

# Pregled istraživanja o pozitivnim i negativnim stranama izloženosti djece i mladih videoigrama

---

**Balen, Nives**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2022**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Croatian Studies / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet hrvatskih studija**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:111:316527>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-02-21**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of University of Zagreb, Centre for Croatian Studies](#)





SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA

Nives Balen

**PREGLED ISTRAŽIVANJA O  
POZITIVNIM I NEGATIVNIM STRANAMA  
IZLOŽENOSTI DJECE I MLADIH  
VIDEOIGRAMA**

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2022.





SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA  
ODSJEK ZA KOMUNIKOLOGIJU

Nives Balen

**PREGLED ISTRAŽIVANJA O  
POZITIVNIM I NEGATIVNIM STRANAMA  
IZLOŽENOSTI DJECE I MLADIH  
VIDEOIGRAMA**

DIPLOMSKI RAD

Mentorica: doc. dr. sc. Lana Ciboci Perša

Zagreb, 2022.

## **Sažetak**

Ovaj diplomski rad donosi analizu provedenih istraživanja koja ispituju utjecaj videoigara na djecu osnovnoškolske dobi, adolescente i studente. Izloženost medijima i medijskim sadržajima počinje od vrlo rane životne dobi, zbog čega se sve češće susrećemo s pojmom medijskog djetinjstva. Spomenute dobne skupine smatraju se vrlo rizičnima za razvoj ovisnosti o videoigrama jer su zbog nedostatka znanja o medijima podložniji utjecaju od odraslih ljudi. Zato je važno razlikovati i biti svjestan pozitivnih i negativnih strana izloženosti videoigrama kako bi se potencijalno mogla spriječiti ta vrsta ovisnosti. S ciljem prevencije stvaranja ovisnosti, ali i kritičkog vrednovanja medijskih sadržaja, važnu ulogu ima medijska pismenost koja omogućuje pojedincu da protumači medijski sadržaj, shvati ga i nauči kritički vrednovati. Medijska pismenost je tek prva stepenica u medijskom odgoju čiju provedbu roditelji, odgojitelji i učitelji moraju poticati kod djece od što ranije životne dobi.

**Ključne riječi:** videoigre, djeca, pozitivni i negativni učinci, ovisnost, medijska pismenost

## **Abstract**

This paper aims to present an overview and analysis of conducted researches that examine an impact of videogames on primary school children, adolescents and students. Exposure to media and media contents begins at a very early age, which is why we increasingly encounter with the term of media childhood. Mentioned age groups are considered to be very risky for developing videogame addiction, due to lack of knowledge about media they are more susceptible to media influence than adults. That's why it is important to differentiate and be aware of positive and negative sides of exposure to videogames, in order to potentially prevent videogame addiction. In addition, importance of media literacy is emphasized because it enables person to interpret media content, understand it and learn how to critically evaluate it. Media literacy is only the first step in media education, which implementation to children parents, educators and teachers must encourage from an early age.

**Keywords:** videogames, children, positive and negative effects, addiction, media literacy

# Sadržaj

1. Uvod.....	2
2. Definicija i karakteristike videoigara.....	3
2.1. Povijesni razvoj videoigara .....	6
2.2. Proces stvaranja videoigara .....	7
2.3. Podjela videoigara .....	8
2.4. PEGI ( <i>The Pan-European Game Information</i> ) .....	11
3. Korisnici videoigara.....	13
3.1. Razlozi i motivacija za igranje .....	14
4. Učinci videoigara na djecu i mlade.....	17
4.1. Pozitivni učinci igranja videoigara .....	18
4.2. Negativni učinci igranja videoigara.....	20
5. Fenomen ovisnosti o videoigramama .....	24
5.1. Teorija transfera.....	27
6. Pregled istraživanja.....	29
6.1. Percepcija djece osnovnoškolske dobi o utjecaju videoigara .....	29
6.2. Ovisnost o videoigramama djece u adolescentskoj dobi .....	33
6.3. Utjecaj videoigara na mlade u studentskoj dobi.....	38
7. Smjernice za umjereno korištenje videoigara .....	43
7.1. Primjeri korisnih videoigara za djecu .....	45
8. Važnost medijskog odgoja djece i mladih .....	48
8.1. Razlikovanje medijske pismenosti i medijskog obrazovanja .....	49
8.2. Uloga roditelja, odgojitelja i učitelja u medijskom obrazovanju.....	50
9. Zaključak.....	54
10. Literatura.....	55

# 1. Uvod

Videoigre su jedan od najraširenijih oblika zabave u cijelome svijetu. Danas razlikujemo brojne vrste videoigara poput akcijskih, strateških, arkadnih, simulacijskih ili obrazovnih. Isto tako, postoje brojni načini igranja videoigara, primjerice pomoću igraćih konzola, računala, tableta ili mobilnih uređaja. S obzirom na njihovu raširenost, ne iznenađuje činjenica o različitosti mišljenja i stavova o videoigramima. S jedne strane neki smatraju videoigre interaktivnima, zabavnima i korisnima, dok s druge strane neki na videoigre gledaju s većom dozom sumnje i kritičizma. Ova podjela u različitosti mišljenja je, dapače, dobrodošla jer nam pomaže da sagledamo fenomen videoigara iz svih kuteva.

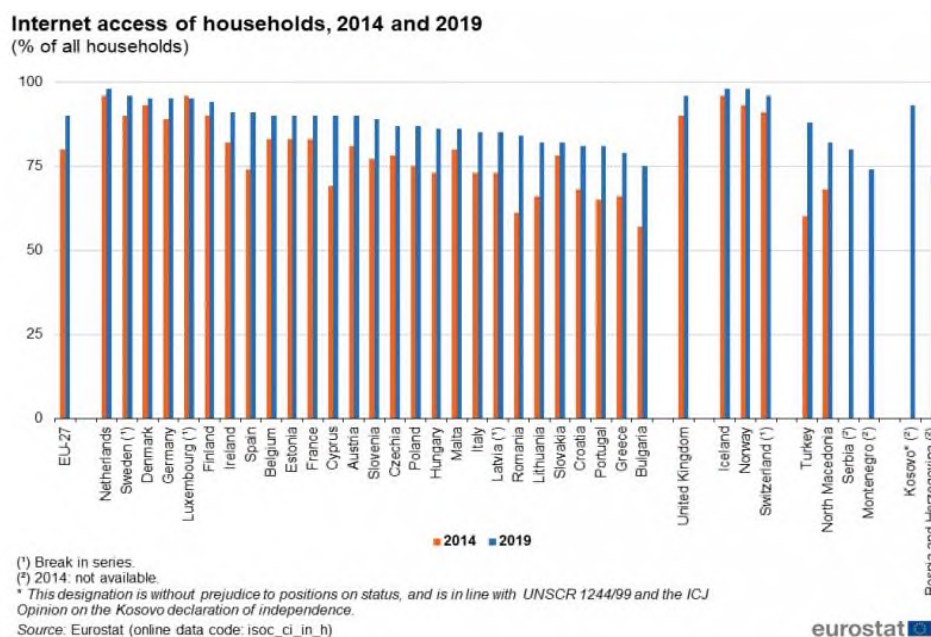
Namjera pisanja ovog diplomskog rada jest prikazati pozitivne i negativne učinke videoigara na djecu i mlade. Najprije će se pružiti definicija i podjela videoigara te ukratko prikazati njihov povijesni razvoj, što će biti popraćeno fenomenom masovnog širenja videoigara. Također će se obrazložiti čimbenici koji potiču motivaciju za igranje videoigara, kako bi se zatim mogle jasno razdvojiti pozitivne i negativne strane videoigara. U ovom radu to će isključivo podrazumijevati izloženost djece i mladih njihovim učincima, s obzirom na to da su oni vrlo rizična skupina za stvaranje ovisnosti o videoigramima. Pritom će biti uvrštena različita relevantna istraživanja koja su provedena u svrhu ispitivanja spomenute dobne skupine o svjesnosti utjecaja videoigara. Naposljetku će se predstaviti ovisnost o videoigramima kao sve češća pojava kod djece i mladih te će se pružiti određene smjernice o umjerenom upotrebi videoigara, a koje ujedno mogu potencijalno pomoći u sprječavanju stvaranja ove vrste ovisnosti. I kao najvažnije, naglasit će se nužnost medijske pismenosti i medijskog odgoja te važnost uključenosti roditelja, odgojitelja, učitelja i profesora u proces odgoja djece tijekom ovog izazovnog digitalnog doba.



## 2. Definicija i karakteristike videoigara

Pojam videoigre je u Hrvatskoj enciklopediji (n.p.) definiran kao interaktivne igre koje se odvijaju na osobnim ili prijenosnim računalima, igraćim konzolama te na dlanovnicima, mobitelu ili sličnomu. Bez obzira na to koju vrstu tehnološkog uređaja koristimo, svaka videoigra uključuje ekran koji predstavlja „prozor u virtualni svijet“, svojevrsno mjesto susreta igrača i svijeta igara (Valković, 2008, 486). U tom spomenutom virtualnom svijetu može sudjelovati jedan (tzv. *singleplayer*) ili više igrača (tzv. *multiplayer*). U Hrvatskoj enciklopediji vidljivo je da se videoigre poistovjećuju s pojmom računalne igre. Vesna Bilić, Damjan Gjukić i Giovanna Kirinić (2010, 197) naglašavaju da između računalnih igara i videoigara ne postoji značajnija razlika, osim upotrebe različitih uređaja prilikom njihova igranja.

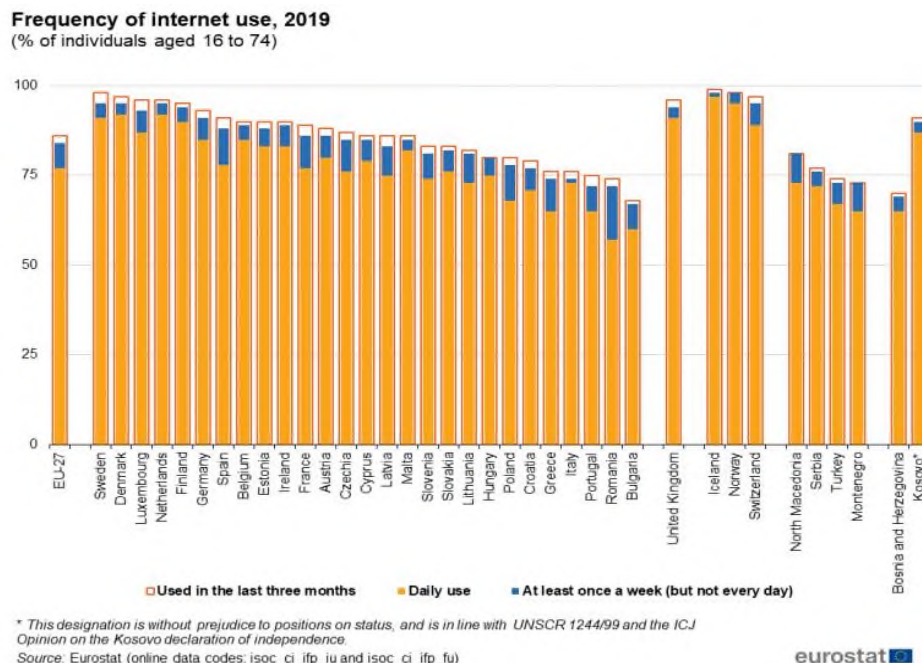
Peter Zackariasson i Timothy Wilson (2012, 5) pružaju vrlo dobru i detaljnu definiciju videoigara navodeći da su videoigre digitalni oblik zabave u kojemu igrač ima interakciju s digitalnim sučeljem u svrhu suočavanja s različitim izazovima stavljenim pred njega. Kako bi igrači u potpunosti uživali u doživljaju videoigara Jesper Juul (prema Zackariasson, Wilson, 2012, 5) ističe da stvaratelji videoigara moraju ispuniti sljedećih šest karakteristika: 1) pravila, 2) promjenjive ishode, 3) vrednovanje ishoda, 4) uloženi trud svakog igrača, 5) ishode vezane za igrača i 6) moguće posljedice nakon igranja videoigre.



Slika 1: Statistički podaci o pristupu kućanstava zemalja Europske unije internetu (Eurostat, 2019)

Sasvim je jasno da je rasprostranjenost tehnoloških uređaja u današnjem modernom svijetu svakim danom sve veća. Ubrzanim rastom njihove upotrebe raste i uronjenost u svijet videoigara. Za većinu videoigara korisnici se služe internetom kao glavnim posrednikom. Prema statističkim podacima Eurostata (2019) udio kućanstava u Europskoj uniji s pristupom internetu od 2009. godine do 2019. godine povećao se sa 64 % na 90 %. Ako uzmemo u obzir isključivo podatke za Republiku Hrvatsku, udio kućanstava s pristupom internetu u 2019. godini iznosio je 81 % naspram 2014. godine kada je iznosio 68 %, što ukazuje na značajno povećanje.

Nadalje, statistički podaci Eurostata pokazuju da se od početka 2019. godine šest od sedam (86 %) pojedinaca zemalja Europske unije u dobi od 16 do 74 godine koristilo internetom. Ako usporedimo podatke koji se odnose na Republiku Hrvatsku, otprilike četiri petine (79 %) svih pojedinaca u dobi od 16 do 74 godine koristili su se internetom. O učestalosti njegova korištenja govore sljedeći podaci: udio stanovnika koji se nikad nije koristio internetom iznosio je 10 %, udio stanovnika koji se koristio internetom najmanje jednom tjedno iznosio je 7 %, a udio stanovnika koji se koristio internetom svakodnevno iznosio je 77 %.



Slika 2: Statistički podaci o učestalosti korištenja interneta unutar zemalja Europske unije (Eurostat, 2019)

Podatke o rasprostranjenosti i upotrebi interneta ističemo kako bi se naglasila dodatna karakteristika videoigara u današnjem modernom vremenu: videoigre kao novi medij. Svi novi mediji počivaju na internetu kao platformi za razmjenu informacija između korisnika. Jedna od značajki novih medija je interaktivnost koja je vrlo zastupljena u videoigramama. To znači da prema spomenutoj vrsti medija korisnik nije samo pasivni potrošač, već i aktivni sudionik u izboru sadržaja, donošenju odluka, poduzimanju koraka i slično (Valković, 2008, 489). Upravo interaktivnost označava jednu vrstu slobode videoigara u odnosu na druge medije. Autor videoigre nije njezin jedini stvaratelj jer on ostavlja slobodan prostor igraču da ju svojom igrom dalje nadograđuje. Rollings i Morris (prema Valković, 2008, 490) iz tog razloga tvrde da je igra instrument koji omogućava igraču da sam stvara priče. Stoga se igraču kao naratoru priče pruža mogućnost da u virtualnom svijetu ostvaruje različite scenarije koje obično ne pronalazimo u stvarnom svijetu. Tu činjenicu također potvrđuju Bilić, Gjukić i Kirinić (2010, 197) naglašavajući da videoigre potiskuju film i televiziju. Dok je prilikom gledanja televizije i filma čovjek u ulozi promatrača događaja, u videoigramama aktivno sudjeluje i ima osjećaj da sukreira radnju. A nažalost u današnje vrijeme su djeca sklonija zamijeniti aktivnosti iz svakodnevnog života s onima iz virtualne stvarnosti (Jurman i sur., 2017, 37).

