

MEDIJSKO NASILJE I AGRESIVNO PONAŠANJE MLADIH

*mr Nela Jovanoski²²⁹**Ministarstvo unutrašnjih poslova Republike Srbije, Policijska uprava Subotica*

Apstrakt: Porast agresivnog ponašanja mladih u stvarnom svetu pored drugih uzroka (ličnost, uticaj sredine i porodice) najčešće se povezuje sa ponuđenim medijskim sadržajem. Analizirajući uticaj televizije, muzike, video igara i društvenih medija na formiranje agresivnih obrazaca kod mladih ljudi istražujemo kako odabrani medijski sadržaji mogu oblikovati njihove stavove i ponašanje, posebno u kontekstu agresivnosti. Pregledom relevantne literature i empirijskih studija, pružen je uvid u mehanizme prenosa agresivnosti putem medija. Cilj rada jeste bolje razumevanje ovog fenomena, kako bismo identifikovali potencijalne strategije prevencije i edukacije, u cilju smanjenja agresivnog ponašanja među mladima.

Ključne reči: medijski sadržaj, agresivnost, ponašanje, mladi

UVOD

U današnje vreme moderne tehnologije značajno utiču na sve segmente života ljudi. Naročiti uticaj mediji imaju na mlade koji su više izloženi, s obzirom da im virtuelni prostor nudi zabavu, komunikaciju, informacije i odgovore na njihova osetljiva pitanja. Digitalizacija je omogućila da do nas brže stižu multimedijalni sadržaji, koji imaju za cilj da privuku što veći broj pratilaca, čitalaca i slušalaca. Međutim, važno je i pitanje koja je uloga i namera medijskog sadržaja koji se plasira, ko je emiter, a ko primalac.

Deca i mladi se smatraju posebno osetljivom vrstom medijske publike jer nemaju dovoljno razvijene emocionalne, moralne ni kognitivne sposobnosti (Potter, 2014), te su u fazi izgradnje stavova, usvajanja i stalnog prilagođavanja socijalizacijskim okvirima i normama ponašanja (Livazović, 2010). Konvergencija medija utiče na naše navike i ponašanja, oblikuje naše stavove, životne stilove, promoviše određene vrednosti kao društveno poželjne, te deca i mladi sve manje uočavaju granice između virtualnog i stvarnog sveta. Takođe mediji izveštavaju i o različitim vrstama nasilja, prikazuju ga autentičnim snimcima, opisuju i dočaravaju postupak simulacije, (Jevtić et al. 2015) te iz tog razloga zaštita dece i adolescenata od potencijalno štetnih medijskih nasilnih sadržaja postaje sve teži zadatak.

Porast agresivnog ponašanja mladih u stvarnom svetu pored drugih uzroka (ličnost, uticaj sredine i porodice) najčešće se povezuje sa ponuđenim medijskim sadržajem, kao i sa vremenom koje provode pred ekranima. S obzirom da govorimo o negativnim medijskim sadržajima kojih je sve više i na koje mladi nailaze u reklamama, filmovima, sportskim prenosima, zabrinjavajući su podaci koje u svojim istraživanjima iznosi Trend (2007) koji navodi da će jedna mlada osoba do svoje osamnaeste godine preko medija videti 200.000 simuliranih nasilnih dela i više od 16.000 dramatiziranih ubistava. Međutim, mladi nisu samo pasivni posmatrači, nego i aktivno učestvuju u ko-kreiranju nasilja što se vidi u studiji koja upozorava da 99% dečaka i 94% devojčica u SAD-u igraju video igrice te da je u 89% njih pronađen nasilni sadržaj (Witaker et. al. 2009). Nije svakako zanemarljiv podatak da se u akcijskim video igricama svake minute ubije prosečno 2,3 osobe dok se u “pucačinama” taj broj penje na 23,8 osoba (Bilić, 2010).

