Pregledni naučni rad
UDK:316.356.2:004.738.5
DOI:10.7251/ZND2601400S

SAJBERBULING U VIDEOIGRAMA

Doc.dr Muhamed Šemoski [261]
Univerzitet Privredna akademija Brčko

Merjem Duraković[262]
Doktorand na Univerzitetu Privredna akademija Brčko

Apstrakt: *Eksponencijalno brz razvoj digitalnih tehnologija, a posebno društvenih medija, doveo je do rasta online socijalizacije, a smanjivanja broja kontakata u stvarnom životu. Ljudi se povezuju mnogo intenzivnije i velike geografske razdaljine nisu problem za svakodnevnu komunikaciju. Međutim, prevelikom otvorenošću na internetu, ljudi, a posebno djeca, su postali više izloženi različitim oblicima javnog ponižavanja i ismijavanja. Svi oni koji su prisutni na društvenim mrežama, mogu postati u bilo kojem trenutku žrtve digitalnog nasilja. Žrtve mogu postati i djeca koja pretjerano koriste videoigre. Osim pretjeranog korištenja videoigara, problemi najčešće leže u vrstama igara. Naime, nasilne videoigrice su izrazito štetne za djecu zato što predstavljaju negativan model ponašanja. Problemi s nasilnim videoigrama leže u tome što su takva negativna nasilnička ponašanja direktno povezana s nagrađivanjem, a ne kaznom. Ako dijete vidi da lik iz igre nije kažnjen nego nagrađen za loše ponašanje, vrlo brzo će, putem socijalnog učenja, takva ponašanja preslikati na realnost i upasti u problematična i delinkventna djela. Upravo i cilj rada jeste da ukažemo na štetne posljedice nekontrolisanog korištenja videoigrica i njihovog štetnog sadržaja koji se negativno reflektuje na ponašanje djece.*

Ključne riječi: *videoigre, djeca, sajberbuling, asocijalno ponašanje, agresivnost.*

Direktno i indirektno sajber nasilje

Djeca i mladi su u svakom trenutku okružena informaciono-komunikacijskim tehnologijama i veoma rano počinju da ih koriste. Postoji ogroman potencijal i dobrobit modernih tehnologija, ali pod uslovom da se koriste pametno, savjesno i umjereno (Macanović, Bobrek Macanović, 2021).

Međutim, postoje i negativne strane razvoja sredstava komunikacije, a to je pojava sajber nasilja ili sajberbulinga. Sajberbuling predstavlja savremeni oblik vršnjačkog nasilja koji se ispoljava kroz direktene i indirektne napade (Stojanović, 2022). Sajber nasilje može biti direktno ili indirektno ispoljeno na žrtvu od strane nasilnika. Direktno sajber nasilje podrazumijeva neposredno vršenje nasilja nad žrtvom, dok indirektno sajber nasilje podrazumijeva uplitanje drugih osoba, tj. posrednika u vršenje sajber nasilja, sa i bez njihovog znanja, a najčešće je riječ o slučajnim saučesnicima koji i ne znaju i nisu svjesni da su dio negativnih akcija prema žrtvi (Popović-Ćitić, 2009).

Indirektno sajber nasilje jeste nasilje putem posrednika. Odvija se tako što napadač napada žrtvu preko treće osobe. Treća osoba obično nije svjesna da je uključena u sam čin nasilja. Na primjer, jedno dijete će doznati lozinku drugog djeteta, tj. njegovog *Facebook* profila i sa toga profila će slati uvredljive i neprimjerene sadržaje njihovim prijateljima. U ovom slučaju svi će misliti da je stvarna

[261] dr.semoski@gmail.com
[262] merjem_77@yahoo.com

žrtva ustvari taj koji je nasilnik. Ovo može izazvati niz negativnih stvari, od toga da se roditelji i prijatelji naljute na žrtvu, do toga da administratori isključe (deaktiviraju) profil na *Facebook*-u, a roditelji kazne dijete. U ovom slučaju oni su posrednici u nasilju, a da toga nisu ni svjesni. Napadi preko posrednika predstavljaju najopasnije oblike nasilja putem interneta, jer mogu uključivati odrasle osobe, koje nerijetko imaju mnogo lošije namjere nego djeca (Vejnović, 2013).