Obilježja koja definiraju videoigre su sljedeća: fantazija, pravila/ciljevi, osjetna stimulacija, izazov, misterij i kontrola (Martinčević, Vranić, 2019, 510). Fantazija podrazumijeva virtualne svjetove i likove, a putem aktivnosti unutar igre igrači doživljavaju situacije koje su drugačije od svakodnevnog života. Iako te aktivnosti nisu dijelom stvarnog života, one se događaju prema određenim pravilima koja opisuju strukturu ciljeva igre. Upravo pravila i ciljevi, koji su stabilni i jasni, dozvoljavaju igraču različite akcije koje su utemeljene na njegovom prijašnjem iskustvu te različitim stilovima i strategijama. Virtualni svijet videoigara pruža igračima iskrivljenje njihove percepcije jer osjetni podražaji u igri obuhvaćaju vidne i slušne podražaje drugačije od onih u stvarnom životu. Takva vrsta podražaja rezultira stvaranjem osjećaja ugone i zabavnog iskustva. Pritom se pred igrača stavlja izazov kojeg treba ispuniti. Zbog toga videoigra sadrži više ciljeva čiji je ishod neizvjestan i više razina koje su određene težinom. Kako se igra odvija tako svaki igrač dobiva povratnu informaciju o vlastitom učinku i napretku prema cilju. Misterij koji je pritom konstantno prisutan podiže znatiželju i postupno se postiže preko nepotpunih informacija, iznenađenja i složenosti samog tijeka igre. Zbog toga je nužno da igrač ima kontrolu nad situacijom, točnije da odabire strategije, upravlja aktivnostima i donosi odluke koje će ići u smjeru ostvarivanja pobjede u igri (Martinčević, Vranić, 2019, 511).

## 2.1. Povijesni razvoj videoigara

Početak videoigara obilježen je 1958. godinom izumom prve igre pod nazivom *Tennis for Two* autora Williama Higinbothama. Igra je bila namjenjena igranju na analognom računalu uz pomoć osciloskopa i dvaju kontrolera, a cilj igrača bio je prebaciti tenisku lopticu preko mreže. Kontrolerom je svaki igrač mogao upravljati kutem pod kojim udara lopticu, zbog čega se ova igra smatrala simulacijom pravog tenisa. Bez obzira na razvoj spomenute igre, ocem videoigara se ipak smatra Ralph H. Baer koji je 1967. godine predstavio prvu igraću konzolu *Brown Box*. Ta je konzola također imala dva kontrolera i mogla se priključiti na bilo koji televizijski set. Sadržavala je sljedećih šest jednostavnih igrica: stolni tenis, tenis, rukomet, odbojku, šah i igru pucanja iz pištolja (Poh, 2021).

Predstavljanje *Brown Boxa* svijetu rezultiralo je izlaskom nove igraće konzole *Magnavox Odyssey* 1972. godine namijenjene za kućnu upotrebu. Samo nekoliko godina kasnije, točnije 1977. godine, dolazi do početka razdoblja vladavine *Atarija* koji je tada izbacio vlastitu igraću konzolu *Pong*. Radi pojave konkurencije *Magnavox* iste godine plasira na tržište dvije poboljšane verzije svog originalnog modela *Odyssey*. No, ove verzije su bile samo nadogradnja već postojećeg modela, zbog čega nisu predstavljale nikakav novitet osim poboljšane grafike te pokojeg dodanog detalja u igri. U isto vrijeme *Atari* je nizaio prodajne uspjehe i stječe popularnost predstavljajući nove modele poput *Atari 2600*, *Atari Stunt Cycle*, *Atari Video Pinball* (Poh, 2021).

Veliki preokret dogodio se 80-ih godina prošlog stoljeća kada je počelo zlatno doba videoigara. Na scenu 1978. godine dolazi *Nintendo* sa svojom prvom vlastitom konzolom pod nazivom *Color Tv Game Series*, čime započinje razdoblje njegove vladavine koja traje sljedeća tri desetljeća (Poh, 2021). Uz naprednu tehnologiju igranja u industriji se također počinju testirati videoigre dotad nepoznatog žanra (borbene, avanturističke i RPG igre). U ovom razdoblju izlaze popularne igre poput *Pac-man* (1980), *Mario Bros* (1983), *The Legend of Zelda* (1986), *Final Fantasy* (1987), *Golden Axe* (1988) i brojne druge. Također se događa veliki odmak jer igraće konzole s izmjenjivim igrama nasljeđuju dotad prisutne konzole s ugrađenim igrama. Osim *Nintenda* tržištem dominira i *Sega* bez ikakve druge konkurencije. Njezina prva igraća konzola *SG-1000* je ostala nepoznata zato što je bila prisutna samo na azijskom tržištu. No, već pojavom sljedeće konzole *Mega Drive/Genesis* u 1988. godini postaje svjetski popularna. U

tom razdoblju *Atari* gubi korak sa spomenutim vodećim dvojcem te izdaje svoj zadnji model igraće konzole.

Početak 90-ih godina prošlog stoljeća obilježen je pojavom *CD-a* kao glavnog medija za pohranu igara te prelaskom s 2D na 3D videoigre. Prvu *CD* igraću konzolu na tržište plasira *Philips*, no ne doživljava uspjeh zbog vrlo loših kontrolera i još lošijeg izbora igara. Ostale poznate kompanije prateći trendove također drže korak i izdaju vlastite verzije *CD* igraćih konzola. *Nintendo* gubi bitku od *Seginog* novog modela *Genesis/MegaDrive*. No, osim spomenutih modela na tržište stupa novi konkurent: *Sony* 1994. godine plasira dugoočekivani *Playstation* model (Poh, 2021). Kako bi se na tržištu izdvojio od ostalih, *Nintendo* ostaje vjeran izmjenjivim igrama naspram *CD-a*. No, ipak 2001. godine odustaje od te ideje i na svom novom modelu igraće konzole *GameCube* uvodi *CD* mehanizam. *Sony Playstation* i dalje nastavlja sa svojom dominacijom, a uz njega se na tržištu također pojavljuje i model *Xbox* kojeg predstavlja *Microsoft*. Bilo je pokušaja ostalih kompanija s vlastitim modelima igraćih konzola, no svi su završili bezuspješno. Tri glavna natjecatelja na tržištu ostala su *Xbox*, *Playstation* i *Nintendo*.

Naglim tehnološkim razvojem došlo je i do promjene načina igranja. Kako tvrde Predrag Haramija, Đuro Njavro i Philip Vranešić (2020, 93) druga polovina 20. stoljeća sa strelovitim razvojem osobnih računala stvara mogućnosti igranja igara koje se odvijaju na ekranu, točnije u virtualnom prostoru videoigara. S obzirom na to da je takva vrsta videoigara sve prisutnija u svakodnevnom životu gotovo svih nas, od velike je važnosti upitati se koje posljedice one unose u naše živote. Sudeći po prethodno opisanoj kronologiji videoigara možemo zaključiti da je njihov razvoj išao ukorak s pojavom novih tehnoloških uređaja, što je značajno pridonijelo njihovoj popularnosti.

## **2.2. Proces stvaranja videoigara**

Kako bi određena videoigra uopće privukla pozornost i stekla popularnost među igračima njezini autori moraju uložiti puno truda u dovođenje igre do savršenstva. Za realizaciju videoigre potrebna su novčana sredstva, ali i tim stručnjaka koji će ju usavršiti. Sam razvoj je dosta zahtjevan jer obuhvaća pokretne/nepokretne slike, integraciju zvuka, animaciju zvuka i teksta te interakciju kao ključni faktor bez kojeg videoigra ne bi ni postojala (Gligora Marković,

Antić, Rauker Koch, 2013, 151). Zbog toga je važno da stručnjaci poznaju istovremeno teoriju, praktične metode i profesionalne alate za razvoj multimedijских igara.

Proces razvoja sastoji se od tri sljedeće faze: prijeprodukcijske, produkcijske i postprodukcijske (Gligora Marković, Antić, Rauker Koch, 2013, 153). Prijeprodukcijска faza obuhvaća stvaranje formalnog plana projekta pri čemu se u fokus stavlja ideja, koncept razvoja i izrada početnih dokumenata dizajna. Zatim slijedi produkcijska faza u kojoj programeri proizvode izvorni kod igre kojim se pokreće igra. Umjetnici pak izrađuju scenarije, likove rekvizite, efekte i animacije. Također se mora razviti prva igraća (*alfa* ili *beta*) verzija igre. Ovo je sastavni korak jer se pritom vrši testiranje i naknadno poboljšanje kroz izradu različitih verzija. Iz tog razloga se tijekom i na kraju produkcijske faze provode testiranja igre te se ispravljaju greške koje su nastale pri izradi. Naposljetku dolazi postprodukcijска faza u kojoj se provodi promocija igre na tržište, za što mogu biti zaduženi oglašivači, agenti ili marketinški stručnjaci (Gligora Marković, Antić, Rauker Koch, 2013, 153).

### 2.3. Podjela videoigara

S obzirom na to da nove videoigre nastaju svakodnevno, danas postoji na tisuće različitih videoigara. Ono što im je svima zajedničko je da ih njihovi autori neprekidno usavršavaju, dodajući im nova tehnička, vizualna i sadržajna svojstva kako bi potrebe igrača i cjelokupno iskustvo igranja uvijek bili u skladu s očekivanjima. Upravo zbog toliko mnogo različitih videoigara te njihove učestale promjene Haramija, Njavro i Vranešić (2020, 94) naglašavaju da ih je danas vrlo teško klasificirati. Tvrdе da su žanrovi videoigara uobičajeno u velikoj mjeri određeni vrstom aktivnosti koja se traži od igrača, no da se i ta podjela često mijenja zato što se neprekidno pojavljuju novi žanrovi. Proučavajući podjele u određenim novijim radovima (poput Mayer, 2019; Bezchotnikova, Bezchotnikova, 2018; Clarke i sur., 2017) za potrebe vlastitog istraživanja Haramija, Njavro i Vranešić (2020, 94) navode sljedeće žanrove videoigara:

- a) FPS (*First-Person Shooter* / „pucač u prvom licu“) i 3PS (*Third-Person Shooter* / „pucač u trećem licu“) – akcijske igre u kojima se u svrhu napredovanja prema cilju koristi neka vrsta vatrenog oružja, pri čemu se od igrača zahtijeva velika koncentracija i brza reakcija na događaje. Sam cilj igre je pobijediti što više neprijatelja.

- b) *Strategy Games* (strateške igre) i RTS (*Real Time Strategy* / „Strateške igre u realnom vremenu“) – igre koje za pobjedu nad protivnikom zahtijevaju provedbu određenog plana, točnije sposobnost taktičkog i strateškog promišljanja. Obično igrači upravljaju postrojbama ili cijelim vojskama u svrhu zauzimanja određenih područja na mapi.
- c) MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena* / „višeigračka internetska borbena arena“) – podžanr strateških igara u kojem se natječu (točnije, bore) dva tima, dok u tim timovima svaki igrač upravlja isključivo jednim određenim likom.
- d) RPG (*Role Playing Games* / „igra uloga“) – igre u kojima igrač preuzima ulogu lika kojim upravlja. Likovi mogu imati različite osobine, svojstva i sposobnosti, dok igračeve odluke razvijaju lik i njegove karakteristike.
- e) MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games* / „masivne višeigračke internetske igre uloga“) – podžanr igara uloga u kojem u virtualnom svijetu sudjeluje više igrača.
- f) *Survival Games* („igre preživljavanja“) – videoigre koje u osnovi sadrže atmosferu tjeskobe i straha kako bi se igrač držao u stalnoj napetosti. Iz tog razloga su protkane zagonetkama, misterijima, labirintima i neočekivanim napadima neprijatelja.
- g) *Sport Games* (sportske igre) – igre utemeljene na simulaciji situacija i pravila sportova iz stvarnoga svijeta. Pritom se igrač natječe s protivničkim timom kojim upravljaju ili umjetna inteligencija (tzv. AI) ili drugi igrači.
- h) *Adventure Games* (avanturističke igre) – igre u kojima igrač igra na nepoznatom teritoriju na kojem nailazi na razne zagonetke koje treba riješiti ili pak predmete koje treba pronaći kako bi napredovao prema cilju. Pritom je naglasak na rješavanju zagonetki i istraživanju, a ne na fizičkim sukobima kao u akcijskim igrama. No, u današnje vrijeme je također popularan *akcijsko-avanturistički* žanr videoigara koji uz prijašnje spomenuto zahtijeva brze reflekse i sposobnost brzog uočavanja.
- i) *Augmented-reality location-based Games* („lokacijske igre proširene stvarnosti) – videoigre koje uz pomoć ekrana pametnog telefona spajaju lokacije stvarnoga svijeta s likovima iz virtualnog svijeta. Igrač hodajući i služeći se pametnim telefonom ima zadatak pronaći virtualne likove u stvarnom okružju.
- j) *Puzzle Games* (slaglice) – videoigre koje naglasak stavljaju na strpljenje pri rješavanju zagonetki. Potrebne su vještine rješavanja problema (slijedeći logiku), prepoznavanje uzoraka, rješavanja slijedova, dovršavanje riječi i slično. Ovakve igre obično ne traju dugo, zbog čega se najčešće igraju putem pametnih telefona.

Postoji još mnogo različitih podjela videoigara jer se mnoge od njih preklapaju i prelijevaju iz jednog žanra u drugi. Iz tog razloga je nemoguće nabrojiti sve žanrove, kao i svrstati svaku videoigru pojedinačno u isključivo jednu pripadajuću kategoriju. Stoga ćemo u svrhu još boljeg shvaćanja videoigara također proučiti vrste igara i faze njihova razvoja koje Vlado Fličec (2018) navodi u malom rječniku videoigara:

- a) *AAA (Triple-A)* – neformalni naziv za videoigre koje su proizvod velikog studija ili izdavača, koje pri distribuciji posjeduju visoke razvojne i marketinške budžete.
- b) *Indie Game* – skraćena od riječi *independent*, što znači da je ovakva igra rađena bez financijske pomoći izdavača.
- c) *Early Access* – igre koje su u ranoj fazi razvoja. Igračima se pruža mogućnost kupnje ovakve vrste igre s ciljem da pomognu izdavačima u nastavku razvoja igre uz pomoć prijedloga igrača. Osim što je na taj način igraču dostupna igra odmah, nerijetko ju na taj način kupe po cijeni jeftinijoj od one koja bude kada igra u cijelosti izađe u javnost.
- d) *Alpha* – igra u *alpha* fazi podrazumijeva prvo probno izdanje. Većinskim dijelom ovakve igre već posjeduju svoje glavne mehanike, no očekivane su određene pogreške pri njezinu pokretanju i smetnje pri radu.
- e) *Beta* – igra koja je u fazi drugog probnog izdanja. Najčešće su sve mehanike i vizualni elementi već primijenjeni, no trebaju se još istražiti i otkloniti pogreške koje smetaju pri igranju i mogle bi potencijalno onemogućiti prodaju igre.
- f) *Free-to-play* - igre koje su besplatne za igranje. U većini slučajeva ovakve videoigre nisu u potpunosti besplatne jer se određenom sadržaju može pristupiti isključivo uz plaćanje. Taj sadržaj može podrazumijevati područja kojima imaju pristup samo igrači koji plaćaju, likove koji se otključavaju ranijim plaćanjem, predmete koji mijenjaju izgled lika i slično.
- g) *DLC („Downloadable Content“)* – pojam koji se koristi za dodatan sadržaj koji se naknadno može kupiti *online* i pridodati igri. Taj sadržaj može uključivati nove razine, oružja, predmete i slično.
- h) *Patch* – besplatan softverski dodatak koji služi za ispravak problema i dodavanje novih elemenata u igru. Ovi dodaci su najprisutniji u *online* igrama, a ako igrači ne omoguće dostupan *patch* često više nisu u mogućnosti pristupiti igri.
- i) *Mikrotransakcije* – *online* financijske transakcije koje uključuju manje iznose u svrhu da proizvođač može nastaviti s unapređivanjem igre.