Postavlja se pitanje povezanosti prikazivanja agresivnog ponašanja u medijima i ispoljavanja tog istog ponašanja među mladima, pa su vršena brojna istraživanja naučnika na tu temu. Vremenom

²²⁹ neladefektolog@gmail.com

su se razvile različite teorije a jedna svakako od najstarijih teorija je teorija o katarzi - koja ističe pozitivne strane izloženosti medijskim sadržajima poput “pročišćenja” negativnih osećaja, ali i podsticanja prosocijalnog ponašanja (efekat bumerang, teorija o inhibiciji) (Kunczik et al. 2007). Neke teorije kao teorija o socijalnom učenju, za čiji je razvoj najzaslužniji Albert Bandura, ukazuje da izloženost nasilju u medijima može da podstakne na imitaciju medijskog korisnika, (Valković, 2010). Teorije o prenosu uzbuđenosti tzv “excitation transfer theory”, priming teorija i skript teorija, polaze od prikazanog nasilnog sadržaja u medijima koji dovodi do podstaknutog nasilnog ponašanja (Kunczik et al. 2007).

Iz takve složeno “nesložene” naučne perspektive medijskih uticaja, James Halloran (1970) je video izlaz u tome da se promeni način razmišljanja o tome šta mediji čine ljudima i zameni se idejom šta ljudi čine s medijima (O' Sullivan, 2003). Uticaj medija nije odmah uočljiv već ima i odgođenog delovanja, pa je iz tog razloga teško dokazati uzrok nasilnog ponašanja. Mada nikako ne smemo ispustiti iz vida da na agresivno ponašanje utiču osim medija i pasivnost okoline u kojoj mladi odrastaju, te se ukazuje potreba i za podsticanjem asertivnog ponašanja i medijske pismenosti kod omladine. Prisutnost nasilja u medijima i uticaj navedenog nameće potrebu za terminološkim određenjem kako medijskog nasilja, tako i agresivnog ponašanja mladih (Tadić, 2020).

AGRESIVNOST I OBLICI AGRESIVNOG PONAŠANJA

Poslednjih godina agresivno ponašanje je u porastu, što dokazuju mnogobrojna istraživanja na ovu temu. Mnogi naučnici pokušavali su što preciznije da odrede pojam agresivnosti, s obzirom da postoji određena terminološka zbrka oko toga šta predstavlja agresivno ponašanje, a šta nasilje. U istraživanjima često se ovi termini koriste kao sinonimi. Popadić (2009) je pokušao da ponudi razgraničenje ovih termina te navodi da je agresija širi pojam od nasilja. Smatra da je nasilje u stvari realizovana agresija, a da je bitna razlika između nasilja i agresivnosti - neopravdanost. Kod nasilja imamo preteranu i neopravdanu akciju, dok kod agresije ne mora je nužno biti.

Definicija agresije uključuje svaku radnju usmerenu na nanošenje štete drugoj osobi. Nasilje se smatra ekstremnijim oblikom fizičke agresije, koji ima potencijal izazvati fizičku povredu ili čak i smrt (Escobar, 2008). Agresivnost može biti okrenuta prema sebi samome, ali i pokušaj da se skrene pažnja okoline.

Postoje nekoliko različitih kriterija za klasifikaciju agresivnog ponašanja, kao što su npr. uzroci agresivnog ponašanja, način na koji se izražava ta agresivnost, koji su ciljevi itd. Žužul (1989) je izvršio podjelu agresivnosti na impulsivnu (ekspresivna, emocionalna) koja je usmerena na nanošenje povrede drugoj osobi, motivisana emocionalnim uzbuđenjem i nije pod uticajem očekivanih efekata i instrumentalnu (internacionalna), koja nema za cilj da nekog povredi, već da ostvari željeni cilj, a agresija je samo instrument da to postigne.