Autorica Ana Šare (2019) navodi sljedeće oblike elektronskog nasilja:

- **Uznemiravanje –** kontinuirana komunikacija na internet stranicama i društvenim mrežama u vidu slanja neugodnih, nepristojnih i uvredljivih sadržaja (poruka, slika i sl.).
- **Uhođenje putem interneta –** tajno ili javno, kontinuirano, ali neželjeno praćenje i uhođenje neke osobe na internetu, koje može uključivati i stalno pokušavanje uspostavljanja i nastavka neželjenog kontakta.
- **Prijetnje –** natpisi, objave i objavljivanje fotografija i video materijala na internetu koji predstavljaju prijetnje fizičkim nasiljem, kojima se implicira nasilno ponašanje ili kojima se javno pokazuju suicidalne namjere.
- **Vrijeđanje** - svađe u kojima se na internet stranicama, društvenim mrežama, forumima ili blogovima objavljuju grube i uvredljive poruke.
- **Govor mržnje** - natpisi na internet stranicama, forumima i društvenim mrežama koji za cilj imaju javno poticanje mržnje, netrpeljivosti, diskriminacije ili neprijateljstva i nasilja prema određenoj osobi (ili grupi ljudi). Ponekad može biti na osnovi nekog nepromjenjivog faktora ili karakteristike osobe (poput pripadnosti rasi, spolu, seksualnom opredjeljenju) ili kulturoloških vrijednosti (poput nacionalnosti, vjeroispovijesti i sl.).
- **Tračanje** - objavljivanje ili slanje okrutnih tračeva sa ciljem da se uništi nečiji ugled i odnosi sa prijateljima, članovima porodice i poznanicima.
- **Isključivanje** - namjerno odbacivanje, ignoriranje ili isključivanje pojedinaca iz internetskih grupa.
- **Lažno predstavljanje** - kreiranje lažnih profila, ilegalno ulaženje u nečiji računarski sistem ili neovlašteno korištenje nečijeg internetskog računa ili profila (najčešće Facebooka) i slanje poruka, slika, videa i sl. u ime te osobe, što može uništiti njen ugled, uticati na odnose te osobe sa drugim ljudima ili je na neki način povrijediti. U ovu kategoriju spada i *fraping*, odnosno nasilni upad „prijatelja“ na nečije mrežne stranice s kojih šalje neugodne poruka drugima kao da to čine vlasnici profila.
- **Javno razotkrivanje i dolaženje do tuđih tajni prevarom –** odnosi se na situacije u kojima se javno objavljuju ili dijele s drugima nečiji privatni, lični ili „sramotni“ podaci bez odobrenja te osobe. Prevare koje osobe koriste kako bi došli do privatnih, tajnih ili „sramotnih“ podataka o nekome te ih objavili na internetu mogu uključivati ucjenu, podmićivanje, manipulaciju (laganje) i sl.
- **Objavljivanje lažnih izjava kao činjenica –** objavljivanje lažnih izjava na internetu kao da su tačne sa ciljem da se diskredituje ili ponizi određena osoba.
- **Objavljivanje video zapisa fizičkog maltretiranja –** fizički napad (udaranje, šamaranje, šutiranje, ali i nanošenje ozbiljnih fizičkih ozljeda) jedne osobe ili grupe ljudi na drugu osobu snimljen mobilnim telefonom ili kamerom i poslan drugima putem mobilnog telefona, kompjutera ili interneta, ili objavljen na internetskim stranicama.
- **Manipulacija** - stavljanje pritiska na nekoga da otkrije lične podatke, dogovori fizički sastanak sa nekom osobom ili da se ponaša ili govori na neprimjeren način.
- **Seksualno uznemiravanje i *sekstiranje* –** primanje i prosljeđivanje golih i polugolih fotografija, videomaterijala i eksplicitnih tekstualnih poruka seksualnog sadržaja korištenjem različitih elektronskih uređaja.