## 2.4. PEGI (*The Pan-European Game Information*)

*The Pan-European Game Information*<sup>1</sup> (ili skraćeno, PEGI) je sustav za rangiranje igara koji je od 2003. godine dostupan svim članicama Europske unije. Diljem Europe mnogi ljudi uživaju u igranju videoigara, bez obzira na spol ili dob. Dok je mnoštvo igara pogodno za igrače bilo koje životne dobi, određeni broj igara na tržištu ima sadržaj koji je pogodan samo za odrasle ljude. Ono što PEGI sustav pruža je uvid u to je li igra pogodna za određenu životnu dob. Točnije, označena dobna ograničenja pružaju uvid igračima, ali također pomaže roditeljima u procjeni je li određena igra primjerena njihovoj djeci. Stoga je glavni cilj programa informiranje roditelja o donošenju odluka pri kupnji računalnih igara (Ružić-Baf, Radetić-Paić, 2010, 12). PEGI se sastoji od dvije razine informacija koje vode korisnika (Felicia, 2009, 22).

Klasifikacija prema životnoj dobi se uobičajeno nalazi na prednjoj ili stražnjoj strani proizvoda. Minimalne dobne kategorije određene prema PEGI sustavu su: 3+, 7+, 12+, 16+ i 18+.



*Slika 3: Dobne oznake PEGI sustava (Izvor: pegi.info, n.p.)*

Igre označene oznakom 3 namijenjene su djeci starijoj od tri godine. Iako igre mogu u određenom tragu sadržavati dozu nasilja, ono je u smislu komičnosti i zabave (kao primjerice u crtanim filmovima za djecu). Također igra ne smije sadržavati slike ili zvukove koji bi mogli uznemiriti dijete, kao što nisu dopušteni ni vulgarni izrazi ili seksualne scene.

Igre s oznakom 7 namijenjene su djeci starijoj od sedam godina te sadrže prikaze i zvukove koji mogu potencijalno prestrašiti mlađu djecu koja ne pripadaju spomenutoj dobnoj skupini. Dopuštena je također blaga vrsta nasilja koja ne ide u detalje. Mogu se prikazivati scene djelomične golotinje, ali ne u kontekstu seksualne aktivnosti.

Igre koje sadrže malo izraženiju formu nasilja između izmišljenih likova označene su oznakom 12 pri čemu je upotreba vulgarnih izraza svedena na minimum. Isto vrijedi i za seksualne

<sup>1</sup> Službena internetska stranica: <https://pegi.info/>

prikaze, no igra nikako ne smije sadržavati erotični sadržaj. Igre označene ovom oznakom namijenjene su djeci starijoj od dvanaest godina.

Oznakom 16 označene su igre u kojima prikaz nasilja i seksualne aktivnosti dosegnu onu razinu koja se može očekivati u stvarnom životu i poistovjetiti se s njime. U ovim igrama također se smiju koristiti cigarete, alkohol ili droga, zbog čega ih ne bi smjela igrati djeca mlađa od šesnaest godina.

Igre s oznakom 18 namijenjene su odraslim ljudima. U njima nasilje poprima razinu brutalnosti, a u prikazima su također prisutne ilegalna upotreba droga, kockanje i seksualne aktivnosti.

Druga razina informacija koje pruža PEGI sustav veže se uz sam sadržaj igre. Ikone koje se obično nalaze na stražnjoj strani proizvoda prikazuju prirodu sadržaja igre. Ovisno o samoj prirodi sadržaja igre razlikujemo sljedećih osam ikona:



*Slika 4: Sadržajne oznake PEGI sustava (Izvor: pegi.info, n.p.)*

Prva oznaka upućuje na igre koje imaju elemente nasilja. Drugom oznakom označene su igre koje sadrže vulgarne izraze. Treća oznaka odnosi se na igre čiji sadržaj može biti strašan za malu djecu. Četvrta oznaka podrazumijeva igre koje igračima uz novčano plaćanje nude mogućnost kupovine dodatnog sadržaja (poput novih razina, opreme, oružja, nadogradnje...). Petom oznakom označene su igre koje obuhvaćaju scene golotinje ili seksualni sadržaj. Šesta oznaka odnosi se na igre koje sadrže kockanje te mogu ohrabrivati takvu vrstu ponašanja. Sedma oznaka upućuje na igre koje se referiraju na upotrebu alkohola, cigareta ili droga. Igre označene osmom oznakom podrazumijevaju scene obilježene diskriminacijom na spolnoj, etničkoj, rasnoj, nacionalnoj ili religijskoj osnovi.

### 3. Korisnici videoigara

Gledajući sliku cjelokupnog svijeta trenutno imamo oko 3 milijarde korisnika videoigara (Newzoo, 2020). Statistički podaci pokazuju da većinski dio ove brojke čine igrači iz Azije (1,44 milijarde), a slijede ju Latinska Amerika s 286 milijuna igrača i Sjeverna Amerika s 210 milijuna igrača. Bliski istok i Afrika zajedno broje 377 milijuna igrača, dok područje Europe ima otprilike 386 milijuna igrača (Newzoo, 2020).

Prema službenim podacima ISFE (*Interactive Software Federation of Europe*)<sup>2</sup> za 2020. godinu u Europi 51 % populacije u dobnoj skupini od 6 do 64 godine igra videoigre. Ako pogledamo detaljnije pokazatelje, prosječna dob igrača videoigara u Europi je 31 godina. U cjelokupnoj populaciji europskih igrača njih 10 % je u dobi od 6 do 10 godina, 9 % je u dobi od 11 do 14 godina, 23 % je u dobi od 15 do 24 godine, 20 % je u dobi od 25 do 34 godine, 16 % je u dobi od 35 do 44 godina i 22 % je u dobi od 45 do 64 godine. Nadalje, isti službeni podaci ukazuju na činjenicu da obuhvaćeni igrači videoigara koriste razne tehnološke uređaje u svrhu igranja. U rezultatima istraživanja po uporabi su poprilično izjednačeni mobilni uređaji (59 %) i računalo (51 %), ali isto tako i igrače konzole (54 %). 17 % europske populacije za igranje videoigara koristi dlanovnike, dok isti postotak (17 %) europskih korisnika upotrebljava sve navedene tehnološke uređaje. Rezultati također prikazuju da među europskim korisnicima videoigara 77 % igrača igra najmanje jedan sat tjedno, 15 % igrača najmanje jedan sat mjesečno i samo 8 % igrača najmanje jednom godišnje. No, prosječno igranje videoigara među cjelokupnom populacijom iznosi 8,6 sati tjedno.

Nakon što smo prikazali statističke podatke koji obuhvaćaju cijelu Europu, vrijeme je da ukažemo i na podatke koji se odnose isključivo na Republiku Hrvatsku. Netokracija je u suradnji s Vipnetom 2018. godine provela kratko istraživanje u svrhu utvrđivanja trendova i navika među ispitanim korisnicima videoigara. Sastavili su anketu od 30-ak pitanja, a do ispitanika su došli tzv. „snowball efektom“<sup>3</sup>. Stoga se takva vrsta uzorka ne može uzeti kao reprezentativna za utvrđivanje opće populacije igrača. No, bez obzira na tu činjenicu valja promotriti istražene pokazatelje. Što se tiče dobnih skupina korisnika igara, skoro 50 % čine igrači između 19 i 25 godina. Jednu četvrtinu ispitanika čine igrači od 26 do 30 godina, a sa 16

---

<sup>2</sup> Službena internetska stranica: <https://www.isfe.eu/>

<sup>3</sup> „Snowball efekt“ = istraživanje se započinje s malom populacijom određenih ispitanika, a proširivanje uzorka nastaje tražeći od inicijalnih ispitanika da prepoznaju druge koji bi također trebali sudjelovati u istraživanju

% ih slijedi najmlađa skupina ispitanika u dobi do 18 godina. Igrača od 31 do 40 godine ima 12 %, dok su u najmanjem broju (samo 1 %) zastupljeni korisnici igara u dobnoj skupini preko 41 godine. Po pitanju upotrebe tehnoloških uređaja u svrhu igranja videoigara većina ispitanika odgovara istim odgovorom: čak 87 % ispitanih igra videoigre na računalu, 9 % njih na igraćoj konzoli i samo 3 % putem mobilnog uređaja. Učestalost igranja je također varijabla oko koje su ispitanici bili poprilično složni: 70 % ispitanih igra videoigre svakodnevno, nekoliko dana u tjednu igra 19 % ispitanika i 4 % ispitanika samo nekoliko puta mjesečno. Od ispitanika koji su rekli da svakodnevno igraju videoigre čak 65 % njih provedu u prosjeku od 6 do 8 sati dnevno igrajući ih.

### **3.1. Razlozi i motivacija za igranje**

Vidljivo je da su se videoigre kao oblik medija pozicionirale kao jedan od najpoželjnijih oblika zabave i provođenja slobodnog vremena među djecom i mladima. Za razliku od drugih medija, koji su također popularni zbog svoje zabavne komponente, videoigre se ističu upravo zbog svojstva interaktivnosti. Primjerice, literatura ili film se koncentriraju samo na priču, dok se u videoigrama sve vrti oko igre i samog iskustva igrača. Iz tog razloga Celia Pearce (prema Espasito, 2005, 4) ističe da su autori videoigara više zainteresirani za stvaranje neodoljivog okvira za igru nego li za pričanje priče. Florian Rehbein (prema Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 10) tvrdi da je igranje videoigara prvenstveno motivirano željom za zabavom, koja je potaknuta mogućnošću igrača da bude aktivan sudionik. Andrew K. Przybylski i suradnici (prema Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 10) u svom istraživanju pak ističu da su želja za natjecanjem, autonomijom, interakcijom i dobrim raspoloženjem osnovne potrebe koje igrač nastoji zadovoljiti igranjem videoigre.

Također, na temelju provedenih istraživanja John L. Sherry i Kristen Lucas (prema Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 10) otkrivaju nam šest glavnih motiva koji potiču ljude na igranje videoigara: 1) natjecanje, 2) izazov, 3) društvena interakcija, 4) rasonoda, 5) maštanje, 6) uzbuđenje i napetost. Natjecanje je motiv koji u podlozi ima za cilj da igrač bude najbolji u igri. Izazov je motiv koji potiče igrača da dospije na sljedeću razinu te na samom kraju igre izađe kao pobjednik. Društvena interakcija kao motiv podrazumijeva da je igračeva svrha igranja povezivanje s prijateljima i prikupljanje društvenog statusa. Rasonoda je motiv kojim igrač želi

ublažiti dosadu, dok se pod maštanjem kao motivom smatra kako igra pruža igraču mogućnost da u virtualnom svijetu poduzima radnje koje u stvarnom svijetu ne može.

Motivaciju igrača mogu potaknuti različiti faktori: grafika, sučelje, vrsta igre, strategija ili pak sam čin igranja (Felicia, 2009, 13). Također, motivacija ovisi o samoj osobnosti i ponašanju igrača. Dok jedni cijene istraživanje, drugi su zainteresirani za složenije scenarije za koje je potrebno više strateških vještina, a treći pak uživaju u jednostavnim igrama s linearnim scenarijem jer zahtjevaju malo vremena da bi se uspio postići cilj (Felicia, 2009, 13). Osim već navedenog, na motivaciju za igranje videoigara mogu još utjecati i spol igrača te kultura iz koje dolazi. Ovime se želi istaknuti da su motivi za igranje videoigara kod svakog pojedinca drugačiji. Neki od mogućih motiva koje ćemo nadalje ukratko objasniti su: potreba za bijegom od stvarnosti, potreba za ostvarivanjem socijalnog kontakta pomoću videoigre ili potreba za ostvarenjem unutar igre.

S obzirom na to da videoigre sadrže raznolikost vizualnih, auditivnih, taktilnih i intelektualnih stimulansa, upravo ih te karakteristike čine ugodnima i do neke mjere zaraznima (Felicia, 2009, 12). Tijekom igre igrači uranjaju u stanje u kojem su u potpunosti fokusirani na trenutni zadatak, zaboravljajući pritom na svoje okruženje u stvarnom svijetu. Bez obzira na prepreke na koje nailaze, igrači su u tom stanju koncentrirani na postizanje krajnjeg cilja. Takav fenomen bijega od stvarnosti u virtualni svijet videoigara nazivamo eskapizmom. Daniel Muriel i Garry Crawford (2018, 15-17) u svom djelu *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society* ističu upravo eskapizam kao jedan od glavnih motiva za igranje videoigara. Ovakvom vrstom bijega od stvarnosti igraču se pruža mogućnost da proživi određene situacije koje ne susreće u stvarnom svijetu, što također podrazumijeva doživljaj novih iskustava. Iz tog razloga je eskapizam kao motiv najčešće prisutan kod onih igrača koji se osjećaju sigurnije, opuštenije i samouvjerenije u virtualnom svijetu nego li u vlastitoj svakodnevnici.

Istraživanje koje su proveli April Tyack, Peta Wyeth i Daniel Johnson (2016, 317-318) ukazuje na činjenicu da je veliki broj ispitanika kao motiv za igranje videoigara naveo da njihovi prijatelji već igraju tu videoigru, što je bio glavni poticaj da ju i oni počnu igrati. Isti skup ispitanika je izjavio da vrlo često igra određenu igru zajedno sa svojim prijateljima te da čak preferira igranje s cijelim timom prijatelja. Ovakva vrsta provođenja zajedničkog vremena s prijateljima upravo ističe potrebu za socijalizacijom kao glavni motiv za igranje videoigara.

Potreba za ostvarivanjem unutar igre je vrlo usko povezana s potrebom za socijalizacijom. Patricia L. Obst, Xian Zhao, Katherine M. White, Erin Leigh O'Connor i Huon Longman (2018) u svom istraživanju ističu dva moguća identiteta unutar igre: identitet osobe kao igrača i identitet osobe kao člana zajednice. Upravo zbog toga što igra sama po sebi potiče na suradnju između igrača, navedeni autori tvrde da motivacija za socijalizacijom ima utjecaj na motivaciju za ostvarenjem unutar igre. Točnije rečeno, rezultati provedenog istraživanja pokazuju da identitet igrača kao punopravnog člana zajednice vrši utjecaj na motivaciju igrača za socijalizacijom. Na taj način se spomenuta dva identiteta dodiruju jer se igrač istovremeno socijalizira i ostvaruje unutar videoigre.