Međutim, prikazivanje fizičkog nasilja nije jedini oblik agresije koji je prikazan u medijskim sadržajima. Tu je i društvena agresija koja uključuje direktne (ignorisanje drugog) i indirektne (širenje glasina) akte agresije, a može da utiče na samopoštovanje ili društveni položaj. Postavlja se pitanje zašto bi se mladi ponašali agresivno nakon izlaganja medijskom sadržaju? Postoje dve teorije, a to su socijalno kognitivna teorija i model opšte agresije. Prva teorija zastupa mišljenje da mladi oponašaju model koji doživljavaju kao privlačan ili sličan sebi, dok drugi model ističe da biološki uzroci, faktori sredine, trenutno unutrašnje stanje i uzroci procene mogu dovesti do ishoda agresije i generirati interakcije (Allen, et al. 2018).

KLASIFIKACIJA MEDIJSKOG NASILJA

Nasilje u medijima je isto što i nasilje u medijskim sadržajima, jer pre svega implicirano nasilje koje je u sadržaju masovnih medija utiče na interakciju mladih u stvarnom životu i može poučavati mlade da postanu nasiljniji. Potter (2014) je definisao nasilje u medijima kao “povredu nečije fizičke i emocionalne dobrobiti”. Nasilnički sadržaj je prisutan u svim medijima i medijskim žanrovima: na televiziji, u crtanim filmovima, u filmovima i serijama, video igricama, reklamama, sportskim prenosima, muzičkim spotovima i na društvenim mrežama, pa mladi kopiraju nasilnički model ponašanja. Heller i Polsky (2002) su intervjuisali 100 mladića od 16 do 27 godina i došli do zaključka da mediji i te kako utiču na ponašanje mlađe populacije. Čak 22% ispitanika su izjavili da su

probali kriminalne tehnike koje su videli na televiziji, dok su još 22% priznali da su razmišljali da počine zločin kao što su videli na televiziji (Ružić, 2011).

Informativni programi puni su udarnih vesti poput onih o terorističkim napadima, nasilju na sportskim terenima. Vesti su pune dramatičnosti i negativnosti, i mogu uticati na ljudsko ponašanje kao i nasilje u filmovima (Valković, 2010). Nasilje u filmovima i serijama često je prikazano na živopisan i grafički intenzivan način, a priče koje su negativno nabijene i nasilne, kao i serije čija se tematika vrti oko sukoba, narkotika, kriminala i ubistava smatraju se “dobrom pričom”. Nasilje postoji i u serijama zabavnog karaktera (Valković, 2010). Eron je izračunao da u SAD dete do kraja osnovne škole na televiziji i u filmovima u proseku vidi oko 8.000 ubistava i preko 100.000 drugih nasilnih scena, a u studiji koja je pratila 700 porodica tokom petnaest godina pronađena je snažna povezanost između količine vremena gledanja televizije tokom detinjstva i adolescencije i verovatnoće da te osobe ispolje agresivno ponašanje prema drugima (Kevin, 2008).

Video igre se danas mogu igrati putem mobilnih telefona, kompjutera ili tv ekrana uz upotrebu adekvatnih konzola. Video igrice utiču i na socijalno funkcionisanje pojedinca, pogotovo ako zameni svoje prijatelje virtuelnim prijateljima, udalji se od porodice, reaguje agresivno na upućenu kritiku. Prekomerno igranje igrice može voditi u zavisnost jer neodoljiva potreba može prerasti u želju za povećanjem količine igranja i ponovnim doživljajem istog učinka ili izbegavanje nelagode zbog nedostatka igranja (Bilić et al. 2010). Veliki deo sadržaja kompjuterskih i video igara je nasilnog karaktera, pa mladi nisu samo pasivni gledaoci nasilja, nego su i aktivni učesnici. S obzirom da mnoge igre koriste i nagrađivanje koje se temelji na pozornici za podsticanje nasilja, deca i mladi su izloženi da i sami razviju agresivno ponašanje (Craig et al. 2001).

