualni svijet“, svojevrsno mjesto susreta igrača i svijeta igara. Videoigre se predstavljaju uglavnom na četiri načina i to kao:

igre koje se igraju na „klasičnim“ aparatima za igru (najčešće u salama za igre);

igre namijenjene kompjutorima (za njih je nužna odgovarajuća hardverska, odnosno softverska oprema);

4 Da bi potpunije razumjeli takva djela, potrebno je imati u vidu kontekst u kojem su ona nastala jer su ta djela redovito plod i svojevrsan izričaj teološkog promišljanja određenog vremena.

5 Na različit se način vrednuje nasilje koje se prikazuje u informativnom programu ili fiction programima, razlika je prihvaća li se ono unutar samoga programa ili osuđuje, je li riječ o fizičkom, psihičkom, eksplicitno prikazanom ili prikrivenom nasilju... Isto tako, za samo djelovanje nasilja vrlo je važan način i ambijent konzumiranja medija, kakvu ulogu ima obitelj i kakvu se ulogu televiziji pridaje.

igre za koje je potrebno imati posebne aparate koji se priključuju na televizor (npr. Sony Playstation, Microsoft X-Box); tzv. Handhelds koji su prenosivi te se mogu primjenjivati za posebne forme videoigara (npr. „gameboy“).<sup>6</sup>

Što su videoigre i kako ih definirati? U literaturi o videoigrama možemo naići na neke definicije. Za Bergera, one su „narrativni tekstovi s multidimenzionalnim osobama“.<sup>7</sup> Wolf na videoigre gleda više u kontekstu „igre“ koja je obilježena konfliktom, pravilima, nužnošću da sam igrač posjeduje određenu sposobnost i da otkriva mogućnost rješenja za konkretnu situaciju, ali i „videa“ gdje nabrta monitor na kojima se igre pojavljuju.<sup>8</sup> Carzo i Centorrino kažu da su videoigre „vrsta zemljopisne karte koju treba istražiti putem različitih instrumenata (gdje je od velike važnosti sposobnost koordiniranja pokreta, razmišljanje, interakcija s drugim osobama), a u isto vrijeme suživi s idejom hiperrealne opasnosti unutar narativne sheme koja je različita od igre do igre“.<sup>9</sup>

## 2.1. Videoigre – novi medij

Većina autora naglašava da su videoigre više od samog sredstva za igranje jer one stoje u temelju jednog novog iskustva. „Nalazimo se pred pragom jedne nove revolucije ljudskoga iskustva. Kompjutorska simulacija upotrebljava se kao motor za imaginaciju, otkrivajući neke nedodirljive aspekte našega bitka. Upravo kao što nam glazba, ples, kazalište i poezija pomažu izricati ono naše najintimnije, simulacija predstavlja novu estetiku, novu formu umjetnosti sposobnu rasvijetliti dubine našega bića“.<sup>10</sup>

6 Usp., J. FRITZ, Was unter Computerspielen verstanden wird?, u:

[http://www.bpb.de/themcn/9JPA XR,,0,Was\\_unter\\_Computerspielen\\_verstanden\\_wird.html](http://www.bpb.de/themcn/9JPA XR,,0,Was_unter_Computerspielen_verstanden_wird.html)  
(pristupljeno 29. listopada 2008.).

7 A. A. BERGER, *Video games, a popular culture phenomenon*, Transaction Publishers, New Brunswick, New Jersey, 2002., str. 9.

8 Usp., M. J. WOLF (ur.), *The medium of the video game*, University of Texas Press, Austin, 2001., str. 1.

9 D. CARZO, M. CENTORRINO, *Tomb Raider o il destino delle passioni*, Guccini e associati, Milano, 2002., str. 62.

10 M. PESCE, *The playful world*, Ballantine – Random House, New York, 2000., str. 248 - citirano u M. MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, Unicopli, Milano, 2004., str. 23.

Kako bismo bolje razumjeli logiku videoigara, ukazujemo na neke njihove karakteristike. Važni elementi svake igre jesu pokretljive „figure“, likovi, koji se sami kreću ili ih drugi (igrač) pokreće. Te se figure izdvajaju i razlikuju od cjelokupne grafičke pozadine (koja može biti statična iako se vrlo često i ona mijenja) te vizualno signaliziraju igraču da u tom trenutku njima treba posvetiti posebnu pozornost. Igre su obogaćene i popraćene tekstovima, tabelama i drugim prikazima koji omogućavaju da se cjelokupna situacija (ili samo određeni detalj) može vidjeti iz druge perspektive, a sve to doprinosi boljem povezivanju i organiziranju i to prema određenoj logici. Pokreti figura ili djelovanje igrača (npr. pucanje, prelaženje ili savladavanje prepreka) redovito je popraćeno akustičkim signalima.