Bez obzira na motive i razloge koji potiču igrače na igranje videoigara karakteristika koja ostaje nepromijenjena je tzv. „uronjenost u virtualni svijet“ (eng. *immersion*). Ona se smatra jednim od najvećih razloga popularnosti videoigara u današnjem svijetu. Mnogi istraživači (Sanders, Cairns, 2010; Rebetez, Bétrancourt, 2007; Brown, Cairns, 2004) su se bavili proćavanjem ovog fenomena koji je zastupljen u svijetu videoigara. Uronjenost u virtualni svijet je razina sudjelovanja u igri pri ćemu se najprije na prvoj razini igraču privuće pažnja, zatim je na drugoj razini igrač zaokupljen igrom, dok je na trećoj razini igrač već u potpunosti uronjen u virtualni svijet koji mu donosi videoigra (Labaš, Marinćić, Mujćinović, 2019, 11). Zanimljiva je ćinjenica koju su istaknuli istraživaći Sanders i Cairns (prema Labaš, Marinćić, Mujćinović, 2019, 11) da su u ovakvom stanju pažnja, misli i ćiljevi igrača usmjereni isključivo na virtualni svijet igre i okolnosti vezane za nju. Dakle, osoba u trenutku igranja videoigre nije usredotoćena ni na što drugo, ćak ni na ono što se dogaća unutar prostorije u kojoj se tada nalazi. Takvo ponašanje najćešće rezultira zanemarivanjem vlastite okoline i dogaćaja koji se odvijaju u stvarnom svijetu osobe. Ta vrsta uronjenosti je vrlo specifićna za dječju dob jer djeca dobar dio vremena provode živeći u svijetu mašte. Stoga im videoigre služe da mogu u fizićkom svijetu doživjeti ono o ćemu maštaju (Brćić, 2020, 2675).

## 4. Učinci videoigara na djecu i mlade

Na prethodno tumačenje pojma „uronjenosti u virtualni svijet“ nadovezuje se jedna zanimljivost. Igrači koji svakodnevno koriste videoigre kao medij najčešće imaju pojednostavljenu predodžbu o djelovanju videoigara. Posljedica takve pojednostavljene predodžbe je uvjerenje da mogu nepristrano i ispravno prosuđivati, iako to zapravo nije istina (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 11). Primjerice, većina igrača ima općenitu predodžbu ovisnosti o videoigrama kao opasnosti koja uvijek pogađa druge, ali ne može pogoditi njih same – tzv. efekt treće osobe<sup>4</sup>. No, istina koja leži u ovom fenomenu je da se zapravo radi o pristranom optimizmu, pri čemu igrač videoigara smatra da njega ovisnost nije dotaknula samo kako bi zadržao dobro mišljenje o sebi i predstavio se u što boljem svjetlu. Iako je stvaranje ovisnosti najopasnija posljedica igranja videoigara, ona naravno nije jedina.

S obzirom na to da su djeca i mladi u današnje vrijeme najviše okruženi i izloženi videoigrama, ne možemo zanemariti njihov utjecaj na stavove i ponašanje. Upravo su ove dobne skupine najugroženije jer je među njima sve raširenija pojava isključivanja iz društvenog života zbog zatvaranja u virtualni svijet videoigara, gdje provode većinu slobodnog vremena u svojevrsnoj emotivnoj pustinji (Mužić, 2014, 402). Općenito, svi mediji u suvremenom digitalnom dobu toliko utječu na odrastanje u periodu djetinjstva i mladosti da se sve češće susrećemo s pojmom medijskog djetinjstva. Jadwiga Izdebska (prema Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019, 275) ističe da postoji pet aspekata medijskog djetinjstva: 1) dnevna i višekratna prisutnost medija u dječjim životima, 2) količina vremena posvećena upotrebi medija – koliko često djeca koriste medije, interese i hobije povezane s medijima, vrste programa koje djeca gledaju, 3) način na koji djeca koriste i primaju medije, 4) određeni odnos djeteta i medija, 5) učinci odnosa između djece i medija – iskustvo, ponašanje i emocije koje proizlaze iz medija.

Moramo uzeti u obzir da djeca žive drugačijim načinom od odraslih ljudi. Ona žive u dva svijeta: svijetu odraslih i svijetu mašte (Brčić, 2020, 2670). Svijet odraslih je u njihovoj dobi poprilično nejasan i dosadan sa svim pravilima i zabranama koji njime vladaju. Dok je u svijetu mašte suprotno, sve je dopušteno i moguće. Zato videoigre djeci predstavljaju upravo spoj navedenih dvaju svjetova koji, zahvaljujući tehnološkim dostignućima, nudi oživljavanje dječje mašte i aktivno sudjelovanje u istoj. Uz pomoć mašte djeca stvaraju nova iskustva, povezuju se

---

<sup>4</sup> Efekt treće osobe = uvjerenje pojedinca da su drugi ljudi podložniji utjecaju medija od njega samog te da ih se treba zaštititi od potencijalnih pokušaja promjene njihovih stavova i ponašanja.

s likovima unutar videoigre kojima su dodijeljene ljudske osobine, iznenadni zvukovi im stvaraju dojam spontanosti i nepredvidljivosti, a brza izmjena kadrova izaziva osjećaj napetosti. Sve to potiče lučenje adrenalina i aktivira amigdalnu, dio limbičkog sustava koji je zadužen za prepoznavanje opasnosti, zbog čega se kao reakcija javlja borba ili bijeg. Nakon što tijelo doživi ovakvu vrstu uzbuđenja, aktiviraju se zrcalni neuroni koji će nastaviti oponašati radnje koje ponovno pridonose stvaranju istog osjećaja (Brčić, 2020, 2673). Za vrijeme igranja videoigara također se luče hormoni endorfin i dopamin. Endorfin općenito djeluje na način da ublažava bol i pruža osjećaj ugođe, a luči se ili u stresnim situacijama ili pri osjećaju iznimne sreće. S obzirom na to da ljudski mozak ne razlikuje stvarnu opasnost od one opasnosti koja je umjetno proizvedena (poput one u videoigrama), tijekom igranja dolazi do lučenja endorfina. S druge strane, hormon dopamin utječe na raspoloženje i ponašanje na način da mozgu šalje osjećaje zadovoljstva i uzbuđenja. Kako se on luči prilikom igranja videoigara tako s vremenom tijelo postaje ovisno o tom dobrom osjećaju koje mu videoigre donose, zbog čega se u osobi stvara potreba za ponovnim igranjem. To je posebno izraženo kod djece jer upravo u njihovoj dobi još uvijek nije u potpunosti razvijen sustav samokontrole i kontrole emocija, pri čemu im se puno teže oduprijeti utjecajima videoigara (Brčić, 2020, 2673). No, s obzirom na to da zaključci pokazuju kako videoigre mogu mijenjati igrače i utjecati na njih, onda u tim promjenama postoji potencijal da se usmjere u pozitivnom smjeru (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 13).

#### **4.1. Pozitivni učinci igranja videoigara**

Upravo zbog sveprisutnosti videoigara u svijetu i neizbježnog susreta djece s ovom vrstom medija, postavlja se pitanje imaju li videoigre pozitivan utjecaj na djecu. Integracijom ovog medija u svakodnevni život djeci se pruža mogućnost proširenja vlastitih kognitivnih, psihičkih, kreativnih i socijalnih kvaliteta (Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019, 276). Zbog karakteristike interaktivnosti, dijete je aktivan sudionik u procesu učenja jer između njega i videoigre kao medija postoji dijalog. Predrag Zarevski (prema Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 15) definira učenje kao „proces kojim iskustvo ili vježba proizvode promjene u mogućnostima obavljanja određenih aktivnosti“.

Pozitivan kontekst videoigara proizlazi upravo iz narativa koji stoji u njihovoj podlozi, a to je virtualna socijalizacija. Ta nova vrsta socijalizacije, karakteristična za moderno tehnološko doba, opisuje videoigre kao moćan alat za stjecanje znanja i novih vještina. Taj alat služi kako



bi se izgradili digitalni svjetovi koji su u današnje vrijeme za mnoge pojedince ugodniji od življenja u stvarnome svijetu (Brčić, 2020, 2678). Djeca u virtualnom svijetu dobivaju mogućnost sukreirati priču i stvarati nove informacije, zbog čega im igranje videoigara pruža izgradnju jedinstvenog iskustva. To jedinstveno iskustvo obuhvaća stvaranje likova i utjelovljenje uloga koje u stvarnosti nisu dostupne, kao i priliku za druženje i razmjenu iskustva. Cilj igre je svim sudionicima isti, što navodi igrače na međusobnu suradnju i zajedničko rješavanje problema. Vrste igara koje uključuju više igrača daju djeci poticaj za suradnju i za slušanje tuđih ideja kako bi oblikovali zajedničke planove te podijelili zadatke na temelju sposobnosti, pri čemu se razvijaju vještine vođenja (Bilić, Gjučić, Kirinić, 2010, 200). Takav oblik timskog rada također uči djecu procjenjivanju rizika, točnije kako njihovi postupci i postupci drugih suigrača mogu utjecati na tijek događaja (Brčić, 2020, 2678).

Upravo zahvaljujući tehnikama donošenja odluka, brzog razmišljanja i brzog raspoznavanja uzroka videoigre također unaprijeđuju sposobnost rješavanja problema (Bilić, Gjučić, Kirinić, 2010, 200). Prelaženjem lakših razina i dolazeći na teže razine u igri dijete povećava vlastitu samoeфикаsnost i uči postupno ostvarivati svoje ciljeve. Pritom dolazi do razvitka koncentracije i usvajanja načina na koji treba pristupiti izazovima u svrhu provođenja ciljeva. Stoga su videoigre medij u kojemu djeca imaju priliku djelovati te vidjeti posljedice vlastitih djelovanja, ali i učiti na temelju svojih postupaka (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 15). One istovremeno mogu poboljšati sposobnost rješavanja problema te utjecati na razvoj logičkog mišljenja i kritičkog razmišljanja. Zanimljivo istraživanje provela je Elizabeth Behm-Moravitz (prema Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 14) o tome kako, s obzirom na motivaciju za djelovanje unutar virtualnog svijeta, odabrani identitet virtualnog lika može dugoročno donijeti dobrobit za raspoloženje, samopouzdanje i društvene veze. Stvoreni lik iz virtualnog svijeta se reflektira u stvarni svijet kao nadopuna igrača i njegova stvarnog identiteta, čime se može povećati svijest o izgledu. Dok kontrola istog stvorenog lika i briga za njega može inspirirati kontrolu i brigu igrača nad samim sobom u stvarnom životu.

Također se naglašava kako svijet mašte i nebrojenih mogućnosti u videoigrama poboljšavaju koncentraciju, usredotočenost i brzinu reakcije, ali i pospješuju koordinaciju pokreta. Igrajući videoigre djeca se moraju služiti pomagalima poput miša i tipkovnice ili *joysticka*. To od djeteta zahtijeva brze reflekse kako bi uskladio vid i pokrete ruku sa slikom koja se odvija na ekranu. Zbog toga dolazi do boljeg razvoja koordinacije ruka – oko, točnije usklađivanja osjetila i motorike. Osim toga, općenito se razvija vizualna i prostorna orijentacija te moć zapažanja detalja. Zanimljivo je da djeca koja igraju videoigre mogu lakše zamisliti rotaciju

trodimenzionalnih predmeta u prostoru . Onaj tko igra videoigre sposoban je pratiti dva objekta više u prosjeku od onih koji nisu igrači i ima veću sposobnost prepoznavanja objekata prikrivenih u okruženju mnoštva drugih objekata (Haramija, Njavro, Vranešić, 2020, 96). Također, dijete pomoću videoigre može razviti i unaprijediti vještinu snalaženja u prostoru. Tijekom obavljanja zadatka u igri od djeteta se traži da prati mape i nauči se snalaziti u raznim okolinama. Zbog toga se očekuje visoka razina koncentracije i pamćenja onoga što je zadano i što se od njega zahtijeva. Kada uspije savladati određenu prepreku ili dostići određeni cilj, javlja se osjećaj postignuća koji pridonosi jačanju vjere u sebe. Iz tog razloga postavljeni izazovi i korištenje sposobnosti u svrhu savladavanja prepreka i rješavanja problema utječu na rast djetetovog samopouzdanja (Brčić, 2020, 2678).

Ono što svakako ne smijemo zaboraviti navesti je da videoigre mogu biti koristan alat u učenju. Djeci prilikom učenja treba zaokupiti pažnju te se treba pronaći metoda koja će za njih biti zabavna i interaktivna, kako bi što bolje zapamtili i usvojili gradivo. Jedna od metoda koja je djeci definitivno zanimljivija od uobičajenog načina učenja je uporaba videoigara u svrhu usvajanja znanja. Jedna od glavnih prednosti videoigara je njihova mogućnost da djeca uče u izazovnom okruženju u kojemu mogu pogriješiti i naučiti djelovanjem. Zbog toga je nužna djetetova uključenost u proces, što upravo pruža interaktivna narav videoigara. S obzirom na to da videoigre vizualno privlače i nude dinamiku pokreta, kod djece se pobuđuju razne emocije na temelju kojih lakše pamte podatke koji su uključeni u prikazane prizore. Stoga se videoigre mogu koristiti za poučavanje činjenica (npr. znanje, prisjećanje, mehaničko učenje ili memoriziranje), principa (npr. uzročno-posljedična veza) i kompleksno rješavanje problema s ciljem da se kod djece poveća kreativnost i pritom im se osiguraju praktični primjeri koncepata i pravila koje je teško prikazati u stvarnosti (Felicia, 2009, 7).

#### **4.2. Negativni učinci igranja videoigara**

Unatoč spomenutim pozitivnim učincima videoigara, većina teoretičara ove teme ističu negativne učinke i posvećuju pažnju istraživanju istih. Prvi od učinaka videoigara na djecu je mogućnost razvitka socijalne izolacije. Igranje videoigara okarakterizirano je nefizičkom aktivnošću i osamljenosti, zbog čega je često i uspjeh osamljenički (Bilić, Gjukić, Kirinić, 2010, 202). Posljedično videoigre onda zamjenjuju društvene interakcije te djeca svoje odnose s roditeljima i prijateljima zamjenjuju virtualnim prijateljima. Primjerice, neki igrači koji igraju

videoigre *online*, virtualne odnose smatraju ljepšima od onih u stvarnom svijetu (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 13). Selnow (prema Bilić, Gjukić, Kirinić, 2010, 202) je čak uveo pojam „elektronskog prijateljstva“ čime je istaknuo da ako dijete zamijeni vlastite prijatelje videoigrom doći će do tzv. socijalne deprivacije<sup>5</sup>. Čak se događa da djeca koja su previše zaokupljena igranjem videoigara imaju poteškoće u stvaranju odnosa s obitelji i prijateljima. Zbog prečestog igranja videoigara djeca propuštaju priliku za razvoj socijalnih vještina kroz druženja i igru s drugom djecom u stvarnom okruženju (Brčić, 2020, 2677).