Danas mladi slušaju tzv. popularnu muziku, koja odgovara njihovom senzibilitetu, identitetu i daje pripadnost vršnjačkoj grupi. Popularna muzika može da bude sve što mladi slušaju, rok, pop, folk muzika, džez ili bilo koja druga vrsta. Ona u sebi sadrži vrednosti jednog društva, i slušajući tekstove pesme, mladi su pod njenim uticajem, grade svoje stavove, želje i potrebe. Kada govorimo o nasilnoj muzici, istraživanja pokazuju da se ona razlikuje od nasilnih sadržaja na televiziji i video igrice sa nasilnim sadržajem, jer ova vrsta medija predstavlja samo čisti zvuk, nema vizuelnih informacija, a uvredljive lirske elemente popularne muzike obično pronađu samo najodaniji slušaoci (Anderson et al. 2003). Zato nasilje ne određuje muzički pravac, nego nasilje u stihovima, koje povećava agresiju mladih slušalaca.

ISTRAŽIVANJA POVEZANOSTI NASILNIH SADRŽAJA U MEDIJIMA I AGRESIVNOG PONAŠANJA MLADIH

Mediji, posebno internet, televizija i mobilni telefoni postali su deo socijalne interakcije i integracije u društvo. Oni svojim sadržajima i mogućnostima utiču na živote ljudi, društvena ponašanja, važno su sredstvo u formiranju vrednosti, stava, životnih stilova i identiteta. Nametnuli su se kao “društvena institucija u socijalizacijskom procesu” (Mandarić, 2012). Virtuelna stvarnost nudi mladim ljudima, pogotovo u adolescentskom periodu gotove predstave i projekcije, kada se oni lako identifikuju sa svojim idolima, skloni su konstantnom menjanju i prilagođavanju mnogobrojnim uticajima, pogotovo uticaju medijskog sadržaja, zbog labilne prirode svog karaktera.

Istraživanja pokazuju da mladi i deca provode pred računarima i televizijskim ekranima čak do 42 sata nedeljno, što je znatno više nego što ga provode u školi (Sindik, 2012). Prosečna gledanost TV programa je 28 sati, 63% gleda televiziju do tri sata, a 33% više od tri sata (Ilišin et al. 2001). Veći broj mladih, čak 80,6%, igra igrice na računaru i video igrice za zabavu, a samo 5,6% bira igrice edukativnog sadržaja. Zabrinjavajući je podatak da 8,6% mladih provede pet i više sati dnevno u igranju elektronskih igara (Bilić, 2010).

Mnogi autori su svoje naučno - istraživačke radove posvetili analizi uticaja medijskog sadržaja na agresivno ponašanje njihovih konzumenata (pojedinca ili grupe). U stručnoj anketi (Kunczik, 2007) pokušalo se od psihijataru, psihologa, sudija i advokata dobiti podatak o učincima medijskog nasilja kod rizičnih grupa. Rezultat ankete je iznenadio istraživače, deca i mladi su vlastito agresivno ponašanje pokušali objasniti uzorima iz nasilničkih filmova (63% mladih kod psihologa i 66% kod psihijatra su često ili povremeno imali ovakvo iskustvo, a sličan je procenat i kod sudija). Ovo je jasno

upozorenje da široku javnu raspravu o znatnom uticaju televizije na nasilje u društvu ne odobravaju mladi, nego je napadaju i nastoje opravdati vlastito ponašanje.

Ramos et. al. (2013) su istraživanjem nasilja na TV ekranima među mladićima pronašli empatiju prema žrtvama nasilja, ali samo ako su bili upozoreni na realnost prikazanih događaja. Istovremeno, empatija prema žrtvama nasilja opada ako su upozoreni da će im biti predstavljene fikcije nasilja u vidu TV emisija i spotova.