U savremenom svijetu elektronske komunikacije se sve intenzivnije koriste u realnom i odloženom vremenu, ne samo u poslovne svrhe, već zaprepašćujuće često i za bezobzirno, perfidno i prikriveno vršnjačko nasilništvo. Posredstvom elektronske visokosofisticirane tehnologije, žrtve mogu biti kontinuirano uznemiravane, maltretirane, zastrašivane, ucjenjivane, ogovarane i na druge načine personalno kompromitovane (Smith, i sar., 2008). Virtualni svijet nasilnicima omogućava anonimnost, dominaciju, hrabrost, osjećaj sigurnosti i moći, nasilje se brzo širi, a žrtvu se izlaže širokoj publici u kratkom vremenu. Uključivanjem u virtualni svijet djeca i mladi žrtve nasilja uvijek ponovo doživljavaju nasilje, te se osjećaju bespomoćno i depresivno, jer ne mogu u potpunosti uticati na nasilni sadržaj (Ciboci, 2014).

Uticaj nasilnih video igara na ponašanje djece

U današnje vrijeme gotovo je nemoguće djecu potpuno isključiti iz virtualnog svijeta i to naravno nije rješenje. Djeci je potrebno usmjerenje, roditelji bi trebali djeci ponuditi adekvatnu alternativu, shodno njihovom uzrastu i po mogućnosti igre koje stimuliraju dječji mozak na koncentraciju, razvijanje logičkog mišljenja i razvoja kreativnosti. Prije nego što dijete započne s igranjem pojedine igre, roditelj bi trebao proučiti o čemu se radi i da li navedena igra djeluje poticajno na razvoj djeteta. Po mogućnosti, sam roditelj bi trebao i probati tu igru, da shvati o čemu se radi i onda na taj način pristupiti i objasniti djetetu iz kojeg razloga je ta igra prikladna, odnosno nije prikladna za njega. Uticaj kompjutorskih igara na djecu i mlade već dugi niz godina zaokuplja pažnju među stručnjacima, a posebna pažnja posvećuje se utjecaju nasilnih video igara. U posljednje vrijeme sve je veći broj osnovnoškolaca, uzrasta između 6 i 14 godina, koje većinu slobodnog vremena provode pred kompjuterskim ekranima, igrajući video igre. Jedna od najpopularnijih video igra među mlađim i starijim osnovnoškolcima je Grand Theft Auto, skraćeno GTA 5. Danas je to jedna od najprodavanijih videoigara na svijetu. Ova video igrica je zabranjena osobama mlađim od 17 godina. Igra otvoreno promoviše verbalno i fizičko nasilje, konzumiranje alkohola, droga i kriminal. GTA to čini na vrlo specifičan, realan način i djeluje mnogo uvjerljivije, prihvatljivije djeci i povodljivim osobama. Za razliku od filmova, u kojima smo samo pasivni promatrači koji u nasilnim scenama sudjelujemo tek emotivno, u Grand Theft Auto možemo svojevoljno nekoga premlatiti, upucati, izmasakrirati, pregaziti slučajnog prolaznika, policajca, prostitutku, kao inicijator, izvršitelj i kontrolor tog događaja (Stojanović, Macanović, 2022:69).

GTA je pomno osmišljena akcijska igra, napravljena na način da je poprilično realna simulacija života. Igrač može odabrati između trojice kriminalaca, odnosno glavnih likova: pljačkaša banke koji živi sa svojom disfunkcionalnom porodicom; člana bande koji također dolazi iz disfunkcionalne porodice, te najpopularnijeg među njima – lika koji je ovisnik o drogama, živi sam u prikolici u pustinji i boluje od psihotičnog poremećaja. Navedeni likovi mogu raditi sve što možemo i mi u stvarnom životu. Možete popričati s nekim, otići se ošišati, pojesti nešto iz McDonald'sa ili hot dog od uličnog prodavača. Možete se provozati biciklom ili otići do teretane. Osjećate li se usamljenim, možete posjetiti djevojku, ili naći novu, odnosno unajmiti prostitutku. To je samo djelić onoga što možete kao glavni lik, tačnije kriminalac raditi. Ipak, normalno ponašanje nije cilj i svrha ove igre. Cilj je postati vođa najjače bande u gradu, te najveći mafijaš u državi što naravno uključuje korištenje oružja, premlaćivanje neprijatelja, slučajnih prolaznika iz zabave, krađu aviona od vojske, rad za tajnu službu, uzgoj marihuane i još mnogo toga (https://centar-sirius.hr/utjecaj-nasilnih-videoigara-na-djecu-igra-li-i-vase-dijete-gta-5/). Upravo ovakve igrice reflektuju se na asocijalno ponašanje djece i mladih koji često pod uticajem istih prenose nasilje iz igrica u stvarni svijet identifikujući se sa svojim likovima. Jedna od takvih igrica je i *Plavi kit* koja je imala tragične posljedice po djecu i mlade zadnjih nekoliko godina i ukazala na opasnost virtuelnog svijeta.