Osim što se udaljavaju od bliskih ljudi ujedno pokazuju sklonost konfliktima i problemima. Zbog kompulzivnog igranja videoigara pažnja i pozornost su usmjerene gotovo isključivo na postignuća u igri, a ne na šire životne događaje (Haramija, Njavro, Vranešić, 2020, 96). Posljedično se najčešće javlja i nedostatak interesa za ostale aktivnosti (poput odlaska u školu, bavljenja sportom ili drugom vrstom hobija, boravka u prirodi) i zanemarivanja osnovnih potreba (poput konzumacije hrane i pića, spavanja i odmora, primjene higijene). Naposljetku problem može otići toliko daleko da dijete možda više neće biti u stanju razlikovati svijet igre od stvarnoga života. Međutim, moramo uzeti u obzir da postoje različite vrste videoigara s različitom svrhom. Stoga ne smijemo zanemariti da neke videoigre imaju suprotan učinak, točnije potiču socijalizaciju i međusobnu suradnju među igračima. Sukobljeni stavovi o društvenom učinku videoigara mogu se objasniti nedostatkom istraživanja, zbog čega se ne može u potpunosti protumačiti naginje li ovaj aspekt videoigara na pozitivnu ili na negativnu stranu (Bilić, Gjukić, Kirinić, 2010, 203).

Sara Prot i suradnici (prema Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 12) ističu da su istraživanja proteklih godina pokazala kako intenzivno igranje videoigara može prouzročiti poremećaj pažnje, impulzivnosti, nedostatak samokontrole i kognitivne kontrole. Dugotrajnom i učestalom izloženošću videoigrama dolazi do velike količine podražaja. Čak može doći i do prestimuliranosti dopaminom, zbog čega djeca nakon prestanka igranja videoigara mogu biti mrzovoljna, tužna ili lijena jer im ostale stvari iz okoline ne pružaju jednaku razinu stimulacije. Zbog velike količine podražaja mozak djeteta je prestimuliran pa ono više ne razlikuje koje su mu podražaji važni za razumijevanje situacija, a koje podražaje može ignorirati (Brčić, 2020, 2676). Neuroznanstvenik Manfred Spitzer u svom djelu pak naglašava da videoigre zajedno sa svim ostalim digitalnim medijima dovode do digitalne demencije. Ovo djelovanje na umne i

---

<sup>5</sup> Socijalna deprivacija = sprječavanje kontakata s drugim ljudima; u ranom djetinjstvu dovodi do poremećaja u razvoju i ponašanju.

tjelesne sposobnosti objašnjava tvrdeći da zbog visokog potencijala stvaranja ovisnosti videoigre slabe sposobnost pamćenja i koncentracije (Haramija, Njavro, Vranešić, 2020, 96).

Sve češće se postavlja pitanje koliko su za smanjenje empatije i povećanje nasilja u današnjem društvu krive videoigre i njihov utjecaj na korisnike. Količina agresije i nasilnog sadržaja osnovne su karakteristike velikog broja videoigara, čime se potencijalno stvara poticaj za razvoj nasilnog ponašanja. Analizom sadržaja videoigara pokazuje se da čak 89% njih sadrži neki oblik nasilja. Prva opasnost krije se u činjenici da djeca uglavnom teže razlikuju stvarni svijet od svijeta igara. Druga opasnost je pak ta da se nasilno ponašanje u videoigri nagrađuje bodovima te se od igrača zahtjeva kontinuirano ponavljanje istog, a ono se upravo ponavljanjem najlakše razvija (Bilić, Gjukić, Kirinić, 2010, 201). Zbog toga je moguće da djeca preko videoigara razvijaju neosjetljivost na nasilje i sklonost opravdanju nasilja koje se odvija u stvarnom svijetu. Posljedično može doći do razvoja stava kako su nasilna ponašanja prikladna i efikasna, što također uključuje potencijalnu primjenu nasilja u vlastitom okruženju.

Prvotna reakcija djece na nasilan sadržaj je strah. No, ako se kroz videoigre nastavi prikazivati nasilje u pozitivnom kontekstu, pomoću vizualnih i zvučnih efekata te sustav nagrađivanja, primarne reakcije djece na takav sadržaj se smanjuju (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 12). Stoga je preko videoigara moguće razviti neosjetljivost na nasilje i sklonost opravdanju realnog nasilja. Na senzibilizaciju nasilja također djeluje tumačenje likova iz videoigara i poistovjećivanje s istima. Djeca virtualne likove često doživljavaju kao vlastite idole te su sklona oponašati ih bez obzira na to jesu li njihovi postupci loši ili ne. Prema dječjem tumačenju likovi iz videoigara su uvijek junaci koji čine ono što je ispravno, zbog čega počinju usvajati nasilno ponašanje kao normalno (Brčić, 2020, 2676). Ova vrsta identifikacije s virtualnim likovima dovodi do toga da djeca također sudjeluju u nasilnom ponašanju u stvarnome svijetu jer su se svakodnevnim igranjem navikli na takav prikaz. No, isto tako prijenos nasilja iz virtualnog u stvarni svijet nije izravan, već se uzimaju u obzir različitosti virtualne i stvarne okoline te složenosti procesa koji se pritom odvija (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 12).

Bilić, Gjukić i Kirinić (2010, 204) kao jedan od negativnijih aspekata igranja videoigara navode produživanje vremena igranja te opisuju kako se taj proces najčešće razvija. Kao prvu razinu navode fazu umjerenog igranja. Općenito, igranje videoigara započinje zbog zabave ili zbog prihvaćenosti (točnije, potrebe da se bude u trendu). Osim što su interaktivnost, brzina i efekti oni prvi razlozi privlačnosti, također je ključan još jedan element: osjećaj ugone. Osjećaj ugone čije stvaranje potiče igranje videoigara ubrzo prerasta u potrebu za ponavljanjem istog

ponašanja. Ako dijete odluči zadovoljiti tu potrebu, javljaju se znakovi poput manje posvećenosti drugim aktivnostima i druženju s prijateljima, odgađanja spavanja, preskakanja obroka i slično. Druga razina obilježena je fazom preokupacije ili zaokupljenosti. Ovo stanje se javlja kada se zbog igranja videoigara poremete društvene funkcije i socijalno ponašanje. Ono što možemo uočiti su znakovi poput nespavanja, zanemarivanja školskih i drugih obaveza u svrhu uživanja u igrama. U ovoj fazi roditeljska zabrinutost za dijete je sve veća, a njihov utjecaj sve manji. S obzirom na to da su djeca zbog zaokupiranosti zabavom slabo svjesna vlastitog zastranjenja, ovu razinu također možemo nazvati i prepatološkom. Dolazimo do treće razine koja je definirana kao faza patološkog igranja. Do tog stanja dolazi kada se količina igranja videoigara toliko poveća da su pokušaji prekida igranja popraćeni krizom ili su čak i nemogući. Na ovaj način dijete zapravo sebi stvara zatvorenost i neslobodu što na kraju dovodi do pokoravanja pravilima igre i stvaranju ovisnosti. Razvoju ovisnosti o videoigramama kao najčešćem i najraširenijem negativnom učinku igranja posvetit ćemo posebnu pozornost u nastavku.

## 5. Fenomen ovisnosti o videoigrama

Uobičajeno se bilo kakva vrsta ovisnosti povezuje s upotrebom određene kemijske tvari koja uzrokuje najprije fizičku, a zatim i psihičku ovisnost, dok u slučaju ovisnosti o videoigrama to nije tako. Ova vrsta ovisnosti je isključivo na psihičkoj bazi i ne temelji se na upotrebi nekakve kemijske supstance. Naime, „neodoljiva potreba za nastavkom igranja računalnih igrice – koje su na tom principu i programirane tako da im se dijete teško može oduprijeti svojim snagama ili teško može smanjiti trajanje igre, iako je svjesno štetnih utjecaja igre – može voditi u ovisnost“ (Bilić, Gjukic, Kirinić, 2010, 206). Područje ovisnosti o videoigrama još uvijek je nepoznato te nema dovoljno provedenih istraživanja kako bi se jednoglasno utvrdilo stajalište o ovom fenomenu. Zbog toga istraživači u svijetu imaju podijeljeno mišljenje o (ne)postojanju ove vrste ovisnosti. No, jedan od očitih znakova razvijanja prekomjerenog igranja videoigara, koje može doseći razinu patološkog igranja, je kada zbog ove vrste aktivnosti osoba počne pokazivati poteškoće pri funkcioniranju u obitelji, društvu i školi te poteškoće u psihološkom funkcioniranju.

Iako je 2013. godine fenomen ovisnosti o videoigrama bio detaljno razrađen u Dijagnostičkom i statističkom priručniku za mentalne poremećaje, na kraju nije bio uvršten u popis poremećaja jer nije postojalo dovoljno dokaza da se utvrdi je li ovo stanje jedinstveni mentalni poremećaj ili nova manifestacija drugih mentalnih poremećaja. No, Svjetska zdravstvena organizacija je 2018. godine uvrstila poremećaj igranja videoigara u 11. reviziju Međunarodne klasifikacije bolesti i srodnih zdravstvenih problema. Time je spomenuti poremećaj priznat kao bolest i klasificiran u područje bolesti ovisnosti. Ako pratimo definiciju Svjetske zdravstvene organizacije (2018), onda se poremećaj igranja videoigara definira kao „ponašanje povezano s igranjem video i digitalnih igara, za koje se karakteristični gubitak kontrole nad igrom, davanje većeg prioriteta igri u tolikoj mjeri da ona potisne druge centre interesa i svakodnevnih aktivnosti te nastavak, pa i intenzivnije igranje unatoč štetnim posljedicama“. U Dnevnoj bolnici za ovisnost o internetu i videoigrama (2022) ističu da bi osoba bila zahvaćena ovom vrstom ovisnosti treba zadovoljiti sljedeća tri kriterija: 1) gubitak kontrole nad igranjem videoigara, 2) prioritet dan igranju videoigara nad ostalim aktivnostima do razine da ono postaje važnije od drugih interesa i dnevnih obaveza, 3) nastavljanje ili pogoršavanje ponašanja vezanog uz igranje videoigara unatoč pojavi negativnih posljedica. Potrebno je da ovakvo ponašanje traje

kontinuirano u razdoblju od najmanje 12 mjeseci te da rezultira oštećenjem u osobnom, obiteljskom, društvenom, edukacijskom, radnom ili drugim vidovima funkcioniranja osobe.

Kada pak govorimo o karakteristikama po kojima se ovisnost o videoigrama može prepoznati, one su sljedeće (prema Global analitici, 2018): a) preokupacija igranjem videoigara, b) tolerancija na rastuću količinu vremena potrebnu za igranje videoigara, c) simptomi povlačenja kada se ne igraju videoigre, d) nemogućnost smanjivanja ili prestanka igranja videoigara, e) gubitak interesa za druge aktivnosti ili hobije, f) nastavak igranja videoigara unatoč negativnim osobnim posljedicama, g) skrivanje ili laganje o količini vremena provedenog igrajući videoigre, h) igranje videoigara radi bijega ili pronalaženja utjehe, i) sukobi s drugim ljudima kao rezultat igranja videoigara. Ako se kod osobe uoči najmanje pet karakteristika u razdoblju od najmanje 12 mjeseci, ona se smatra ovisnom o videoigrama. No, ako se većina karakteristika uoči u kraćem vremenskom periodu i ispunjeni su svi dijagnostički zahtjevi, ovisnost se može proglasiti i ranije.

Ona može uključivati videoigre igrane na bilo kojoj vrsti tehnološkog uređaja, no najveći postotak ljudi koje zahvati ova vrsta ovisnosti igraju igre putem interneta. Ključna je činjenica da se u razmatranju ne oslanja na neki fizički simptom kao očit znak razvoja ovisnosti, već na kompulzivnu upotrebu videoigara unatoč njihovim negativnim posljedicama na svakodnevni život. Iz tog razloga nije lako dijagnosticirati ovu vrstu ovisnosti. Treba postojati dovoljan broj pokazatelja i svi oni se moraju uzeti u obzir. Primjerice, netko može svakodnevno provesti veliku količinu svog vremena igrajući videoigre, ali se to ne treba nužno negativno odraziti na dnevno funkcioniranje te osobe u ostalim sferama života.

Joel Billieux sa svojim suradnicima (2015) naglašava gubitak kontrole kao glavni pokazatelj ovisnosti. Prema njihovom tumačenju ovaj pokazatelj prepoznaje se po tome što igrač ne igra videoigre samo onda kada je planirao, već igra više od očekivanog i gubi dobrovoljnu kontrolu nad vremenom koje provede u virtualnom svijetu videoigara. Osim gubitka kontrole se, naravno, onda uzimaju i ostali pokazatelji poput zanemarivanja obaveza, društvene izolacije, gubitka sna i sličnih negativnih posljedica. Tek onda kad se sakupi dovoljan broj pokazatelja i uzme ih se sve u obzir se može zaključiti da određena osoba videoigre stavlja kao prioritet unatoč negativnim posljedicama koje se javljaju zbog igranja. Dakle, nije isključivo korištenje videoigara znak ovisnosti, već se ona javlja tek prilikom kontinuirane upotrebe unatoč šteti koja pritom nastaje. Vesna Bilić i Tajana Ljubin Golub (2011, 2) također ističu da postoji razlika između osobe koja često/puno igra videoigre i osobe koja je ovisna o igranju. Ako u obzir

uzmemo dobnu skupinu adolescenata ovisnih o videoigrama, oni najčešće koriste igranje za popravljjanje raspoloženja. Uz to pokazuju smanjenu kognitivnu fleksibilnost i komorbiditet s problemima pažnje, a njihova ovisnost je također povezana s problemima prilagodbe. Pod time Bilić i Ljubin Golub navode da se spomenuti problemi očituju u slabijem školskom uspjehu, neopravdanom izostajanju s nastave, čestim sukobima s prijateljima i učiteljima te agresivnom ponašanju.

Pritom se nameće pitanje čimbenika koji su rizični za stvaranje ovisnosti o videoigrama. Nastavljamo govoriti o istoj dobnj skupini za koju određena provedena istraživanja (poput Wölfling i sur., 2008; Chiu i sur., 2004) pokazuju da dječaci češće igraju videoigre od djevojaka, zbog čega su više izloženi stvaranju ove vrste ovisnosti. Oni su skloniji igranju jer je većina videoigara prilagođenija njihovu interesu nego li interesu djevojaka. Ono što najčešće videoigre sadrže su natjecanje, elemente borbe i trodimenzionalnu rotaciju. Iz toga zaključujemo da je jedan od čimbenika rizika stvaranja ovisnosti o videoigrama muški spol (Bilić, Ljubin Golub, 2011, 2). No, isto tako se među ovisnima o videoigrama najviše nalaze dječaci sa slabijim školskim postignućem, što potvrđuje činjenicu da preokupiranost videoigrama rezultira zanemarivanjem drugih obaveza. Istraživač M. Long je već davne 1983. godine primijetio da kod muškog spola uspjeh u igranju videoigara često predstavlja kompenzacijski mehanizam za lošu sliku o sebi. Stoga se kod djece i adolescenata koji ne uspijevaju stvoriti dobar vlastiti identitet u određenim životnim područjima (prvenstveno uspjeh u školi i izvanškolskim aktivnostima) može stvoriti povećana potreba za uspjehom u videoigrama kako bi stvorili bolju viziju sebe i osjećali se bolje.

