

Već spomenuta Elisabeth Woolley je osnivačica organizacije O.G.A (Anonimni Internet Igrači) i otvorena je protivnica ovisničkih video igara. Gospođu Woolley su intervjuirale Catholic Herald Citizen, CBC, CBS i BBC. Putovala je diljem svijeta i držala govore na konferencijama o opasnostima igara. Osnovala je internetsku stranicu 2002. godine da bi društvo upozorila na „mračnu“ stranu igara, te da ponudi pomoć i savjetovanje onima koji su već postali ovisnici o video igrama. Prenosimo samo isječak iz razgovora s gđom Woolley koji je objavljen u časopisu Crusade.

Časopis Crusade: Možete li, molim Vas, objasniti zašto ste osnovali Online Gamers Anonymous?

Gđa Woolley: Moj sin Shawn je 2000. postao ovisan o internetskoj video igri Everquest. Unutar tri mjeseca je dao otkaz na poslu, deložiran je iz svog doma i ostajao je budan cijele noći igrajući. Unatoč našim naporima da mu pomognemo vratiti njegov život u normalu, on je počinio samoubojstvo samo godinu i pol dana nakon što je otkrio tu igru.

Nedugo nakon Shawnovog samoubojstva dala sam intervju za Milwaukee Journal Sentinel i tada sam shvatila koliko je mnogo obitelji koje se raspadaju i pate poput nas. 2002. sam osnovala internetsku stranicu O.G.A, tako da bi ljudi mogli pridružiti nam se i znati da nisu sami.

Zelim upozoriti ljude da ove igre mogu preuzeti njihove živote poput droge ili alkohola. Neki igrači su mi rekli da se može postati ovisan za manje od 24 sata. Jednom kad igrač prijeđe s društvenog igranja na ovisničko, nema povratka.

www.bitno.net

Danas su igrice puno razvijenije, prepune magije, okultizma i nasilja, evo nekih najopasnijih:

1. **World of Warcraft:**
2. **Assassin's Creed:**
3. **Minecraft:**
4. **Starcraft:**
5. **Game of Thrones:**
6. **Fallout:**
7. **The Witcher:**
8. **Diablo:**
9. **GTA:**
10. **God of war...**



OPREZ, VIDEO IGRICE!

Izvor: „Utjecaj nasilnih igara na djecu“ OŠ D. Cesarića, Osijek

Odgovara i uređuje: vlč. Hrvoje Poljak,
župnik župe sv. Filipa i Jakova ap.
NOVI VINODOLSKI

Masakr u školi

U drugoj polovici 20. st. zabilježeno je 100-tinjak slučajeva pucnjave u školama koje u većini slučajeva završavaju tragično. Najčešće u Sjevernoj Americi, Kanadi, Njemačkoj, Finskoj, Engleskoj, Danskoj, ...dali slijedi Hrvatska?

Koji su razlozi takvih pojava kod maloljetnika?

- Loša obiteljska situacija;
- Zlostavljanje od strane vršnjaka u školi;
- Bijeg od realnosti, izolacija;
- Dostupnost oružja;
- Kompjuterske igre koje prelaze u stvarnost.

Winnenden-Njemačka, 11.3.2009.,

17.godišnji učenik na internet chatu dan ranije najavio masakr:

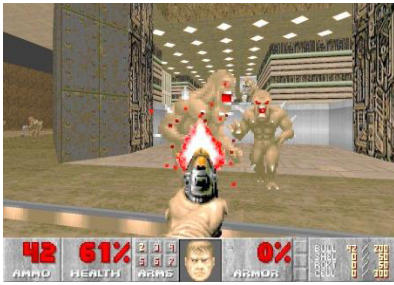
„Dosta mi je svega. Sit sam ovog odvratnog života. Nitko ne zna što sam sposoban učiniti. Sutra ću otići u školu i ubijati, a možda se i izvučem iz svega. Sutra ćete čuti za mene. Zapamtite ime i mjesto: Winnenden”

- Noć prije toga igrao je na internetu agresivne igrice, prepune krvi, ubijanja...
- Na počiniteljevu računalu pronađene su i igrice s nasilnim sadržajem koje međutim, kako je priopćeno: "ne izlaze iz okvira onoga što je u mladih danas uobičajeno".