Priča o Izazovu Plavog kita započela je sa Rinom Palenkovom. Rina, tinejdžerka koja je živjela u jugoistočnoj Rusiji, 22. novembra 2015. godine postavila je selfie na internet. Na fotografiji ona stoji napolju. Oko usta i nosa joj je vezan crni šal. Pokazuje srednji prst u kameru. Izgleda kao da je on prekriven sasušenom krvlju. Potpis slike je glasio: „Nya bye". Narednog dana, ona je oduzela sebi život. O smrti Rine Palenkove pričalo se u određenim chat sobama najveće ruske društvene mreže VKontakte. Ti forumi su mjesta na kojima se tinejdžeri sastaju da bi pričali o svakodnevnim stvarima kao što su škola i odjeljenske simpatije, kao i nekim mračnijim temama: o depresiji, usamljenosti i samoubistvu. Razmjenjivale su se strašne priče. Sablasnost tih priča poticala je od toga koliko su stvarno one zvučale, što se često postizavalo putem lažnih slika ili dotjeranih snimaka. To je online ekvivalent tvrdnji klasičnih horor filmova da su „zasnovani na istinitim događajima". Zato što se u srži svake dobre priče o duhovima krije tračak autentičnosti. U ovim su grupama, gdje je granica između činjenica i fikcije često bila neraspoznatljiva, korisnici grozničavo pisali o Rini. U nekim slučajevima su je veličali zbog toga što je oduzela sebi život. Na internet su postavljani video snimci za koje se tvrdilo da bilježe posljednje trenutke njenog života. Ali među svim tim glasinama, postojao je jedan problem. „Niko nije znao pravu priču o njenom samoubistvu", kaže Darija Radčenko, viša istraživačica pri Ruskoj akademiji nacionalne ekonomije i državne administracije, koja se pozabavila takozvanim Izazovom Plavog kita. I ubrzo poslije toga, Rinina priča spojila se sa drugim pričama o samoubistvima tinejdžera. Na Božić 2015. godine, dvanaestogodišnja Angelina Davidova ubila se u ruskom gradu Rajazanu. Nešto malo više od pola mjeseca kasnije, Dijana Kuznjecova, tinejdžerka iz istog grada, uradila je isto. Kad su roditelji proučili onlajn naloge koje su njihove ćerke ostavile za sobom, otkrili su nešto čudno – dvije djevojke bile su članice sličnih online grupa. U tim grupama nalazili su se crteži Rine Palenkove, postovi o samoubistvima i brojna pominjanja plavih kitova. Zašto baš plavi kitovi? Mnogo se spekulisalo o tome kako su kitovi postali povezani sa samoubistvima u ovim grupama. Neki novinari tvrde da je to zato što su kitovi poznati po tome da umiju namjerno da se nasukaju, što je fenomen koji već dugo zbunjuje naučnike. Drugi kažu da je to referenca na tekstove ruskog rok benda po imenu Lumen. Teško je reći, naravno, zašto neke slike ostavljaju na ljude baš toliki utisak. Kitovi su životinje tužnog izgleda koje djeluju usamljeno. Predstavljaju dobar materijal za memove. Jedna od slika koju su svi dijelili bila je slika kita koji noću leti iznad grada. Ona je najbolje dočaravala duh ovih grupa – melanholičan i prilično nadrealan. Ali tek su u maju 2016. godine spekulacije o plavim kitovima i samoubistvu postale dio nacionalnog diskursa u Rusiji. Članak novinarke Galine Mursalijeve u Novaja Gazeti, istraživačkom listu, lansirala je ovu priču u stratosferu. Mursalijeva je sugerisala da unutar određenih online grupa, od kojih neke nose enigmatska imena kao što su „Okeanski kitovi" i „f57", postoji izvjesna igra. U toj igri, takozvani „moderatori" zadavali bi igračima 50 zadataka za 50 dana. Posljednjeg dana korisnik bi dobio nalog da oduzme sebi život. Reportaža Novaje Gazete procijenila je da je između novembra 2015. i aprila 2016. godine samoubistvo izvršilo oko 130 djece zbog učešća u ovim grupama. Širom svijeta to će postati poznato kao „Izazov Plavog kita". Nije trebalo mnogo da priča izazove popriličnu zabrinutost javnosti. Guverner Uljanovska u zapadnoj Rusiji u televizijskom obraćanju uporedio je Izazov Plavog kita s Islamskom državom. Uskoro se panika proširila i izvan granica Rusije. U saveznoj državi Georgiji, u Sjedinjenim Američkim Državama, ubila se jedna šesnaestogodišnjakinja. Tek kad je porodica saznala za Izazov Plavog kita, shvatila je značenje slika od metar koje je ona naslikala u školi neposredno prije nego što je umrla. Na slikama je izgledalo da se nalaze plavi kitovi. Potom su uslijedila druga samoubistva: dječak po imenu Isaija Gonzales, takođe u Sjedinjenim Američkim Državama, devetnaestogodišnjak u Heiderabadu, u Indiji, i dvije mlade Ruskinje, Julija Konstantinova i Veronika Volkova. Nekoliko dana prije nego što je umrla, Konstantinova je na svoj Instagram nalog postavila sliku plavog kita. Osumnjičeni U novembru 2016. godine, uhapšen je dvadesetjednogodišnji Filip Budeikin i protiv njega je podignuta optužnica za navođenje tinejdžera na samoubistva. Budeikin je navodno priznao umiješanost. On je za ruski medij Saint-Petersburg.ru izjavio: „Postoje ljudi i