Ono što se također mora spomenuti je da u Republici Hrvatskoj, točnije u Zagrebu, postoji Dnevna bolnica za ovisnost o internetu i videoigrama u sklopu Klinike za psihijatriju Sveti Ivan. Otvorena je za sve ljude kojima je potrebna pomoć i podrška u borbi s ovom vrstom ovisnosti. Tim stručnjaka Dnevne bolnice čine psihijatri, socijalni pedagog, radni terapeut – psiholog i prvostupnici sestrinstva. Aktivnosti koji se prilikom liječenja provode su psihoedukacija kroz predavanja, radionice i vježbe, grupni psihoterapijski rad, grupe podrške sa starijim apstinentima, individualni razgovori s terapeutom, tehnike relaksacije, socioterapijske aktivnosti, kognitivno – bihevoralna terapija, farmakoterapijska potpora prema potrebi i slično.



## 5.1. Teorija transfera

Kao što smo već prije napomenuli, u shvaćanju videoigara uvijek u obzir moramo uzeti dva različita svijeta: stvarni i virtualni. S obzirom na činjenicu da se oni međusobno razlikuju, potrebno je također uzeti u obzir prelaženje iz stvarnog svijeta u virtualni svijet. Iz tog razloga ćemo sada protumačiti teoriju transfera koja je ključna za shvaćanje povezanosti spomenutih dvaju svjetova. Svim oblicima transfera je karakterističan proces u kojemu „nešto“ prelazi iz jednog konteksta u drugi (Valković, 2008, 495). Pritom se upravo ovo navedeno „nešto“ transformira s ciljem bolje prilagodbe na novi kontekst. Stoga definiramo transfer kao proces premještanja između dva konteksta, pri čemu se ujedno događa i transformacija.

Ako sada teoriju transfera uključimo u sferu videoigara, to podrazumijeva da se životni prostor čovjeka ne ograničava isključivo na stvarni svijet, već uključuje i svijet virtualnog te životno iskustvo koje se na njega nadovezuje. Svakim svijetom vladaju zasebna pravila prema kojima čovjek podređuje svoje iskustvo. S ciljem da čovjek lakše organizira i razlikuje vlastita iskustva tijekom života on razvija različite strukture. Da bi se lakše razumio kontekst teorije transfera razlikujemo dvije vrste transfera: intramondijalni i intermondijalni (Valković, 2008, 496). Intramondijalni transfer podrazumijeva prebacivanje spomenutih struktura unutar istoga svijeta (npr. virtualnog svijeta). Dok se intermodijalni transfer odnosi na prebacivanje struktura između dva različita svijeta (npr. između stvarnog i virtualnog svijeta). Upravo u drugoj vrsti transfera dolazi do prethodno već spomenute transformacije iz razloga što struktura u jednom svijetu posjeduje jedno određeno značenje, dok u drugom svijetu dolazi do promjene i ista struktura zaprima drugo značenje. Tako, primjerice, smrt u stvarnom svijetu donosi čovjeku potpuno drugačije iskustvo nego li „smrt“ u virtualnom svijetu.

Ono u čemu se teorija transfera najviše očituje kada govorimo o videoigrama su usvojene vještine. Intermodijalni transfer se očituje u transferu usvojenih vještina iz virtualnog svijeta u stvarni svijet. Pritom možemo razlikovati blizak i dalek transfer. „Blizak transfer podrazumijeva transfer vještina na zadatke koji aktiviraju iste kognitivne procese kao i trenirani zadatak. Dok se dalek transfer odnosi na poboljšanje vještina na netreniranim zadacima koji zahvaćaju različite, međusobno nepovezane ili slabo povezane kognitivne procese“ (Martinčević, Vranić, 2019, 511). Kao najpoznatija pojašnjenja transfera vještina stečenih igranjem videoigara u svakodnevni život izdvojiti ćemo hipotezu zajedničkih zahtjeva i hipotezu učenja kako učiti.

Hipoteza zajedničkih zahtjeva je mehanizam koji potvrđuje da videoigre treniraju različite, zasebne vještine. Transfer stečenih vještina može se vidjeti u onim zadacima pri kojima se aktivira ista kognitivna funkcija kao i pri igranju određene videoigre (Martinčević, Vranić, 2019, 511). Što se više prilikom igranja videoigre aktivira spomenuta kognitivna funkcija, to će doći do vidljivijeg transfera vještina u zadacima koji potiču istu kognitivnu funkciju. Također treba naglasiti da, iako ti zadaci mogu biti vrlo različiti kod videoigara, njihovo rješavanje je ključno jer ono aktivira iste kognitivne funkcije. Na temelju toga dolazi do specifičnog ili ograničenog transfera. S druge strane, hipoteza učenja kako učiti predstavlja mehanizam prema kojem igranje videoigara jača sposobnost uočavanja relevantnih informacija iz okoline potrebnih za učenje novog zadatka, pri čemu prethodno iskustvo ima ključnu ulogu (Martinčević, Vranić, 2019, 511). Prethodno iskustvo je presudno jer rad na zadatku neće dovesti do vidljivih učinaka u drugom zadatku ako se on izvodi prvi put, nego će samo omogućiti da se drugi zadatak brže nauči. Preciznije rečeno, videoigre ovdje imaju ulogu da dovode do jačanje više, opće sposobnosti funkcioniranja, čime dolazi do šireg transfera koji obuhvaća i netrenirane vještine. Među istraživačima još uvijek nema postignutog dogovora koja od ovih dviju hipoteza bolje opisuje mehanizme koji su u podlozi videoigara. Stoga je njihov glavni zadatak provesti detaljnija razmatranja i istraživanja, s ciljem da se razvije teorija koja bi pomirila ove dvije, u podlozi, suprotne hipoteze.

## 6. Pregled istraživanja

### 6.1. Percepcija djece osnovnoškolske dobi o utjecaju videoigara

Danijel Labaš, Ines Marinčić i Alma Mujčinović su 2016. godine proveli istraživanje o percepciji utjecaja videoigara sa stajališta djece. Ovim istraživanjem željelo se otkriti što djecu motivira na igru, kakve su njihove navike igranja, uočavaju li pozitivne i negativne učinke videoigara, kako percipiraju određena ponašanja uzrokovana igranjem videoigara te kakav je njihov stav o aktivnom korištenju videoigara u edukativne svrhe u školi i kod kuće. Uzorak ispitanika činili su učenici triju osnovnih škola od 5. do 8. razreda, većinom u dobi od 10 do 15 godina jer je već prethodno dokazano da količina i intenzitet igranja dolazi do izražaja najviše u dobi između 8. i 15. godine djetetovog života. Prilikom testiranja korištene su četiri nezavisne varijable, točnije sljedeći sociodemografski pokazatelji: spol, dob, škola i razred. Ovim istraživanjem obuhvaćeno je 630 ispitanika, od čega je 310 dječaka i 311 djevojčica<sup>6</sup>. Za prikupljanje podataka korištena je metoda ankete koja je sadržavala otvorena i zatvorena pitanja s ponuđenim odgovorima, Likertovu skalu i skalu procjene (točno/netočno), dok su odgovori bili jednostruki i višestruki.

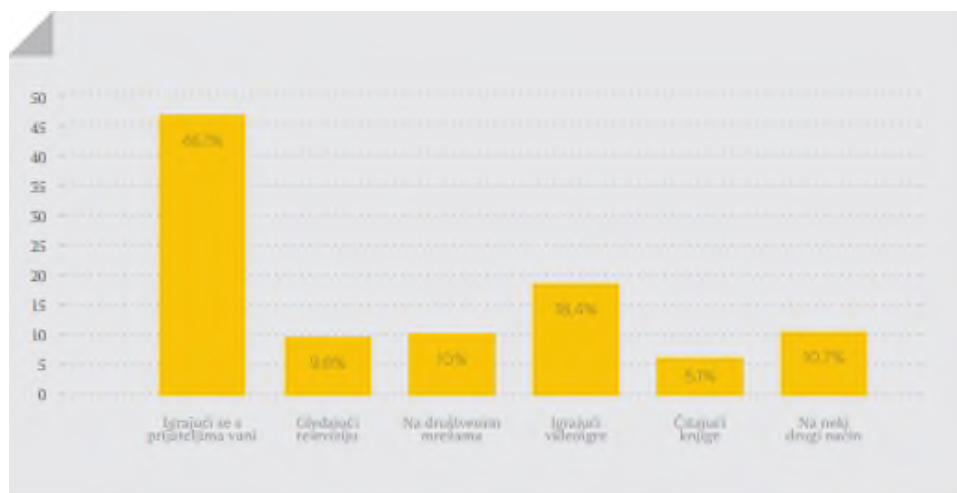
Cilj provedenog istraživanja je bio usporediti navike igranja videoigara i predodžbe o utjecaju videoigara na ponašanje među djecom triju škola na području Grada Zagreba i Zagrebačke županije. Na temelju spomenutog istraživači su postavili sljedeće hipoteze (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 17): 1) djeca nisu svjesna loših učinaka videoigara, 2) djeca iz urbanih, prigradskih i ruralnih sredina različito percipiraju učinke videoigara, 3) jedni od najčešćih razloga za igranje videoigara su akcija, fantazija, izazov i znatiželja, 4) djeca misle da su aktivnosti i ponašanje iz videoigara prihvatljiva i u stvarnosti, 5) djeca ne razumiju značenje oznaka upozorenja na omotu videoigara i ne znaju ih točno interpretirati, 6) djeca imaju pozitivan stav prema igranju videoigara u svrhu samostalnog unaprjeđenja ili usavršavanja znanja i sposobnosti, 7) djeca vjeruju da će sadržaj videoigara prije negativno utjecati na drugu djecu nego li na njih same, što potvrđuje efekt treće osobe.

Rezultati istraživanja pokazuju da gotovo 90 % djece igra neku vrstu virtualnih igara, bilo da su to videoigre, računalne, mobilne ili internetske igre. Najveći postotak djece (37,2 %) koristi

---

<sup>6</sup> Devet ispitanika u anketnom upitniku nije označilo spol

upravo mobitel kao platformu za igranje. Taj podatak dokazuje da sve raširenija dostupnost pametnih uređaja rezultira porastom broja igranja videoigara među mlađom populacijom. Da videoigre obuhvaćaju velik dio njihova života djeca potvrđuju također time što je igranje videoigara drugi najčešći odgovor na pitanje provođenja vlastitog slobodnog vremena. Iako je druženje s prijateljima vani još uvijek najzastupljeniji oblik jer 46,1 % djece na taj način provodi svoje slobodno vrijeme, na *Slici 5* možemo vidjeti da igranje videoigara zauzima drugo mjesto. Time je čak prestignut postotak broja djece koja najčešće svoje slobodno vrijeme provode uz televiziju (9,8 %), kao i uz društvene mreže (10 %). Postoje također djeca koja su navela da na neke druge načine vole provoditi svoje slobodno vrijeme poput provođenja vremena s obitelji, bavljenja nekom vrstom sporta ili drugim oblikom izvanškolske aktivnosti, igranja s kućnim ljubimcem i slično.

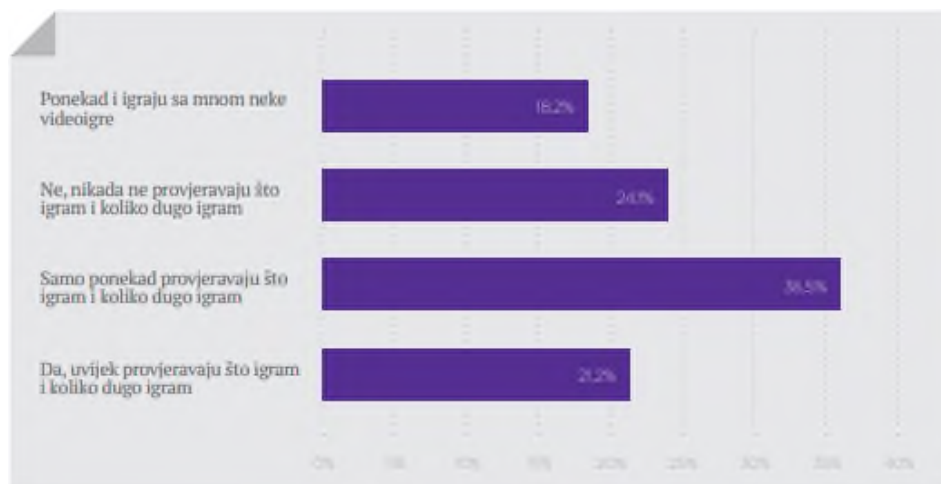


*Slika 5: Slobodno vrijeme djece (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 19)*

Među djecom koja su u istraživanju navela da igraju videoigre većina (39,4 %) ih igra svakodnevno. Njih 31,2 % odgovorilo je da igraju videoigre dva do tri puta tjedno, a njih 29,4% samo vikendom. Od sveukupnog broja ispitane djece polovina ih provodi uz videoigre manje od jednog sata dnevno. No, rezultati također pokazuju da postoji mala skupina (od 4,5 %) koja je rizična jer dnevno provodi više od tri sata igrajući igre. Neka od te djece provode čak od tri do šest sati igrajući bez prekida na dnevnoj bazi. Što se tiče mjesta na kojem najčešće igraju videoigre među djecom (89,4 % njih) još uvijek prevladava njihov vlastiti dom.

Nadalje, postavilo se i pitanje o roditeljskom nadzoru djece tijekom igranja videoigara. Zabrinjavajuća je činjenica da je 59,7 % djece istaknulo kako od roditelja ne traži dopuštenje za igranje videoigara, što pobuđuje razna pitanja poput jesu li roditelji uopće upoznati s načinom na koji njihova djeca provode slobodno vrijeme, kakav sadržaj konzumiraju igrajući

videoigre i igraju li igre koje su primjerene za njihovu dob. Iako je 21,2 % ispitane djece izjavilo da njihovi roditelji uvijek provjeravaju što igraju i trajanje igranja, u prilično približnom postotku (24,1 %) djeca su izjavila da ih njihovi roditelji nikad ne provjeravaju prilikom igranja videoigara. No, rezultati također pokazuju (Slika 6) da se 18,2 % roditelja uključuje u igru s djecom, što je optimistični pokazatelj. Melanie Verhovnik (prema Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 19) smatra da aktivna uključenost roditelja u igranje videoigara djece je najbolji pristup s aspekta medijskog odgoja jer sadrži značajan preventivni medijsko-pedagoški potencijal.



Slika 6: Nadzor roditelja (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 20)

U istraživanju se aspekt motivacije ispitivao uz pomoć tvrdnji za koje su djeca trebala procijeniti u kojoj mjeri se slažu s njima (vidljivo na Slici 7). Kao osnovni motiv za igranje se istaknula zabava jer se 37,8 % djece u potpunosti slaže s tvrdnjom da su videoigre dobar način zabave, a s njima još donekle dijeli stav 36,2 % ispitane djece (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 21). No, vezano za zabavu se također ističe izazov kao prevladavajući motiv. Tako 76,7 % djece smatra da su videoigre zabavne upravo zbog izazova koje one stavljaju pred njih. Osim izazova videoigre djeci (64,3 % njih) potiču znatiželju, što je još jedan od motiva za igranje. Što se tiče tvrdnje da su najbolje videoigre one koje sadrže puno akcije među ispitanom djecom ne prevladava ni potvrđan ni negirajući stav. Stoga se akcija ističe kao jedan od motiva, ali ne ključnih za igranje videoigara među djecom. Da je djeci zanimljivo uživljavanje u virtualne likove pokazuje činjenica da se njih 52,8 % u potpunosti ili donekle složilo s tvrdnjom da im videoigre omogućavaju da budu netko ili nešto što u stvarnosti nisu ili nemaju mogućnost biti. Usko povezano s time je također proživljavanje situacija koje se u stvarnosti ne mogu doživjeti svaki dan, što je većina (65,9 %) djece također navela kao jedan od motiva za igranje videoigara.