U videoigri igrač želi postići uspjeh koji ostvaruje kontrolom nad igrom. Upravo je to zajednički element svih igara. Uz kontrolu je povezan osjećaj moći, vladanja nad situacijom (na ekranu), a mnogi to povezuju s osjećajem vladanja (na „minijaturni način“) nad elementima koji u videoigri zastupaju svijet. Kontrolom igre virtualni svijet na određeni način postaje „realni“ svijet, svijet kojim se može upravljati. Iako se igra odvija prema određenoj logici (koju igrač treba razumjeti), videoigre ne usmjeravaju k produbljenju značenja već se nastoji oko ostvarivanja povezanosti i to u cilju efikasnog djelovanja. Igrač ne ostvaruje svoju moć i gotovo ga ne zanima značenje sadržaja igre već je sve usmjereno prema što efikasnijem i funkcionalnijem odvijanju.

U videoigramama na ekranu se ne pojavljuje osoba već „figura bez krvi“. Te figure nemaju osjećaja i one ne osjećaju trpljenje. One izvršavaju samo određene funkcije. Subjekt igre (protagonist na ekranu) zapravo uvijek ostaje samo objekt. U igri se redovito radi o razumijevanju logike i vladanju različitim reakcijama figura, a ne o (su)osjećanju s određenim likovima ili određenom situacijom. Ono što je odlučujuće jest racionalna kalkulacija jer pobjednik je onaj tko brže puca, tko brže planira i misli... Osjećaji bilo koje vrste suvišni su budući da se ne radi ni o kakvoj „emocionalnoj“ povezanosti s figurama.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Međutim, to ne znači da ne treba govoriti o emocionalnim doživljajima igrača. Posebnost je takvih emocionalnih doživljaja vidljiva ako ovu igru usporedimo s gledanjem televizije. Oni koji

Koliko god videoigre izgledale jednostavne, često su zahtjevi koje one stavljaju pred igrača vrlo veliki te je ponekad potrebno posjedovanje čitavog spektra sposobnosti kako bi se moglo vladati situacijom. Zbog velike raznovrsnosti kao i različitosti zahtjeva zna se govoriti o „specijalizaciji“ igrača za određeni tip igre.

Videoigre su danas postali novi medij. Kao takve one su predmetom istraživanja koja su još uvijek epizodnog karaktera jer iako su vrlo rasprostranjene, još uvijek govorimo o fenomenu kojemu nije posvećena dovoljna pozornost. Taj manjak pozornosti za videoigre nije zamjetljiv samo u akademskim krugovima već se fenomenu nije posvećivala pozornost ni u drugim medijima.<sup>12</sup> Neki će kao razloge za to navoditi posebnost jezika kojim se koriste, ali i činjenicu da je teško govoriti npr. o iskustvu interaktivnosti, a i sama naracija kao i iskustva koja se u igri proživljavaju u najvećoj su mjeri osobne naravi.<sup>13</sup> U posljednje vrijeme ipak nailazimo na studije koje fenomen videoigara pokušavaju osvijetliti s različitih aspekata: pedagoškog, sociološkog, ekonomskog i estetskog.

## 2.2. Interaktivnost

Jedna je od značajki novih medija interaktivnost. Pred novim medijima medijski „konzument“ nije samo pasivni „potrošač“ već aktivno sudjeluje kako u odabiru sadržaja tako i u odlukama gdje će se zaustavljati, gdje će se opet vraćati... Sadržaj koji susrećemo u novim medijima nalazimo već i u tradicionalnim, ali zahvaljujući karakteru interaktivnosti, komuniciranje i njegov utjecaj zadobiva novo značenje. Videoigre se ne „optužuju“ jer tematiziraju smrt ili nasilje već zbog toga što je igrač u mogućnosti „prouzročiti“ (a ne samo promatrati) „smrt“ ili nasilje. Problem nije samo u „temi“ koja se obrađuje već u interaktivnosti (a to znači aktivnom sudjelovanju

---

gledaju film raduju se s protagonistima zbog njihova uspjeha dok se kod videoigara igrači raduju i vesle zbog vlastitih „postignuća“. Zato emocionalno djelovanje može biti stimulirajuće kao snažna motivacija za igru.

12 Vjerojatno je i to jedan od razloga zbog kojeg nalazimo skroz oprečne procjene njihova utjecaja – s jedne se strane o njima govori kao o značajnom pedagoško-zabavnom sredstvu, a s druge strane zahtijeva se njihova stroga kontrola, gotovo zabrana.

13 Usp., M. MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi...*, str. 18-19.

igrača). Zato ne čudi da će mnogi u središte promatranja stavljati pravo interaktivnost i posljedice koje ona uzrokuje.

Ali, unatoč priznavanju njezine važnosti, kako kaže Maietti, toj se temi do sada nije posvetila dostatna pozornost. Stoga je i teško govoriti koje bi mogle biti posljedice utjecaja videoigara (posebno na duže vrijeme), a da se prije toga ne vidi što se događa u tijeku same igre. Samo općeniti govor o aktivnijem sudjelovanju kod videoigara negoli npr. kod pasivnog promatranja televizije, nije dovoljan da bi se mogla shvatiti i obuhvatiti tako složena problematika. Međutim, u dosadašnjim studijima još uvijek nije dovoljno objašnjena ne samo semiotika interaktivnosti već ni dinamizam utjecaja videoigara.