postoji biorazgradivi otpad. Ja sam samo čistio naše društvo od takvih ljudi. Ponekad sam mislio da je to pogrešno, ali na kraju sam ipak imao osjećaj da radim pravu stvar." On je volio kompjutere i bio je talentovani producent „witch housea", žanra elektronske muzike koji se bavi okultnim temama. Budući da je bivši student psihologije, mediji su ga predstavili kao nekoga ko je koristio dobro razrađene taktike manipulacije tinejdžerima kako bi oni izvršavali samoubistva. On je izjavio da je igru stvorio 2013. godine pod imenom „f57", kombinujući prvo slovo svog imena i posljednje dvije cifre svog telefonskog broja. Desetog maja 2017. godine izjasnio se krivim i osuđen je na tri godine zatvora. 'Trnci na koži' Izgledalo je da je slučaj uspješno okončan. Dalja istraga, međutim, pokazala je da je malo toga u vezi s Izazovom plavog kita toliko prosto kao što je izgledalo. Evgenie Berg bio je na putu do posla kad je prvi put čitao o chat sobama VKontaktea. „Ostavilo je na mene veoma snažan utisak. Bio je maj, ali je vrijeme bilo veoma sumorno. Pomislio sam: 'O, moj Bože, postoji čovjek koji pokušava da pobije gomilu djece u Rusiji.' I osjetio sam trnce na koži." Berg, istraživački novinar Meduze, ruske nezavisne medijske organizacije, odlučio je da zakopa malo dublje. Istraga ga je odvela do Sergeja Pestova, oca jedne od djevojaka koje su umrle u vrijeme Božićnih praznika 2015. godine. Poslije smrti ćerke, Pestov i njegova žena osnovali su organizaciju po imenu „Spasimo djecu od cyber-kriminala". Oni su izradili brošuru. U toj brošuri kaže se da bi za smrt njihove ćerke mogla da bude odgovorna jedna strana obavještajna služba i da njeni operativci uništavaju ruski narod tako što navode njihovu djecu na samoubistvo. Pestov je tako postao ključni izvor statističkog podatka (https://tuzlanski.ba/zanimljivosti/plavi-kit-sta-je-istina-o-online-samoubilackom-izazovu/).