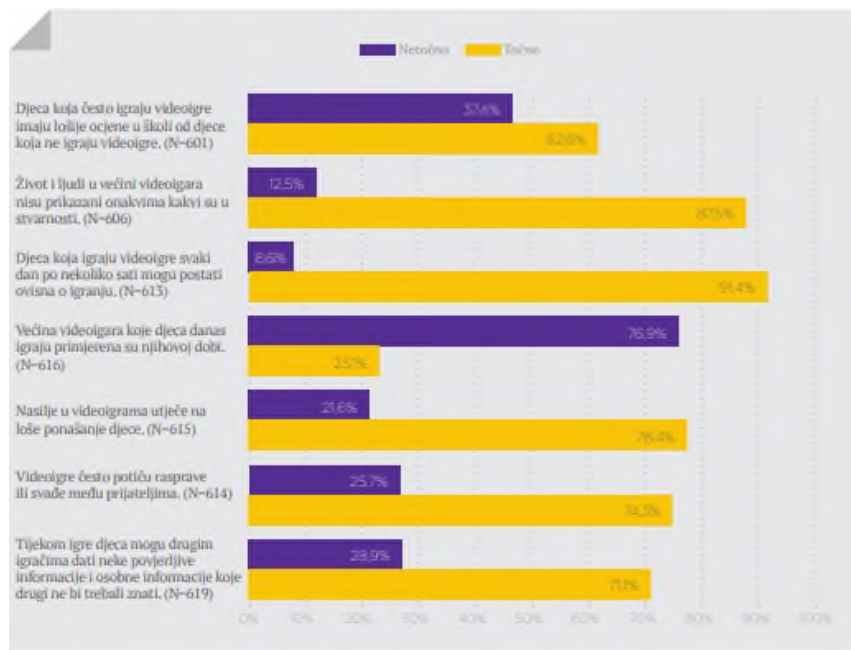
Pritom je važno napomenuti kako su djeca (78,4 % njih) svjesna da viđeno nasilje u videoigrama može imati loš utjecaj na njihovo ponašanje. Dakle, kada je u pitanju prijenos viđenih ponašanja ili aktivnosti iz virtualnog u stvarni svijet pokazalo se da djeca ne podržavaju nasilje u videoigrama (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 22).

Tvrđnja	Potpuno se slažem	Niti se slažem niti se ne slažem	Uglavnom se ne slažem	Uopće se ne slažem
Videoigre potiču znatizelju. (N = 617)	55,5%	21,2%	7,1%	7,3%
Videoigre omogućavaju proživljavanje situacije koje u stvarnosti ne doživljavamo svaki dan. (N = 607)	34,3%	17%	8,7%	8,4%
Igranje videoigara je dobar način za stvaranje novih prijateljstava. (N = 615)	12,4%	22,6%	17,4%	27,8%
Videoigre su zabavne jer su pune izazova. (N = 609)	44,2%	12,8%	6,2%	4,3%
Videoigre omogućavaju da budemo netko/ nešto što u stvarnosti nismo ili ne možemo biti. (N = 608)	28,6%	17,9%	12%	17,3%
Najbolje videoigre su pune akcije. (N = 614)	22,2%	25,6%	13,5%	19,2%
Videoigre su dobar način zabave. (N = 624)	37,8%	17,8%	5,8%	2,4%

Slika 7: Percepcija djece o motivaciji za igranje videoigara (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 23)

Istraživanje je također obuhvatilo dječju percepciju videoigara te njihovo uočavanje pozitivnih i negativnih strana. Rezultati pokazuju kako 58,3 % djece vjeruje da su djeca općenito svjesna pozitivnih i negativnih utjecaja sadržaja videoigara. Pritom je većina (65,4 %) zaključila da videoigre nemaju pozitivan utjecaj. Ovime se dokazuje da su djeca više svjesna negativnih učinaka, a neke od njih koje prepoznaju su (Slika 8): ovisnost zbog prekomjerenog igranja (91,4 %), nerealni prikazi života i ljudi (87,5 %), neprimjerenost sadržaja videoigara njihovoj dobi (76,9 %), rasprava i svađa među prijateljima (74,3 %), mogućnost otkrivanja osobnih i povjerljivih informacija (71,1 %), uzrok loših ocjena u školi (62,6 %).

Što se tiče pozitivnih učinaka igranja videoigara djeca su navela samo jedan, a to je suradnja s drugim igračima u svrhu postizanja zadanog cilja. Ostali pozitivni učinci, primjerice poboljšanje koncentracije i brže rješavanje problema, ostaju neprepoznati od strane djece. Ono što se pritom mora naglasiti je prethodni podatak koji pokazuje kako 62,2 % djece vjeruje da bi videoigre na njih imale pozitivan utjecaj, dok su ranije u anketi naveli da videoigre općenito negativno utječu na djecu. Uzimajući u obzir tu činjenicu istraživači potvrđuju da je ovdje prisutan pristrani optimizam, točnije efekt treće osobe. Spomenuti efekt pretpostavlja da osobe percipiraju negativne učinke kao one koji se više odražavaju na druge nego li na njih same (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 21).



Slika 8: Percepcija o utjecaju videoigara na djecu (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019, 21)

Kada govorimo o uporabi videoigara kao alata za učenje i ponavljanje gradiva ili rješavanje zadaće, približno je jednak postotak djece koji bi ih koristili u navedene svrhe i onih koji ne bi. Ipak je 54,4 % djece iskazalo želju da koristi videoigre s ciljem samostalnog usvajanja nastavnog gradiva i sličan postotak (53,1 %) djece smatra da bi se one također mogle koristiti u nastavi za učenje. Iz ovih rezultata je vidljivo da djeca na videoigre ne gledaju isključivo kao na alat za zabavu, već ih smatraju potencijalnim alatom za usvajanje znanja i vještina. Primjerice, videoigre se mogu koristiti s ciljem da se poboljša znanje stranog jezika, usavrši upotreba računala, razvije kreativnost ili unaprijedi moć osmišljavanja strategije. Stoga bi se ranije spomenuti glavni motivi (izazov, znatiželja i fantazija) djece za igranje videoigara mogli iskoristiti u budućem razvoju edukativnih videoigara, s ciljem poticanja što više pozitivnih učinaka njihova igranja.

## 6.2. Ovisnost o videoigramima djece u adolescentskoj dobi

Vesna Bilić i Tajana Ljubin Golub provele su istraživanje koje ispituje čimbenike povezane s patološkim igranjem videoigara u adolescenciji. Pritom su postavile dva cilja istraživanja: 1) ispitati prevalenciju ovisnosti o videoigramima kod učenika srednjih škola iz Zagreba i njegove

okolice, 2) ispitati odnos spola, samopoštovanja i edukacijske sredine prema sklonosti patološkom igranju videoigara.

Dok je patološko igranje videoigara mjereno modificiranom Youngovom skalom za mjerenje ovisnosti o internetu, samopoštovanje adolescenata je mjereno Rosenbergovom skalom (Bilić, Ljubin Golub, 2011, 1). Ispitano je ukupno 327 učenika (160 dječaka i 167 djevojaka) iz tri gimnazije i dvije četverogodišnje strukovne škole iz Zagreba i njegove okolice. Učenika iz gimnazije bilo je 184 (od čega 56,5 % djevojaka i 43,5 % mladića), dok je broj učenika iz srednjih strukovnih škola iznosio 143 (od čega 44,1 % djevojaka i 55,9 % mladića). Od sveukupnog broja učenika koji pohađaju gimnaziju u prvi razred ide 39 učenika, u drugi razred 55 učenika, u treći razred 50 učenika, a u četvrti razred 40 učenika. Broj učenika strukovnih škola po razredima je 43 učenika prvih razreda, 34 učenika drugih razreda, 30 učenika trećih razreda i 36 učenika četvrtih razreda.

Ovim istraživanjem njegove autorice su htjele provjeriti imaju li mladići veću sklonost igranja videoigara od djevojaka i jesu li tome skloniji učenici iz slabijih edukacijskih sredina (točnije, oni koji pohađaju strukovne škole). Prema njihovom razmatranju učenici u tim školama su uglavnom slabije usmjereni na akademsku karijeru i učenje kao pripremu za nastavak obrazovanja, zbog čega se smatra da je kod njih igranje videoigara učestaliji način provođenja slobodnog vremena nego li kod učenika gimnazija. Također se htjelo provjeriti i utvrđenu vezu sklonosti patološkom igranju videoigara s niskom razinom samopoštovanja. Ukoliko patološko igranje videoigara predstavlja kompenzacijski mehanizam za učenike s niskim samopoštovanjem, iz toga proizlazi da oni s niskim samopoštovanjem (tj. većom potrebom za kompenzacijom) imaju i veću sklonost patološkom igranju. Zbog toga autorice pretpostavljaju da je moguće da edukacijska sredina ima moderatorsku ulogu. Autorice pritom nadodaju da bi nisko samopoštovanje moglo biti važniji čimbenik za razvoj ove vrste ovisnosti kod mladića nego li kod djevojaka, zbog čega spol također ima moderatorsku ulogu.

Iz svega navedenog postavljene su sljedeće istraživačke hipoteze (Bilić, Ljubin Golub, 2011, 3-4): 1) mladići će češće pokazivati ovisnost o videoigramima (točnije skloniji su patološkom igranju) od djevojaka, 2) veću sklonost patološkog igranja videoigara imaju osobe s niskim samopoštovanjem, 3) veća sklonost patološkog igranja prisutna je kod učenika strukovnih škola u odnosu na učenike iz gimnazije, 4) edukacijska sredina moderira odnos između samopoštovanja i sklonosti patološkom igranju videoigara tako da će edukacijski zahtjevnija i kompetitivnija sredina pojačavati vezu niskog samopoštovanja i sklonosti patološkom igranju



videoigara, 5) spol moderira vezu između samopoštovanja i sklonosti patološkom igranju videoigara, tako da je ona jača kod mladića, 6) spol moderira utjecaj edukacijske sredine na vezu niskog samopoštovanja i sklonosti ovisnosti o videoigrama, tako da će jača veza niskog samopoštovanja i sklonosti patološkom igranju videoigara u edukacijski zahtjevnijoj i takmičarskoj situaciji biti izražena samo kod mladića.

Podaci su se skupljali 2010. godine skupnim ispitivanjem u svakoj školi zasebno, a sudjelovanje je bilo dobrovoljno i anonimno. Prilikom ispitivanja korišteni su sljedeći instrumenti: skala samopoštovanja, skala ovisnosti o videoigrama te dodatna pitanja o spolu i razredu. Rosenbergova skala samopoštovanja se sastoji od 10 pitanja na koja odgovori mogu biti u rasponu od 1 do 5 (1 = u potpunosti netočno, 5 = u potpunosti točno). Veći rezultat na skali predstavlja veću razinu samopoštovanja. Skala ovisnosti o videoigrama je prilagođena verzija Youngove skale koja u originalnom izdanju ispituje ovisnost o internetu. Sastoji se od 8 pitanja na koja ispitanici pružaju „da/ne“ odgovore. Pet i više potvrdnih odgovora potvrđuju prisutnost ove vrste ovisnosti. Ukupan rezultat se formira kao linearna kombinacija odgovora na pojedinačne odgovore. Što je veći rezultat na skali, to je veća sklonost ovisnosti o videoigrama.

Na *Slici 9* predstavljena je skala ovisnosti o videoigrama i možemo vidjeti da većina adolescenata ne pokazuju simptome patološkog igranja videoigara. Rezultati istraživanja pokazuju da 77,6 % mladića ima do najviše tri simptoma, dok 89,2 % djevojaka potvrđuju samo jedan ili dva simptoma. Ono što se treba naglasiti je činjenica da sve simptome (osim simptoma gubitka kontrole nad igranjem) češće imaju mladići nego li djevojke. Kod oba spola je najzastupljeniji simptom ostajanja u igri duže od planiranog – on je prisutan kod 66,3 % mladića i 41,9 % djevojaka. Drugi najzastupljeniji simptom je teškoća u kontroli vremena posvećenog ovoj vrsti zabave – prisutan je kod 27,5 % mladića i 25,7 % djevojaka. Rjeđi, ali svejedno prisutni simptomi su još strastvena želja za igranjem i progresivno povećanje provedenog vremena u igranju kako bi se postiglo zadovoljstvo. Prema tome istraživačice zaključuju da veći broj adolescenata još nije u dovoljnoj mjeri razvio metakognitivne vještine planiranja i samodiscipline u održavanju planiranog, što bi upravo mogao biti jedan od puteva prevencije stvaranja ove vrste ovisnosti (Bilić, Ljubin Golub, 2011, 6).