Razmišljanje o videoigramama potiče (ili gotovo pretpostavlja) promišljanje funkcije igre u kulturi i životu ljudi. Stoga su veoma korisna razmišljanja koja nastoje detaljnije protumačiti sam pojam „igre“. Huizinga,<sup>14</sup> promatrajući kulturalnu povijest čovjeka u vidu igre, kaže da je igra još starija od kulture te je u svojoj dinamici bila prisutna u aktivnostima koje se nisu smatrale isključivo igračkim (npr. ratovi, poezija, religija). On naglašava potrebu razlikovanja dva pojma: „play“ – djelovanje koje u sebi ima igračkih elemenata, ali nije regulirano, te „game“ – aktivnost koja je više strukturirana. Igra (u kontekstu u kojem mi danas o njoj govorimo) obuhvaća svojevrsnu dijalektiku između pravila i slobode. Igra je nužna pretpostavka kulture tako da na antropološkom planu, kako on kaže, *homo ludens* prethodi *homo sapiens*.

Interaktivnost označava i svojevrsnu autonomiju ovog medija u odnosu na druge. Tako u kreiranju jedne videoigre nije osnovni cilj stvaranje („zaokružene“ i zauvijek „definirane“) igre, što zapravo i nije moguće jer onaj tko je zamislio igru nije u konačnici njezin (barem ne jedini!) autor. „Onaj tko stvara igru onaj je tko igra, a ne sam *game designer*. Igra je instrument koji omogućava igraču da sam stvara priče (tekst)“.<sup>15</sup> Takva „otvorenost“ igre znači i mogućnost ostvarenja najrazličitijih scenarija koje u stvarnom svijetu ne nalazimo (npr. vožnja u formulama uz mogućnost višestrukog umiranja,

14 J. HUIZINGA, *Homo Ludens: A Study of The Play Element in Culture*, Roy Publishers, New York, 1950.

15 A. ROLLINGS, D. MORRIS, *Game architecture and design*, Coriolis, Scottsdale, 2000., str. 9.



skokovi s velikih visina...). Radi se dakle o njihovoj nelinearnosti. „Kada se tvrdi da igre trebaju biti nelinearne, želimo reći da one trebaju nuditi igračima izbor koji mogu učiniti na najrazličitije načine: spletkama koje igra sadrži, redosljedom kojim se mogu razriješiti izazovi, odabirom izazova jer sam igrač odlučuje koje će prihvatiti, a koje izbjeći“.<sup>16</sup> To što on sam mora odlučivati može na igrača djelovati vrlo poticajno jer aktivira čitav niz njegovih sposobnosti: senzomotoričke, reprezentativne, narativne, strateške, imanigativne... Sve to postaje još mnogo složenije kada se uzme u obzir da u jednoj istoj igri može sudjelovati više igrača što ih onda upućuje na suradnju.

Treba spomenuti i mogućnost drugačijeg (intenzivnijeg) načina doživljavanja igre, budući da je moguće beskonačno ponavljati pojedine sekvence te sve što se događa promatrati iz raznih perspektiva. Pri tome je posebno znakovita perspektiva „Ego-Shooter“, gdje igrač gleda iz perspektive samoga agresora.

Neke od spomenutih karakteristika videoigara na koje smo ovdje ukazali pokazuju da se kod videoigara o njima treba voditi računa, pogotovo o ulozi igrača koja je dosta drugačija negoli kod konzumiranja drugih medija.

### **3. Teorije o nasilnom djelovanju videoigara**

Iako je nasilje, kako je spomenuto, stalno prisutno u medijima, tek se posljednjih 50-ak godina na sustavan način počela razmatrati ta problematika. Istraživanja također otkrivaju kako se u konkretnom periodu razumijevao sam čovjek, odnosno njegovo primanje medijskih poruka. Prva istraživanja govore o snažnom utjecaju medija na (gotovo bespomoćne) primatelje koji su vrlo lako podložni manipulativnom djelovanju. Ali, empirijska istraživanja koja ubrzo slijede sve više uvažavaju individualne karakteristike i funkciju osobe koja dobiva sve veću ulogu. Upravo će mogućnosti osobe, njezina sve naglašenija aktivna uloga značajno utjecati na promjene načina shvaćanja i primanja medijske poruke. Mediji i njihovo djelovanje sve se više promatraju u povezanosti s drugim čimbenicima unutar društva. Počinje se postavljati pitanje i o tome kako se publika odno-

---

16 R. ROUSE, *Game design: Theory & Practise*, Wordware Publishing, Plano, 2001., str. 125.

si prema medijima. Razvijaju se različite strategije koje problematiku nasilja u medijima nastoje promatrati s različitih strana.<sup>17</sup>