Zapad Finske, rujna 2008.

Učenik strukovne škole ubio desetero kolega prije nego što je pucao u sebe. Igrao je igricu "Manhunt 2"





Travanj 1999., srednja škola Columbine u Coloradu

Dvojica učenika napravila masakr upucavši 12 učenika i profesora te ozlijedivši još njih 23. Obojica su učenika od rane mladosti bili zaljubljenici nasilne kompjuterske igre Doom.

Loši sadržaji dostupni djeci i mladima

Igrač u ulozi dječaka, bačenog na školsko igralište koji se mora nositi sa mnogim poteškoćama i praktirati „bullying“. (nasilno ponašanje prema školskim kolegama, iznuđivanje novca koje podrazumijeva psihičko i fizičko zlostavljanje).



Glavni junak kreće u krvavi obračun sa svojim prijateljima iz razreda i nastavnicima. Studenti ubijaju policajce dok se ne sruše u lokvi krvi.

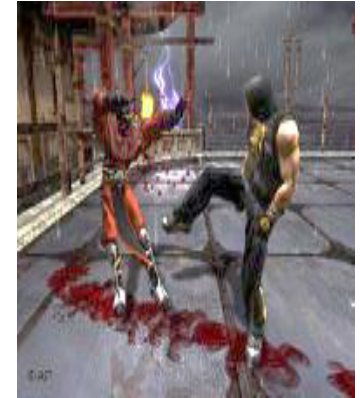


„Puno puta su mi roditelji rekli da nemaju drugog izbora nego djeci dati ono što žele, te da ne pogledaju pažljivo o čemu se u igri radi. Ove igre mogu sadržavati eksplicitni seksualni materijal, psovke, drogiranje, bezobzirno nasilje i destrukciju. Da se te stvari nalaze u nekom filmu, samo zbog nasilja bi film bio zabranjen za maloljetnike. Većina kršćanskih obitelji koje ja poznajem ne bi nikad dozvolila svom djetetu da gleda takav film, ali im dozvoljavaju da igraju takve video igre. To je vrlo loše“.

(Elizabeth Wolley)

Svako učenje oblikuje našu svijest i ulazi u našu podsvijest:

- Igranje je temeljna ljudska aktivnost kroz koju učimo o svijetu oko nas;
- Učenjem djeca stječu određeni repertoar ponašanja (prihvatljivo/neprihvatljivo).



Nasilne igrice potiču na:

- Agresivne oblike ponašanja;
- Nasilno djelovanje u svrhu postizanja cilja;
- Ravnodušnost prema nasilju u stvarnom životu;
- Ubijanje.

Imitacija

- Jedan je od prvih modela koji oblikuju dječje odrastanje;
- Djeca oponašaju nasilne likove, koji postaju njihovim idolima (herojima).

Identifikacija

- Poistovjećivanje sa osobom do koje je djetetu stalo, uz koju je vezano. Dijete se počinje ponašati kao ta osoba;
- Identificiranje sa onim što se vidi u igrici;
- Nasilne kompjuterske igrice su štetnije od TV emisija i filmova sa prizorima nasilja (dijete je učesnik, ponavlja radnju, nagrađuje se nasilje, motiviran i ubrzan proces učenja).

Posljedice

- Anksioznost;
- Depresija;
- Psihosomatski poremećaji;
- Socijalne fobije;
- Razni strahovi...

Uloga roditelja

- Provesti izbor igara;
- Ograničiti vrijeme igranja kompjuterskih igrica;
- Uključiti djecu u sport, društvena događanja i obrazovne aktivnosti.