U radu Belaya et al. (2012) proučavani su koncepti agresivnog ponašanja kod mlađih i starijih adolescenata korišćenjem konstrukcije subjektivnih semantičkih prostora s različitim nivoima agresivnosti. Kao podsticaj za evaluaciju korišćene su pozicije putem igranja uloga: “Osoba koja pokazuje agresivno ponašanje”, “Osoba koja ne pokazuje agresivno ponašanje”, “Omiljeni filmski lik”, “Ja sam”, “Tipičan TV lik”, “Omiljeni heroj tv emisije”. Najdiferenciranija slika agresivnog ponašanja pokazala se kod nisko i visokoagresivnih mlađih adolescenata, dok je kod starijih adolescenata slika agresivnog ponašanja jednostavnija. Istraživanje je pokazalo da adolescenti imaju negativan stav prema agresivnom ponašanju, ali svoje omiljene likove koji pokazuju agresiju na televiziji ocenjuju pozitivno.

Prema nalogu Nemačke savezne kriminalističke službe, Losel et al. (2003) su sproveli istraživanje pod nazivom “Agresija i delinkvencija među mladima” gde je oko 5% učenika bilo redovno agresivno ili su maltretirali ostale tako što su im pretili, omalovažavali ih i nazivali ih pogrdnim imenima. U delu koji se odnosi na uticaj medija na agresivnost smatraju da se konzumiranje medija samo u manjoj meri podudaralo s agresivnim i nesocijalnim ponašanjem, dok to nije bio slučaj pri konzumiranju nasilnih filmova, gde je preklapanje bilo očigledno (od 44,8% sveukupnih varijacija, 3,2% je otpalo na konzumiranje medija).

Analiza sadržaja računarskih i video igrica pokazuje kako čak njih 89% sadrži nasilni sadržaj (Bilić et al. 2010). Istraživanja pokazuju kako se mladi užive u igru, oponašajući likove iz igrica te bivaju nagrađeni za nasilje u njima, jer je to uslov da nastave igru. Postoji mogućnost i da razviju neosetljivost na nasilje, te će im ponašanje biti u skladu sa time. Rešavaće konflikte u stvarnom svetu nasiljem, jer nasilje prihvataju kao normalno ponašanje i kao mogućnost za efikasno rešavanje problema. Baldzev (2009, prema Bilić et. al. 2010) navodi slučaj Erica Harrisa koji je bio zavisnih video igre DOOM i koji je počinio masakr u školi u Kolumbiji 2009. godine. Njegov cilj, kako je sam naveo bio je da igru DOOM učini stvarnom. Fadeeva (2010) je kod adolescenata pronašla vezu između zavisnosti od računara i sklonosti prema nasilnim video igrama s visokom agresivnošću, rigidnošću, anksioznošću i frustracijom.

Anderson et al. (2010) sproveli su meta - analizu studija o efektima nasilja u video igrama. Pokazalo se da igrice sa nasiljem mogu delovati kao faktor rizika, jer postoje agresivne misli, afekti, povećava fiziološko uzbuđenje i verovatnoću agresivnog ponašanja, dok istovremeno se smanjuje simpatija prema žrtvama nasilja, a javlja sklonost ka prosocijalnom ponašanju.

Danas postoji veliki broj istraživanja koji ukazuju na dominaciju studija o uticaju nasilja u medijima na mlade, pa se jedan broj naučnika fokusirao na unutrašnje osobine i karakteristike publike koja prima medijski sadržaj. U istraživanjima Yakovleve (2010) je dokazala da visoka agresivnost među adolescentima je u korelaciji sa niskom empatijom i ravnodušnošću prema patnji žrtava nasilja na ekranima. Mladi koji su pokazali da imaju hipertimične, razdražljive i demonstrativne tipove akcentuacija i pozitivne korelacije na skalama indirektno, fizičke i verbalne agresije (prema A. Bassu i A. Darki), češće su birali filmske “akcija” i “horor” žanrove. Scene nasilja na ekranu privlačile su adolescente sa ekstraverzijom i neuroticizmom (prema Eysencku).

Enikolopov et al. (2014) proučavali su ličnu agresivnost aktivnih korisnika interneta 2005. i 2011. godine i otkrili da su ispitanici iz 2005. godine bili više fizički agresivniji, jer su imali zamagljen identitet i ciklotimsku akcentuaciju karaktera u odnosu na ispitanike iz 2011. godine. Internet ne teži agresivnosti, jer će on pre privući “lenje i radoznale” mlade osobe a ne agresivne, što je dokazano da su ispitanici u ove dve godine bili manje agresivni od ispitanika kontrolne grupe.