Iako su videoigre jedan od najmlađih medija i tek nekoliko desetljeća govorimo o njima, njihov razvitak možemo promatrati u nekoliko perioda. U počecima, pred nešto više od 30-ak godina, u videoigrama gotovo i ne nalazimo prikazivanja nasilja te možemo reći da su djelovale sasvim nenasilno. Ali, situacija se mijenja u desetljeću koje slijedi (1985.-1995.). Jedan od razloga toj promjeni jesu sve veće mogućnosti zahvaljujući razvitku videoigara. Međutim, osim novih grafičkih mogućnosti, porastu nasilja značajno je doprinijelo rušenje tabua o nasilju tako da ono postaje sve više prisutno u društvu, a istovremeno se sve više uočava i njegova "efikasnost" i na tržištu. Scene nasilja sve su očitije, sve se više može vidjeti krv, trpljenje i patnja ozlijeđenih ili ubijenih. U trećem periodu (od 1995. do danas) nasilje je u videoigrama izrazito prisutno. Na tržištu osobito dominira firma Sony svojim proizvodom Play Station, a cjelokupni se sadržaj, pa tako i nasilje, prikazuje vrlo realistično i gotovo bez ikakvih ograničenja. Videoigre su tijekom ovog vremena postale vrlo unosan posao koji donosi ogromnu zaradu te je nasilje sastavni dio velikog broja igara.

Nedostatak značajnijih istraživanja na ovom području uočljiv je i na području istraživanja njihova nasilnog djelovanja. Postoji više teorija o utjecaju nasilja, ali nijedna od njih ne obuhvaća i ne razjašnjava na cjelovit način djelovanje nasilja već manje ili više ukazuju na pojedine aspekte.

Ukazat ćemo na neke aktualne teorije među kojima ćemo veću pozornost posvetiti teoriji „transfera“ koja pokušava objasniti procese prijelaza iz virtualnog u realni svijet, što je za proučavanje ove problematike vrlo važno.

---

17 Lang govori o 4 različite strategije koje se primjenjuju u promatranju utjecaja nasilja: istraživanje izravnog djelovanja medija na pojedince; istraživanje sadržaja medijske stvarnosti u povezanosti s trendovima u društvu; promatranje konstrukcije medijske stvarnosti i simboličkog okruženja koje oni stvaraju; analiza uloge medija pri razvitku društveno važnih događaja. Citirano prema M. KUNCZIK, *Gewalt und Medien...*, str. 65.

### 3.1. Katarza

Već kod Aristotela nailazimo na tumačenje prema kojemu gledanje nasilja nema „anti“ već „pro“ socijalne efekte jer može voditi prema ublažavanju nasilja koje je već prije prisutno kod ljudi. Prema toj teoriji, konzumiranje medijskog nasilja poprima svojevrsnu ulogu katarze jer bi sudjelovanje (u virtualnom smislu) u nekom nasilnom događaju moglo favorizirati praznjene agresivnosti.

U ovoj teoriji možemo uočiti evoluciju jer ju susrećemo u više varijanti. Tako se najprije tvrdilo da svaki oblik zamišljene agresije posjeduje katarzično djelovanje. Kasnije se smatralo da će takvo djelovanje biti uspješno samo u slučajevima kada je sam primatelj sklon agresivnom djelovanju. Najzad, naglasak se pomiče na aspekte nasilja te se tvrdi da će se efikasno djelovati onda kada nasilje koje se prikazuje ima negativne posljedice za samu žrtvu.<sup>18</sup>

Moramo na koncu spomenuti da ova teorija, budući da nema dovoljno jake empirijske dokaze, danas nije toliko prihvaćena iako će neki autori govoriti o njezinoj opravdanosti, ali samo kada je riječ o pojedinačnim slučajevima. Naglasak se općenito više stavlja na teorije koje govore o dugoročnijem djelovanju nasilja na videoigrama o čemu govore sljedeće dvije teorije.

### 3.2. Teorija desenzibilizacije

Gledanje nasilja na medijima (pogotovo duže vrijeme) vodi prema desenzibilizaciji. Očekivanje sve intenzivnijeg i brutalnijeg nasilja (kao rezultat učestale izloženosti nasilnim sadržajima) ima kao posljedicu umanjene suosjećajnosti sa žrtvama, a samo se nasilje počinje sve više prihvaćati kao svakodnevna, uobičajena pojava i kao redovito sredstvo suočavanja i rješavanja konflikata. Zato raste tolerancija prema nasilju, a ograničavanje vlastitog nasilnog djelovanja postaje sve slabije.

<sup>18</sup> Za Aristotela je katarza homcopatsko pročišćavanje osjećaja te u takvu kontekstu predstavljanje nasilja ima funkciju socijalnog pročišćavanja. Treba međutim spomenuti da u grčkom kazalištu nasilje nije bilo tako eksplicitno prikazano, ali su njegove posljedice drastično opisane. Radilo se više o njegovu „pričavanju“. Isto tako treba pozornost svratiti i na različitost komunikacije koja se u ondašnjem kazalištu uspostavljala između publike i glumaca i komunikacije koja se danas odvija između medijskih konzumenata i medija. Postavlja se stoga opravdano pitanje: u kojoj je mjeri opravdano takvo katarzično djelovanje primjenjivati na današnje medije, odnosno nasilje koje se u njima prikazuje? Usp. M. KUNCZIK, *Gewalt und Medien...*, str. 20.