Mladić koji je osmislio bolesnu 'igru samoubojstva' namijenjenu djeci, zatrpan je ljubavnim pismima koje mu zaluđene tinejdžerice šalju - u ruski zatvor gdje se trenutno nalazi. Naime, 21-godišnji Philipp Budeikin pritvoren je zbog optužbi da je naveo najmanje 16 srednjoškolki da se ubiju tako što su sudjelovale u igri Plavi kit koja se proširila društvenim mrežama. Mladić je priznao zločine i kazao kako su njegove žrtve 'biološki otpad' i da su bile sretne što će umrijeti te da on na taj način 'čisti društvo'. Naime, igra Plavi kit uključuje ispiranje mozga psihološki labilnim tinejdžerima i u periodu od 50 dana ih nagovara da izvršavaju raznorazne zadatke, poput gledanja horor filmova, buđenja u sitne sate, samoozljeđivanja, a sve završava samoubojstvom. Nagađa se da si je na nagovor Budeikina ili drugih 'mentora' život oduzelo više desetaka maloljetnika. Iz zloglasnog zatvora Kresti u Sankt Peterburgu gdje mladić od studenog čeka suđenje, izvijestili su kako su dosad primili na desetke ljubavnih pisama koje su mu i predali. Kazali su kako mu prema zakonu ne mogu zabraniti da prima pisma, ali ni da šalje pisma tinejdžerkama koje mu otvoreno daju svoje adrese. Anton Breido iz Istražne komisije Rusije upozorio je kako je Budeikin vrlo dobro znao što treba napraviti kako bi došao do rezultata. Sa svime je počeo 2013. godine i otada je usavršio taktiku i putem ispravljao greške. Philipp i njegovi pomoćnici prvo su privukli djecu u grupe na društvenoj mreži koristeći jezive video snimke. Zadatak im je bio privući što više djece, a onda procijeniti tko je od njih najskloniji psihološkim manipulacijama. Recimo, od 20.000 ljudi, znali su da će njihova publika biti samo njih 20-ak. 'Biološki otpad', tako su administratori grupe nazivali djecu koju su tjerali na samoubojstvo. Okupili bi ih, a onda im zadali zadatke koji su nekoj djeci bili predosadni ili prečudni da bi ih izveli. Njima se očito nije moglo manipulirati. No, onima koji su ostali, zadavali su puno teže zadatke, poput rezanja vena, hodanja po rubu zgrade i ubijanja životinja, a da su izvršili zadatak morali su dokazati snimkama ili fotografijama. Većina djece odustala bi pri tim koracima. Samo mala grupa izvršila bi zadatke, a tada bi već bili potpuno zaslijepljeni onime što im administrator naredi, bez obzira na to koliko zadatak bio jeziv. Osjećali su da je njihovo mjesto vrlo važno u grupi i činili su sve da ostanu u igri. Jedan od problema s kojima se suočavamo je to što je djeci koji su počinili samoubojstvo administrator kazao da prije izbrišu sva dopisivanja na njihovim društvenim mrežama, što je učinilo njih 15 - ispričao je Breido(https://www.jutarnji.hr/vijesti/svijet/sokantan-portret-mladog-psihopata-

tvorca-igre-plavi-kit-postoje-ljudi-i-postoji-bioloski-otpad-ja-sam-odlucio-ocistiti-drustvo-od-takvih-6037684).