Nedavna meta - analiza Martinsa et al. (2019) ispitivala je efekte medijske izloženosti o društveno agresivnom ponašanju i spoznajama (33 studije, 66 veličina efekta). U svim vrstama sadržaja zabeležen mali pozitivan efekat na društvenu agresiju, dok je veličina efekta pokazala da je izloženost društvenoj agresiji imala najjači efekat, a izloženost medijima u celini najslabiji. Izloženost društvenoj agresiji u medijima ima najjači uticaj na naknadno društveno agresivno ponašanje.

U svom istraživanju Losel et al. (2003) argumentuje da nije potvrđen uzročno -posledični odnos između agresivnog ponašanja prema drugima i spremnosti na nasilje, ali potkrepljuje činjenicu “da mladi koji su skloni agresiji daju prednost sadržajima koji usmeravaju i pojačavaju njihove već postojeće dispozicije”.

ZAKLJUČAK

Medijski nasilni sadržaji imaju značajan uticaj na ponašanje mladih, podstičući njihovo agresivno ponašanje i negativne obrasce reakcije. Kroz izloženost agresivnim medijskim sadržajima, mladi mogu da internalizuju nasilne obrasce ponašanja te će na taj način teže kontrolisati svoje impulsivne reakcije. Međutim, medijska pismenost uz medijsko obrazovanje može biti ključna u borbi protiv ovog problema, pružajući mladima potrebne alate za prepoznavanje, analizu i kritičko razumevanje medijskih sadržaja. Preporuka za prevazilaženje problema jeste edukacija mladih kroz školske kurikulume, koji bi razvijali kritičko mišljenje vezano za medijske sadržaje i pomogli u prepoznavanju agresivnih medijskih poruka. Takođe, preporučuje se i pružanje edukacije roditeljima o uticaju medijskog nasilja na mlade, uključivanje mladih u kampanje koje podstiču pozitivne vrednosti i modele ponašanja. Neophodno je pisanje pozitivnih medijskih sadržaja koji podstiču empatiju, saradnju i mirno rešavanje sukoba među mladima.

LITERATURA

- Allen J.J., Anderson C.A., Bushmna B.J (2018) *The General Aggression Model*. Curr Opin Psychol.19, 75
- Anderson, C.A., Carnagey N.L. (2003) Eubanks J. *Exposure to vioelent medija: the effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings*. J Pers Soc Psychol. 84 (5), 960-71
- Anderson, C.A. Bushman, B.J. Ihori, N., Rothstein, H.R., Sakamoto, A., Saleem, M., Shibuya A., Swing, E.L. (2010) *Efektii nasilnih video igara na agresiju, empatiju i prosocijalno ponašanje u istočnim i zapadnim zemljama: metaanalitički pregled*. Psihološki bilten. Vol. 136, br.2
- Belaya, O.P., Chursinova, O.V. (2012) *Empirijsko proučavanje ideja tinejdzera o agresivnom ponašanju*. Humanizacija obrazovanja, br. 5, str. 27-32 (na ruskom)
- Bilić, V., (2010). *Povezanosti medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem prema vršnjacima*. Odgojne znanosti, Vol. 12. br.2, str. 263-281.
- Bilić, V., Gjukić, D., Kirinić, G., (2010). *Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente*. Napredak, 151(2), 195-213
- Craig, A. Anderson, Brad J. Bushman (2001). *Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affekct, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: a Meta –Analitic Review of the Scientific Literature*. Psychological Science, 12(5) 353-359
- Enikolopov, S.N., Kuznetsova Yu.M., Chudnova N.V., (2014) *Agresija u eri interneta // Agresija u svakodnevnom životu*. Mosva. Politička enciklopedija str. 82-92
- Escobar-Chaves, S.L., Anderson, C.A., (2008). *Media and risky behaviors*. The future of csildren, 18 (1), 147-180.
- Fadeeva, S.V. (2010) *Kompyuternaya zavisimost “kak faktor rizika razvoja agresivnog provedeniya u podrostkov*. Vestnik Kostromskogo gosudarsvetnogo univerziteta im. N.A. Nekrasova. Serija: Pedagogika. Psihologia, br. 3 str. 250-257
- Ilišin, V. Marinović Bobinac A., Radin, F., (2001). *Djeca i mediji: uloga medija u svakodnevnom životu djece*. Zagreb: Državni zavod za zaštitu obitelji, materinstva i mladeži
- Jevtić, B., Vasić, A. (2015). *Kauzalnost medija i agresije*. Paper presented at Synthesis 2015 - International Scientific Conference of IT and Business-Related Research
- Kevin, S. (2008). *Violence and Aggression: What and Why*.
- Kunczik, M., Zipfel, A., (2007). *Mediji i nasilje: aktuelno stanje u znanosti*. Medianali, 1 (1), 1-26
- Livazović, G. (2009). *Teorijsko-metodološke značajke utjecaja medija na adolescente*. Život i škola, 21 (57), 108-115
- Losel, F., Bliesener, T., (2003). *Aggresion und Delinquenz unter Jugendlichen*. Unterschungen von kognitiven und sozialen Bedingungen. Munchen