Među pobornicima ove teorije vlada suglasnost oko činjenice da se sa žrtvama nasilja na videoigrama ne uspostavlja gotovo nikakva empatija što vrlo pogoduje procesu desenzibilizacije.<sup>19</sup> Drugi će autori isticati da čak i ako se ne može govoriti o izravnom utjecaju nasilnih igara, sama činjenica da je nasilničko djelovanje unutar igre nagrađeno te da se ono gotovo redovito podrazumijeva mora imati negativne posljedice za žrtvu, a upravo je gubljenje osjećaja za nasilje jedna od takvih posljedica.

Jeanne Funk ne zaustavlja se na pitanju neposrednog utjecaja nasilnih sadržaja već pozornost usmjerava prema moralnim implikacijama budući da desenzibilizacija može djelovati na efektivne i kognitivne komponente prigodom odlučivanja.<sup>20</sup> Jedan je od elemenata koji govori u prilog razvijanja desenzibilizacije ponavljanje scena što može djelovati na površno promatranje nasilja i njegovih posljedica tako da je moguće govoriti i o svojevrsnom banaliziranju nasilja kao posljedici promatranja nasilja koje postaje „svakodnevno“ i „normalno“. Nasilje na taj način gubi svoju karakteristiku dramatičnosti i težine.

### 3.3. Teorija kultiviranja

Polazište je ovoga shvaćanja da dugovremena izloženost medijima stvara sliku svijeta u kojoj dominira strah, a opasnost je prisutna „na svakom koraku“. Dugoročno izlaganje scena nasilja potiče na oblikovanje svojevrsnog nepovjerenja bilo prema osobama bilo prema različitim institucijama. Mogućnost za ovakve reakcije bit će veća ukoliko postoji veća sličnost između konkretnog ambijenta i situacija koje se predstavljaju na videoigrama. Osim toga, važan je

19 Različiti autori na različit način razmišljaju o povezanosti empatičkog djelovanja i desenzibilizacije. Ladas kaže da tamo gdje nije bilo nikakve empatičke reakcije, ne može se govoriti ni o procesima desenzibilizacije. Usp., M. LADAS, *Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen*. Peter Lang, Frankfurt a. M., 2002., str. 192. Fritz i Fehr kažu da je empatija moguća u realnom, a ne u virtualnom svijetu, dakle ne u „svijetu kompjutera“. Usp., J. FRITZ, W. FEHR, *Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung*. u: J. FRITZ, W. FEHR, *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten*, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, 2003., str. 57.

20 J. FUNK (i drugi), *Playing Violent Video Games, Desensitization, and Moral Evaluation in Children*, u: *Applied Developmental Psychology*, 24 (2003.), str. 415.

element i motivacija radi koje se netko izlaže igrama, a intenzitet straha uvelike će ovisiti i o individualnim karakteristikama osobe.

Jedan od osnovnih problema s kojima se ovdje susrećemo odnosi se na prihvaćanje (izravnog) uzročnog djelovanja videoigara na ponašanje igrača. Naime, kao da se dovoljno ne uvažava činjenica da su mediji i videoigre samo jedan od čimbenika koji su prisutni u društvu i utječu na vladanje osoba. Kada se na medije gleda u širem društvenom kontekstu, tada se cjelovitije može uočiti njihovo djelovanje i stvarna uloga koju imaju u društvenim procesima.

### 3.4. Transfer

U javnom je mnijenju rašireno shvaćanje prema kojemu se nasilje na videoigrama prenosi ili dobrim dijelom uzročno djeluje na ponašanje u suvremenom životu. Pritom se olako prelazi preko činjenice da su ta dva „svijeta“ (realni i virtualni) različiti te da je potrebno voditi računa o „prelaženju“ iz jednog u drugi.

Svim je oblicima transfera zajedničko da se radi o procesu u kojemu „nešto“ prelazi iz jednog konteksta u drugi. Pritom se ono „nešto“ transformira kako bi se bolje prilagodilo novom kontekstu. Transfer je proces premještanja između dva konteksta, a u isto vrijeme može uključivati i transformaciju.<sup>21</sup> U temelju poimanja transfera jest koncept „povezanosti različitih svjetova“ u kojima čovjek živi. Naime, životni se prostor čovjeka ne ograničava samo na stvarni (življeni) svijet već životno iskustvo obuhvaća i druge svjetove (npr. svijet snova, medijski svijet, virtualni svijet). Ti su „svjetovi“ mjesta u kojima se odvija život, a unutar svakog od njih postoje određena pravila. Specifičnost tih pravila vidljiva je kada se uspoređuju pojmovi i njihove karakteristike unutar različitih konteksta. Tako će smrt u stvarnom svijetu biti obilježena drugačijim iskustvima od „smrti“ u virtualnom svijetu. Kako bi mogao spoznati i na pravi način organizirati pojmove i iskustva s kojima se susreće, tijekom života čovjek razvija određene strukture (Fritz ih naziva „Schemata“).

---

21 F. FRITZ, *Wie virtuelle Welten wirken*.u:

[http://www.bpb.de/themen/F9RBMBC,,0,Wie\\_virtuelle\\_Welten\\_wirken.html](http://www.bpb.de/themen/F9RBMBC,,0,Wie_virtuelle_Welten_wirken.html), (pristupljeno 29. listopada 2008.).