Mnogi domaći autori (Buljan-Flander,2008; Filipović, Vojnić, 2019; Labaš, 2011; Šemoski, 2025) su ukazivali na uzroke i negativne posljedice društvenih mreža, kao i drugih brojnih egzogenih i endogenih faktora na asocijalno ponašanje djece i mladih. Neki od njih su posebno opasne po djecu koja danas virtuelni svijet doživljavaju kao njihovo prirodno okruženje. Specifičan i posebno štetan oblik nasilja i kriminala u digitalnom prostoru je internetska pedofilija. Pedofili koriste internet na različite načine, bilo da se povežu s djecom, sklapaju prijateljstva, organiziraju sastanke uživo ili kao sredstvo za pronalaženje, čuvanje i distribuciju dječje pornografije. Internet se također koristi kao sredstvo za međusobno povezivanje u pedofilskim mrežama, gdje dijele iskustva, savjete i vizualne sadržaje. Ipak, internet nije upotrebljiv za pedofile samo zbog lakog pristupa djeci, njihovom identitetu i dječjoj pornografiji. Internet je idealan alat za pedofile jer im nudi potpunu sigurnost i apsolutnu anonimnost (Bjelajac i Filipović, 2020). A u slučaju internetske pedofilije i drugih migriranih oblika nasilja i kriminala, razlika između digitalnog i fizičkog, ako problem posmatramo iz viktimološke perspektive, gotovo je nevidljiva. Važno je naglasiti da elektronsko nasilje, kao i svi drugi oblici nasilništva, ima zajednički cilj – sračunat na svjesno i kontinuirano nanošenje štete, duševnih i drugih bolova, te socijalnu izolaciju žrtve. Uznemiravanja, pa i teška elektronska zlostavljanja, danas su sve intenzivnija i beskrupuloznija, sa gotovo nepredvidivim posljedicama po žrtvu, njenu privatnost i lični integritet. Posljedice sajberbulinga mogu biti veoma opasne za fizičko i mentalno zdravlje žrtve nasilja (Stojanović, Macanović, 2022). Danas djeca odrastaju u disfunkcionalnom društvu u kojem je sistem vrijednosti narušen. U takvom okruženju mladi danas žele da izgledaju opasnije kako bi stvarali rejting u naselju u kome žive i među vršnjacima, a onda i daleko širem kontekstu (Šemoski, Derdemez, 2026:329). Često njihovo nasilničko ponašanje predstavlja zapravo kopiju likova iz videoigrica, jer oni često ne mogu da razlikuju realan svijet od onog nerealnog koji im se servira u igrici.

Zaključak:

U svakodnevnim društvenim turbulencijama mnogi u videoigrama traže određenu razinu društvene podrške, a za to posebno koriste online chat kako bi se povezali s vršnjacima širom svijeta. Najčešće je riječ o mladima s niskim samopoštovanjem, te nedovoljnom emocionalnom i socijalnom podrškom. Ono što je posebno zabrinjavajuće jest činjenica da je danas toliko nesigurnih pojedinaca koji svoje živote stvaraju u virtualnom svijetu izbjegavajući obaveze, odgovornosti, ali i užitke koje nudi stvarnost. Kako puno videoigara ima nasilnih sadržaja, djeca mogu imitirati postupke likova iz igara u kretnjama, karakteru i izražavanju. Nasilni sadržaji također dugoročno mogu oštetiti mentalno zdravlje i učiniti igrače neosjetljivima na nasilje. Nasilne videoigre štetnije su od nasilja koje, na primjer, gledaju na televiziji, jer igrači svojim sudjelovanjem, ponavljanjem i dobivanjem nagrada za počinjena nasilna djela postaju podložniji utjecaju nasilja. Velika količina nasilja može dovesti i do smanjene empatije i brige za druge. Važno je naglasiti da zbog nasilnih igara neće sva djeca postati nasilnija, ali vjerojatno će postaći agresivnost kod onih koji već imaju predispozicije za takvo ponašanje. Ranjivija su ona djeca koja su manje uspješna u stvarnom životu i koja imaju niže samopoštovanje. Djeca igrajući videoigre mogu postati i žrtve nasilja – vrijeđanje, uznemirivanje i primanje neželjenih poruka od strane drugih igrača. Upravo iz tog razloga stalna kontrola roditelja i zdrava komunikacija najbolji je način prevencije kod djece kada su u pitanju igrice i virtuelno okruženje.

Literatura:

1. Bjelajac, Ž, & Filipović, A. (2020). Internet i društvene mreže kao neograničeni prostor za koncentraciju i multiplicirano prisustvo pedofila. Kultura polisa, 17, pp. 29–40.
2. Buljan-Flander, G. (2008). Internet i djeca – trebamo li brinuti? U: Kolesarić, V. (ured.), Nasilje nad djecom i među djecom - Zbornik radova II. znanstveno-stručnog skupa (str. 13 - 22). Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera.
3. Ciboci, L. (2014). Grupe mržnje na društvenim mrežama – novi oblici nasilja među djecom i mladima. U: Majdak, M. i et al. (ured.), Nasilje na Internetu među i nad djecom i mladima (str. 13 - 27). Zagreb: Društvo za socijalnu politiku.
4. Filipović, A., Vojnić, S. (2019). Bezbednosni izazovi na internetu kao novom prostoru za vršenje nasilja. Kultura polisa, 16 (39), pp. 263–273.
5. Jutarnji list (2017). Šokantan portret mladog psihopate, tvorca igre Plavi kit „Postoje ljudi i postoji biološki otpad. Ja sam odlučio očistiti društvo od takvih“. Na sajtu: https://www.jutarnji.hr/vijesti/svijet/sokantan-portret-mladog-psihopata-tvorca-igre-plavi-kit-postoje-ljudi-i-postoji-bioloski-otpad-ja-sam-odlucio-ocistiti-drustvo-od-takvih-6037684. Očitano: 10.04.2026.
6. Labaš, D. (2011). Djeca u svijetu interneta: Zatočenici virtualnog svijeta. U: Ciboci, L., Kanižaj, I., Labaš, D. (ured.), Djeca medija – Od marginalizacije do senzacije (str. 35 - 55). Zagreb: Matica hrvatska.
7. Macanović, N., Bobrek Macanović, K. (2021). Primjena društvenih medija u funkciji savremenog obrazovanja mladih. U: Macanović, N., Petrović, J., Jovanić, G. (ured.), Unapređenje kvaliteta života djece i mladih (str. 254 - 261). Banja Luka: Centar modernih znanja.
8. Plavi kit: Šta je istina o online samoubilačkom izazovu | Preuzeto sa: https://tuzlanski.ba/zanimljivosti/plavi-kit-sta-je-istina-o-online-samoubilackom-izazovu/itano:16.04.2026.
9. Popović-Čitić, B. (2009). Vršnjačko nasilje u sajber prostoru. Temida, Vol. 12, br.3, str. 43-62.
10. Šemoski, M. (2025). Resocijalizacija maloljetnih delinkvenata. Beogradska defektološka škola – Belgrade School of Special Education and RehabilitationVol. 31, No. 2 (2025), str. 45-57.
11. Šemoski, M., Derdemez, A. (2026). Motivi i karakteristike krivičnih djela koja počine djeca. U Zborniku: Nauka u eri digitalizacije. str. 323 – 330. Banja Luka. Centar modernih znanja.
12. Smith P.K, Mahdavi J, Carvalhe M., Fisher S., Russell S, Tippett, N. (2008). „Cayberbullying: its nature and impact in secondary school pupils“. Journal of Child Psychology and Psychiatry, vol. 49, no. 4, 376-385.
13. Stojanović, R. (2022). Vrste sajberbulinga. Micro mreža. Na sajtu: https://www.micromreza.com/vijesti/ostale-vijesti/14864-vrste-sajberbulinga. Očitano: 15.03.2026.
14. Stojanović, R., Macanović, N. (2022). Nasilje putem interneta – cyberbullying. Banja Luka: Centar modernih znanja.
15. Vejnović, D. (2013). Teorija i praksa vrsta vršnjačkog nasilja. U: Šikman, M. (ured.), Vršnjačko nasilje (etiologija, fenomenologija, načini prevazilaženja i komparativna iskustva) (str. 69 - 78). Banja Luka: Visoka škola unutrašnjih poslova.

CYBERBULLYING IN VIDEO GAMES

Abstract: *The exponentially rapid development of digital technologies, especially social media, has led to the growth of online socialization, while reducing the number of contacts in real life. People are connecting much more intensively and large geographical distances are not a problem for everyday communication. However, due to the excessive openness of the Internet, people, especially children, have become more exposed to various forms of public humiliation and ridicule. All those who are present on social networks can become victims of digital violence at any time. Children who use video games excessively can also become victims. In addition to excessive use of video games, the problems most often lie in the types of games. Namely, violent video games are extremely harmful to children because they represent a negative model of behavior. The problems with violent video games lie in the fact that such negative violent behaviors are directly related to rewards, not punishment. If the child sees that the character from the game is not punished but rewarded for bad behavior, very quickly, through social learning, he will copy such behavior to reality and engage in problematic and delinquent acts. The aim of the work is to point out the harmful consequences of the uncontrolled use of video games and their harmful content, which has a negative impact on children's behavior.*

Key words: *video games, children, cyberbullying, antisocial behavior, aggression.*