- Mandarić, V. (2012) *Novi mediji i rzično ponašanje djece i mladih*. Bogoslovenska smotra, sv.82(1),131-149
- O' Sullivan, T., Brian, D. Rayner, PH. (2003). *Studing the Media* (3 rd Etiton). London, New York: Oxford Press
- Popadić, D. (2009). *Nasilje u školama*. Beograd: Institut za psihologiju
- Potter, William James (2014). *Guidelines for Media Literacy Interventions in the Digital Age*. Medijska istraživanja, 20 (2), 5-29
- Ramos, R.A., Ferguson, C.J., Frailing K., Romero-Ramirez M (2013). *Udobno otupio ili samo još jedan film? Izloženost medijskom nasilju ne umanjuje empatiju gledalaca prema žrtvama stvarnog nasilja među hispanskim gledaocima*. Psihologija popularne medijske kulture.Vol.2.br. 1. str. 2-10.
- Ružić, Nataša. (2011). *The Media and Herostrates of the New Age*. Media dialogues/ Medijski dijalozi, Vol. 4. No. 1. Pp. 143-153
- Sindik, J. (2012). *Kako roditelji percipiraju utjecaj medija na predškolsku djecu?* Medijska istraživanja, 18 (1), 5-53
- Tadić, V. (2020). *Medijsko nasilje i agresivno ponašanje kod mladih*. Socijalna misao 1-98
- Trend, D. (2007). *The Muth of Media Violence. A Critical Introduction*. Black-wel Publishing
- Valković, J. (2010). *Oblici i utjecaji televizijskog nasilja*. Nova prisutnost, 8 (1), 67-86
- Yakovleva T.V., (2010) *Odnos agresivnosti s gledanjem igranih filmova u starijoj adolescenciji*. Naučno- teorijski časopis "Naučne bilješke" br 6 (64)

MEDIA VIOLENCE AND AGGRESSIVE BEHAVIOR OF THE YOUTH

Abstract: *The increase in aggressive behavior of the youth in the real world, in addition to other causes (personality, influence of the environment and family), is most often associated with the offered media content. Analyzing the influence of television, music, video games and social media on the formation of aggressive patterns in young people, we investigate how selected media content can shape their attitudes and behavior, especially in the context of aggression. By reviewing the relevant literature and empirical studies, an insight into the mechanisms of transmission of aggression through the media was provided. The goal of the paper is a better understanding of this phenomenon, in order to identify potential strategies for prevention and education, with the aim of reducing aggressive behavior among the youth.*

Key words: *media content, aggressiveness, behavior, youth*