Prebacivanje takvih struktura unutar istoga konteksta (npr. unutar virtualnog svijeta) naziva se intramondijani transfer. Za razliku od toga, intermondijalni se transfer odnosi na prebacivanje struktura između različitih konteksta (npr. između virtualnog i stvarnog svijeta). Tu se nailazi na poteškoću jer struktura unutar jednoga svijeta ima točno određeno značenje koje u drugom kontekstu ne ostaje isto već se mijenja. (Npr. pravila koja vrijede za vožnju u stvarnom svijetu u virtualnom svijetu igara podliježu novim pravilima.)

### 3.4.1. Strukture

Zadaća je strukture na neki način kondenzirati mnoga pojedinačna zapažanja i iskustva. Struktura organizira pojedinačne elemente prema cjelovitosti i tako smanjuje kompleksnost. One daju našim predodžbama čvrstoću i trajnost te u djelovanju omogućavaju brze reakcije. Tek pomoću struktura možemo nešto raspoznati i spoznati kao takvo jer se pomoću njih organizira „znanje“ o okolnostima, događajima, situaciji te se tako olakšava orijentacija i ponašanje. Strukture je moguće formirati upravo zahvaljujući sposobnostima apstrahiranja.

Postoje razni tipovi struktura koji se obično svrstavaju prema različitim razinama djelovanja (autor ovdje upotrebljava riječ „Ebene“ koju prevodimo riječju „razina“).

*Fact razina* - radi se o konkretnim činjenicama, predstavljanju „stvarnoga“ svijeta (ono što se manifestira kao „znanje o svijetu“). Sve što dijete u obitelji i u različitim okolnostima uočava i uči to ubrzo upotpunjuje onim što doznaje iz svijeta medija te tako mediji doprinose širenju iskustva, ali istovremeno tvore i specifične medijske strukture u kojima se znanje prezentira.

*Script razina* – strukture prema kojima se organizira odvijanje događaja prema uhodanim modelima (npr. posjet kinu, upotreba javnog prijevoza...). Znanje djece o nekoj igri bit će organizirano u scripture. Oni su značajni i igraju veliku ulogu u ljudskom životu. Kod transfera scripta ne mijenja se njihova struktura već kontekst u kojem djeluju. Upravo sposobnost za prepoznavanje i određivanje

„konteksta“ (npr. virtualnog ili stvarnog, realnog) od posebne je važnosti kada je riječ o procesima transfera između ta dva svijeta.

*Print razina* – strukture se koriste i djeluju u vidu ostvarenja nekih konkretnih radnji unutar jednog konteksta (npr. zatvoriti vrata, pljeskati rukama...).

*Metaforička razina* - pomoću metafore riječ iz jednog konteksta (unutar kojega ona ima svoje izvorno značenje) prenosi se u drugi gdje nema takve izravne povezanosti te se uspijeva tvoriti nova povezanost. Metafora, dakle, tvori povezanosti gdje ih do tada još nije bilo. Tako ona omogućava povezivanje različitih elemenata iz različitih konteksta budući da čovjekova kognitivna sposobnost omogućava uspostavljanje povezanosti na temelju određenih sličnosti.

*Društveno-dinamička razina* - ne odnosi se na pojedinačne scene, slike ili elemente već odgovara na pitanje o temeljnom kriteriju djelovanja. Dok u stvarnom svijetu nailazimo na više takvih kriterija (ili poticaja), u virtualnom je svijetu ograničeno na nekoliko: borba, proširenje ovlasti, pojačanje... (ono što se kod igrača prepoznaje kao želja za moći, vladanjem i kontrolom). Moguće je da se intenzivnim korištenjem virtualnih igara formiraju osobnosti te se u stvarnom životu naglasak više pomiče prema društveno-dinamičkim uzrocima koji su tipični za takve igre, poput moći, kontrole i gospodarenja. Tada takvi uzorci mogu postati pokretači u svakodnevnom životu. Nasuprot tome, bit će oslabljeni uzorci koji sadržavaju neke temeljne odrednice stavova i ponašanja (npr. suosjećanje).

### 3.4.2. Uloga konteksta

Fritz govori i o intermondijalnim transferima (iz virtualnog svijeta u stvarni i obratno) zahvaljujući čemu je moguće govoriti o utjecajima jednog ambijenta na drugi.<sup>22</sup> Ti se transferi ne smiju

22 Nabrojiti ćemo samo neke vrste transfera koji dotiču našu temu jer govore o prelascima iz virtualnog u stvarni svijet i obratno: transferi koji pomažu u rješavanju problema, a pritom se (u stvarnom svijetu) koriste informacije koje posjedujemo iz virtualnog svijeta; emocionalni transfer – mnogi osjećaji (poput ljutnje, straha, radosti...) koje se doživljava za vrijeme videoigara vrlo često ostaju i nakon igre prenose se u stvarni svijet (npr. netko tko je bio radostan zbog „uspjeha“ u igri vjerojatno će ostati radostan i kada igra završi); prema instrumentalno-djelujućem transferu, iz virtualnog će svijeta u svakodnevni život biti preneseni neki oblici, odnosno predloži za djelovanje; etičko-moralni transfer – stavovi i određene vrijednosti (npr. prihvaćanje nasilja) mogu

shvatiti kao jednostavni, nekontrolirani prelasci jer postoje situacije kada se oni ne ostvaruju. Kao prvi uvjet za uspostavljanje transfera potrebno je da „virtualni svijet“ privuče pozornost igrača tako da taj svijet postane za igrača „doživljena stvarnost“. Što mu je posvećena veća pozornost i što je duže vrijeme provedeno u tom ambijentu, time postoji veća vjerojatnost za intenzivnije doživljavanje i ujedno veća spremnost za transfer.

Kako bi se dogodio prijelaz, potrebni su isto tako kompleksniji procesi prilagodbe.<sup>23</sup> Naime, generalno nije moguće govoriti o jednostavnom prenošenju iz jednog u drugi ambijent, jer su strukture, kontekst i mogućnosti djelovanja u oba svijeta previše različiti. O „izravnom“ prenošenju iz virtualnog svijeta u stvarni moglo bi se govoriti samo onda kada bi cjelokupni „okvir“ događanja bio vrlo sličan, gotovo identičan, što se uglavnom ne događa makar suvremene igrice mogu vrlo uspješno simulirati stvarnost. Tek u tim slučajevima mogli bismo govoriti o izravnom djelovanju nasilja videoigara na stvarni život. Doduše, to se isto može dogoditi kada igrač ne bi posjedovao dostatnu sposobnost raspoznavanja konteksta (virtualnosti ambijenta videoigre – drugim riječima, kada ne bi razumio da se nešto „događa“ samo u igri).

Ovdje se vidi koliko je važan „kontekst“ u kojemu se, prema određenom sustavu, svrstavaju elementi i strukture koje pomažu u orijentaciji i djelovanju. Tako je problem transfera velikim dijelom problem kompetentnosti, prepoznavanja i snalaženja u kontekstima kako bi se razumjelo djelovanje. Zato može neko djelovanje unutar jednoga konteksta biti smisleno i dobro, ali unutar drugoga konteksta ono ne mora biti takvo. Tu postaje vidljiva potreba razaznavanja granica između različitih svjetova kako bi se svjesno mogao kontrolirati transfer.

Iako ova teorija kao središnji pojam naglašava transfer između različitih „svjetova“ i nastoji obrazložiti njegove karakteristike i od-

---

se na određeni način prenositi iz virtualnog u stvarni svijet; asocijativni transfer – mnoge se slike, dojmovi i iskustva iz stvarnog života pobuđuju kada u virtualnom svijetu nailazimo na vrlo slične situacije.

23 Fritz donosi zanimljivu usporedbu te kaže da kao što se oko mora priviknuti na određenu udaljenost, tako se i strukture iz virtualnog svijeta trebaju modificirati da bi se mogle prilagoditi stvarnom svijetu.



vijanje, čini se da određene karakteristike i čimbenici koji utječu na odvijanje kontrole toga procesa nisu u ovoj teoriji dovoljno razjašnjeni. Prednosti su ovoga modela u tome što je otvoren tumačenju širokog spektra prelazaka iz različitih „svjetova“ pri čemu se uvažavaju individualne karakteristike i društveno okruženje, ali isto tako i mediji sa svojim karakteristikama i utjecajima koje imaju.<sup>24</sup>

#### 4. Elementi koji utječu na djelovanje nasilja

Gotovo u svim teorijama naglašava se kako mnogi čimbenici mogu značajno doprinijeti ili pak ograničiti utjecaj nasilja videoigara na svakodnevni život. Oni se odnose na osobnost onoga tko igra, ali i širi društveni ambijent.

Osobnost igrača jedna je od varijanti koja može uvelike određivati utjecaj nasilja. Ponajprije, važna je dob onoga koji igra jer o tome može ovisiti intenzitet i način transfera. Osim dobi, neki ističu razliku u spolu. Tako će istraživanja upućivati na to da su žene nakon takvih igara iskazivale agresivnije ponašanje od muškaraca, što se tumači činjenicom da su muškarci već priviknuti na agresivne scene.

Istraživanja ukazuju i na neke rizične skupine koje su više izložene utjecajima. Funk zato govori o nekim kategorijama posebno osjetljivih osoba. To su, u prvom redu, djeca male dobi jer oni još nemaju razvijen stabilan sustav vrijednosti i nisu interiorizirali temeljne moralne odrednice. Oni još nisu u mogućnosti cjelovito razaznati negativne posljedice koje nasilne scene mogu imati. K tome treba spomenuti da mlađa djeca ponekad imaju problem razlikovanja realnosti i virtualnosti. On u ove kategorije ubraja i djecu koja pretjerano konzumiraju videoigre. Funk naime kaže da djeca koja duže od dva sata dnevno igraju videoigre, kada im se vrijeme ograniči, pokazuju krajnje negativne reakcije. Osim toga, on nadalje govori o drugoj, posebno osjetljivoj kategoriji, u koju ubraja one koji su

24 Ladas promatrajući velike razlike između realnog i virtualnog nasilja, osobito nasilja na videoigrama, kaže da između njih postoje tako velike razlike da – ako i nisu nemogući – procesi jednostavnog transfera malo su vjerojatni. Na videoigrama prikazano je gotovo „čisto“ nasilje te on zbog toga smatra kako su takve igre manje opasne negoli nasilje na filmu. Često je nasilje na igrama pomalo zabavno. Nasilje je često ili potpuno pojednostavljeno ili pak prikazano na način i u kontekstu masovnih ili nerealnih eksplozija, krvi... Usp. M. LADAS, *Brutale Spiele(r)? ...*, str. 147.

razvili ovisnost o kompjutorskim igrama dok u sljedeću kategoriju spadaju djeca koja imaju problema s kontrolom vlastitih osjećaja kao i osobe koje su u stalnoj potrazi za stimulacijom ili pak bježe od strahova ili depresivnih osjećaja u svijet kompjutorskih igrica.<sup>25</sup>

Također i društveni ambijent ima velik utjecaj na primatelja. Snažan utjecaj (osobito na djecu) ima obiteljska sredina. Zato se naglašava važnost kontrole konzumiranja videoigara od strane roditelja. Neka istraživanja govore da djeca kojima se regulira gledanje videoigara manje dolaze u sukobe s učiteljima i manje ulaze u fizičke sukobe. Pedagozi, doduše, ne spominju je li u tome odlučujuća uloga posebnog odgoja za medije ili općeniti odgoj djece.<sup>26</sup> Zato se uloga roditelja, ili još više povezanost koja se uspostavlja unutar obitelji, doživljava jako značajnom. Okruženje gdje će djeca rasti, a obilježeno je interesom roditelja za videoigre, najbolji je zaštitni element odgoja. Međutim, u praksi roditelji tome često ne pridaju dostatnu pozornost.<sup>27</sup>

## Zaključak

Za razliku od velikog broja studija koje su posvećene utjecaju nasilja u medijima (posebno televiziji), utjecaj nasilja u videoigramama još nije dovoljno istražen. Uz to što su videoigre relativno noviji medij kojemu se tek nešto više od jednog desetljeća posvećuje značajnija pozornost, razloge treba tražiti i u tome da je interaktivnost, kao jedna od specifičnih karakteristika novih medija, još uvijek nedovoljno istražena.

Videoigre omogućavaju doživljavanje novih iskustava i pružaju priliku „dodira“ s virtualnim svijetom. Zato se, gotovo kao preduvjet boljeg poznavanja utjecaja nasilja u videoigramama, nameće nužnost daljnjeg proučavanja procesa koji utječu na prelaženje iz različitih svjetova (posebno iz virtualnog u stvarni i obratno). Kako bi

25 Usp., J. FUNK (i drugi), Aggression and psychopathology in adolescents with a preference for violent electronic games, u: *Aggressive Behavior*, 28 (2002.) 2, str. 142.

26 Usp., D. GENTILE (i drugi), The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance, u: *Journal of Adolescence*, 27 (2004.) 1, str. 20.

27 Usp., TRUDEWIND C., R. STECKEL, Unmittelbare und langfristige Auswirkungen des Umgangs mit gewalthaltigen Computerspielen. Vermittelnde Mechanismen und Moderatorvariablen, u: *Polizei&Wissenschaft*, 3 (2002.) 1, str. 90.

se bolje shvatili ti procesi, nužna je suradnja i s drugim znanostima, posebno psihologijom. Teorija o jednostavnom, gotovo uzročnom-izravnom utjecaju nasilja iz virtualnog u stvarni svijet nije prihvatljiva jer se time ne uvažava velika razlika između tih ambijenata, a isto tako ne uzimaju se u obzir (do sada još nedovoljno ispitani) složeni procesi koji se događaju pri takvom prijelazu.

Odgoj za svijet videoigara, gdje će se posebna pozornost posvetiti interaktivnosti, te pažljivo praćenje utjecaja i promjena do kojih oni dovode na antropološkoj razini, nameću se kao zahtjev našega vremena kako bi i tom novom mediju mogli pristupati na ispravan način.

## Summary

### CHARACTERISTICS AND EFFECTS OF VIOLENCE IN VIDEO-GAMES

Violence in the mass media is not just a copy of violence from real life of persons or society, because the mediation of the violence by the mass-media, gives to the violence new functions and meanings. The speech about the influence of the media presupposes the understanding of the function and the particularity of a certain media, the meaning of the media for a particular person and a wider social milieu, and also an understanding of the dynamics developed by the consummation of the specific media. One of the important characteristics of the video-games is their interactivity. The one playing is not just a passive observer of what is going on on the screen, but actively “participates”, significantly affecting the course and the result of the game. The virtual world of video-games as a new ambient offers new experiences, and is still an unexplored field, remaining a challenge for new studies. The influences or consequences of violent video-games on the everyday life, depends on complex processes of the dynamics of interaction between the virtual and the real world.

Key words: *video-games, violence, interactivity, virtual, transfer, structures, influence of the media.*