Simptomi patološkog igranja video igara	muški (%)	ženski (%)	$\chi^2$
Je si li preopterećen igranjem video /računalnih igrica (misliš li na prošlu aktivnost ili očekuješ sljedeću)? (čestica 1., odgovor «da»)	18,1	4,2	16,192**
Osjećaš li potrebu da sve više vremena provodiš u igranju igrica kako bi bio zadovoljan? (čestica 2., odgovor «da»)	18,1	4,2	16,192**
Uspijevaš li se kontrolirati, smanjiti ili prekinuti igranje? (čestica 3., odgovor «ne»)	27,5	25,7	0,128
Jesi li nemiran, nervozan, ili razdražljiv ako prekineš igranje? (čestica 4. odgovor «da»)	23,8	7,2	17,309**
Ostaješ li u igri duže nego što u početku planiraš? (čestica 5 odgovor «da»)	66,3	41,9	19,468**
Jesi li riskirao gubitak važnijih odnosa ili mogućnost obrazovanja zbog video igrica? (čestica 6. odgovor «da»)	20,0	6,6	12,872**
Jesi li ikada lagao prijateljima, roditeljima ili nekom drugom kako bi sakrio svoju vezanost za igranje? (čestica 7. odgovor «da»)	20,0	2,4	25,849**
Upotrebljavaš li igrice kao bijeg od problema ili osjećaja krivnje, nemoći, zabrinutosti, depresije? (čestica 8. odgovor «da»)	26,3	11,4	11,911*

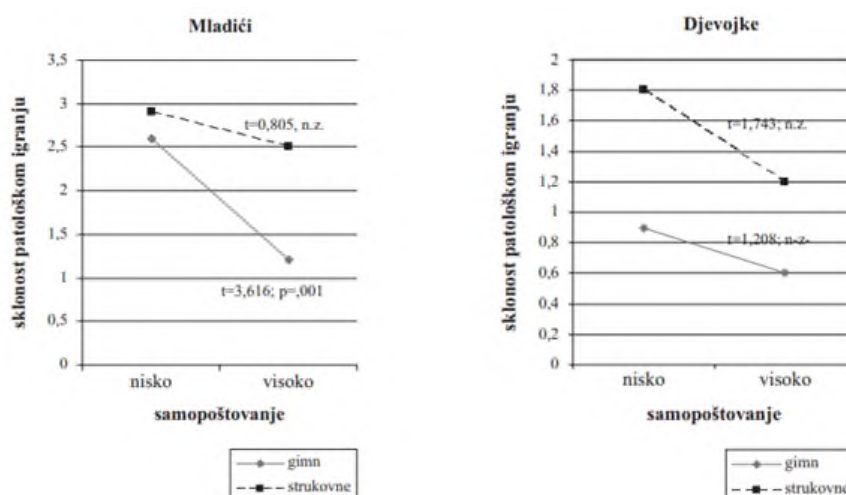
\*\* p<0,001; \*p<0,01

Slika 9: Skala ovisnosti o videoigramama kod djevojaka (N=167) i mladića (N=160) (Bilić, Ljubin Golub, 2011, 6)

Kako bi provjerile postavljene hipoteze Bilić i Ljubin Golub su prilikom istraživanja provele 2x2x2 tromjernu analizu varijacije, pri čemu su faktori bili sljedeći: spol (muški / ženski), samopoštovanje (visoko / nisko), vrsta škole (gimnazije / strukovne škole). Pritom su prema rezultatima provedene Rosenbergove skale u grupu ispitanika s viskim samopoštovanjem svrstani učenici s dobivenim rezultatom 39-50, što je ukupno činilo njih 170. Dok su u grupu ispitanika s niskim samopoštovanjem svrstani učenici s dobivenim rezultatom 15-38, što je činilo njih 157. Varijabla spola u odnosu na ostale dvije prethodno navedene varijable je u istraživanju imala najveću ulogu. Glavni efekt spola koji je dobiven pokazao je da su mladići statistički značajno skloniji patološkom igranju videoigara od djevojaka, što potvrđuje *Hipotezu 1*. Također, sklonost patološkom igranju videoigara pokazala se većom kod osoba s niskim samopoštovanjem te se ovaj rezultat pojavljuje kod oba spola. Time se potvrđuje postojanje veze između niskog samopoštovanja i sklonosti patološkog igranja videoigara, na što ukazuje *Hipoteza 2*. Jedan od načina na koji se može objasniti ova povezanost je da nisko samopoštovanje djeluje preko kompenzacijskog mehanizma. Dakle osoba za ostvarivanje vlastitog identiteta koristi alternativne i neproduktivne aktivnosti, čime kompenzira stvarne životne uspjehe. Ova vrsta kompenzacije time predstavlja motivacijsku barijeru za usmjerenje na pozitivne životne ciljeve. Drugi istraživači (poput Wan i Chiou) također smatraju da su ovisnici o videoigramama nesvjesno motivirani da izbjegavaju postizanje uspjeha moći i osjećaja superiornosti, zbog čega se u obliku obrambenog mehanizma reaktivne formacije u svjesnom ponašanju oblikuje suprotna slika: osoba kroz *online* svijet videoigara konstantno traži virtualni osjećaj kontrole (Bilić, Ljubin Golub, 2011, 6-7). U skladu s *Hipotezom 3* rezultati istraživanja ukazuju također na značajno veću sklonost patološkom igranju videoigara kod adolescenata koji pohađuju srednje strukovne škole. Ovaj nalaz obrazlaže se činjenicom da je pohađanje

određene škole predodređeno intelektualnim uspjehom i akademskim interesima u izboru budućeg zanimanja. Akademsko opterećenje manje je u strukovnim školama nego li u gimnazijama, što učeniku koji pohađa takvu školu daje više slobodnog vremena koje može provesti igrajući videoigre. Stoga je moguće da strukovne škole u odnosu na gimnazije pružaju okruženje u kojemu je igranje videoigara popularnije te je poticajnije za razvoj sklonosti prekomjernom igranju. Ono što je također moguće je krug odnosa svih faktora: učenici koji su manje akademski orijentirani provode više slobodnog vremena uz videoigre, što im zatim otežava akademsko postignuće, a nadalje ih slab akademski uspjeh demotivira za daljnje učenje (Bilić, Ljubin Golub, 2011, 7). *Hipoteze 4 i 5* su odbačene jer se u istraživanju niti jedna dvostruka interakcija nije pokazala značajnom. No, zato se trostruka interakcija (spol, samopoštovanje i vrsta škole) pokazala značajnom, čime je potvrđena *Hipoteza 6*.

*Slika 10* prikazuje nam, kao što je i pretpostavljeno, da edukacijska sredina moderira vezu između samopoštovanja i sklonosti patološkom igranju videoigara. No, vrlo je bitno naglasiti da ova teza vrijedi isključivo kod mladića, a ne kod djevojaka. Rezultati istraživanja pokazuju da je veza između samopoštovanja i sklonosti patološkom igranju za mladiće jača u kontekstu gimnazija. Ovaj nalaz je u skladu s hipotezom da je ovisnost o videoigrama kompenzacijski mehanizam za mladiće koji posjeduju nisko samopoštovanje te se nalaze u kompetitivnijoj i stresnijoj situaciji. To potencira pretpostavku da visoko poštovanje mladića koji pohađaju gimnazije služi kao način zaštite od stvaranja ove vrste ovisnosti. Što se tiče mladića koji pohađaju srednje strukovne škole, sklonost patološkom igranju videoigara posjeduju i oni visokog i oni niskog samopoštovanja. Stoga je moguće da u ovim školama postoje drugi čimbenici koji prevladavaju, zbog kojih uloga samopoštovanja ne dolazi do dovoljnog izražaja.



*Slika 10: Povezanost samopoštovanja i sklonosti patološkom igranju videoigara kod mladića i kod djevojaka (Bilić, Ljubin Golub, 2011, 8)*

Zaključci ovog istraživanja su da je u grupi ispitanih srednjoškolaca: a) potvrđena veća sklonost patološkog igranja videoigara kod mladića, kod adolescenata nižeg samopoštovanja te kod onih koji pohađaju strukovne škole, b) potvrđena trosmjerna interakcija između varijabli spola, samopoštovanja i vrste škole, c) potvrđena moderatorska uloga edukacijske sredine u vezi između stvaranja ovisnosti o videoigramima i samopoštovanja potvrđena samo kod mladića.

### **6.3. Utjecaj videoigara na mlade u studentskoj dobi**

Predrag Haramija, Đuro Njavro i Philip Vranešić, polazeći od tvrdnje da su gotovo sva provedena istraživanja o utjecaju videoigara rađena na uzorku djece i adolescenata, odlučili su provjeriti kako videoigre utječu na studente. Za uzorak su ih odabrali jer su punoljetni, pri čemu se pretpostavlja da za razliku od djece imaju već oblikovana stajališta i moć percepcije vlastitih sposobnosti. No isto tako, razlog odabira je taj što su studenti dovoljno mladi da čine dio populacije koja je odrasla uz računala, mobitel, videoigre i internet.

Stoga je istraživanje u obliku ankete provedeno među studentima treće i četvrte godine Zagrebačke škole ekonomije i menagementa, u razdoblju od rujna 2018. godine do travnja 2019. godine. U navedenoj fakultetskoj ustanovi ne studiraju samo hrvatski državljani, već i mnogi stranci, što ujedno pruža mogućnost usporedbe rezultata među ispitanicima. U istraživanju je sudjelovalo 144 ispitanika, od čega 73 studentice i 71 student. Svi ispitanici pripadali su dobnoj skupini od 20 i 23 godina. Ispitanika iz Republike Hrvatske bilo je 77, a ostali ispitanici pripadaju sljedećim zemljama: Japan (13), Kanada (11), Portugal (7), Južna Koreja (5), Francuska (5), Italija (3), Njemačka (3), Francuska (3), Meksiko (3), Irska (2), Španjolska (2), Nizozemska (1), Brazil (1), Azerbajdžan (1), Poljska (1), Belgija (1), Švicarska (1), Bosna i Hercegovina (1), Kolumbija (1), Danska (1) i Finska (1) (Haramija, Njavro, Vranešić, 2020, 99). Anketa je bila anonimna i sastavljena od dvije skupine pitanja. Prvu skupinu činila su pitanja o učestalosti i načinu igranja videoigara, a druga skupina pitanja se odnosila na akademski uspjeh, procjenu vlastitih umnih i tjelesnih sposobnosti te stupanj suglasnosti sa svjetonazorskim stajalištima. Uspoređujući odgovore ovih dviju skupina odgovora istraživači su nastojali utvrditi je li povezana: a) učestalost i način igranja videoigara s potencijalom ovisnosti i izolacije iz društva, b) učestalost i način igranja videoigara s akademskim uspjehom studenata, c) učestalost igranja videoigara s percepcijom vlastitih

sposobnosti, d) učestalost igranja videoigara sa svjetonazorom i odnosom prema drugima (Haramija, Njavro, Vranešić, 2020, 99).

*Slika 11* prikazuje nam dobivene odgovore sudionika istraživanja na pitanje o učestalosti igranja videoigara. Više od trećine (točnije, 36,1 % ispitanika) njih uopće ne igra videoigre, dok najmanju skupinu čine ispitanici koji igraju manje od jednom mjesečno (8,8 % njih). Nekoliko puta mjesečno igra 17,4 % ispitanih, nekoliko puta tjedno 13,2 % ispitanih, a 14,6 % njih provede svakodnevno uz videoigre. Od sveukupno 92 ispitanika koji su se izjasnili kao korisnici videoigara, najveći dio (otprilike tri četvrtine) preferira igru u društvu. Među njima se razlikuju oni koji igraju s drugim igračima koji su fizički prisutni u istoj prostoriji (36 ispitanika) i oni koji igraju s drugim igračima u virtualnoj prisutnosti (27 ispitanika). No, isto tako postoje oni koji preferiraju sami igrati videoigre, za što se izjasnilo 29 ispitanika.

Pitanje i odgovori	Svi ispitanici (144)		Hrvatski ispitanici (77)		Strani ispitanici (67)	
	Broj	%	Broj	%	Broj	%
Koliko često igrate videoigre?						
Ne igram	52	36,1%	29	37,7%	23	34,3%
Manje od jednom mjesečno	27	8,8%	13	16,9%	14	20,9%
Nekoliko puta mjesečno	25	17,4%	10	13%	15	22,4%
Nekoliko puta tjedno	19	13,2%	12	15,6%	7	10,5%
Svaki dan	21	14,6%	13	16,9%	8	11,9%

*Slika 11: Učestalost igranja videoigara (Haramija, Njavro, Vranešić, 2020, 99)*

U istraživanju se od ispitanika koji igraju videoigre tražilo da navedu žanrove igara koje najčešće igraju, pri čemu su mogli ponuditi jedan ili više odgovora. Najveći udio ispitanika (41 njih) igra igre slagalice (tzv. *Puzzle*), zatim slijede sportske igre (39 ispitanika), avanturističke igre (tzv. *Adventure*) igra 32 ispitanika, a velik broj ispitanih (njih 31) preferira igre pucačine (FPS (*First-Person Shooter*) i 3PS (*Third-Person Shooter*)). Među ispitanim studentima popularne su još strateške igre i RTS (*Real Time Strategy*) igre, RPG (*Role Playing Games*) igre, MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) igre i MMORPG (*Massive Multiplayer Role Playing Games*) igre (Haramija, Njavro, Vranešić, 2020, 100).

Nadalje je u istraživanju ispitana povezanost učestalosti igranja videoigara s prosjekom ocjena ispitanih studenata kako bi se utvrdilo utječe li igranje videoigara na akademski uspjeh. Na *Slici 12* možemo vidjeti dobivene rezultate koji upućuju da, gledajući ukupno sve ispitanike, nema bitnije povezanosti. Prosjek ocjena onih studenata koji ne igraju videoigre iznosi 3,6, dok je prosjek ocjena studenata koji igraju svakodnevno videoigre 3,4. Dakle, rezultati pokazuju da

nema vrlo uočljive razlike između spomenutih skupina ispitanih studenata. Čak je zanimljiva činjenica kako oni studenti koji su rekli da igraju videoigre nekoliko puta tjedno imaju malo veći prosjek ocjena od onih studenata koji ih uopće ne igraju (3,7 naspram 3,6). Ako rezultate analiziramo detaljnije, onda je vidljivo da među igračima videoigara veći prosjek imaju oni studenti koji igraju sami od onih koji igraju u društvu (3,6 naspram 3,3). Kada se u obzir uzmu isključivo najčešće igrani žanrovi videoigara među studentima najbolji prosjek (4,35) imaju oni koji igraju avanturističke igre jer one zahtijevaju logičku sposobnost za rješavanje zagonetki.

Pitanje i odgovori	Svi ispitanici (144)			Hrvatski ispitanici (77)			Strani ispitanici (67)		
	Prosjek ocjena	Mod	Medijan	Prosjek ocjena	Mod	Medijan	Prosjek ocjena	Mod	Medijan
Koliko često igrate videoigre?									
Ne igram	3,6	3	4	3,7	3	4	3,5	3	3
Manje od jednom mjesečno	3,4	4	4	3,8	4	4	3,1	3	3
Nekoliko puta mjesečno	3,2	3	3	3,5	4	4	3,1	3	3
Nekoliko puta tjedno	3,7	4	4	3,9	4	4	3,4	4	4
Svaki dan	3,4	3	3	3,6	4	4	3,1	3	3

*Slika 12: Relacija pitanja o učestalosti igranja videoigara i prosjeka ocjena (Haramija, Njavro, Vranešić, 2020, 101)*

Iz tog razloga autori ovog istraživanja pretpostavljaju dva glavna uzroka male razlike u prosjeku ocjena svih ispitanih studenata: 1) među ispitanicima nema (ili je vrlo mali broj) onih koji su razvili ovisnost o videoigrama koja bi ih tjerala da više sati posvete igranju i pritom smanje vrijeme potrebno za izvršavanje studentskih obaveza, 2) velik broj ispitanih sklon je žanrovima videoigara koje su intelektualno zahtjevnije (igre slagalice i avanturističke igre) (Haramija, Njavro, Vranešić, 2020, 102).

U anketi se od ispitanika također tražilo da procijene vlastite sposobnosti prema stupnju od 1 (vrlo loša) do 5 (izvrsna). Iz dobivenih rezultata izračunat je prosjek ocjena svake od sposobnosti za svaku skupinu igrača podijeljenih prema učestalosti igranja videoigara. Ovim načinom su istraživači htjeli ispitati povezanost učestalosti igranja te procjene vlastitih umnih i tjelesnih sposobnosti. *Slika 13* prikazuje da, bez obzira na to koliko često igraju videoigre, svi ispitanici svoje sposobnosti ocjenjuju boljim od prosjeka. Stoga dobiveni rezultati upućuju na to da ne postoji bitna razlika sposobnosti onih koji igraju i onih koji ne igraju videoigre. Oni koji svakodnevno igraju videoigre dali su najnižu ocjenu fizičkoj kondiciji, što

je najvjerojatnije zato što se zbog učestalog igranja najmanje kreću. Zanimljivo je istaknuti da bolje ocjene nalazimo u skupini ispitanika koji igraju videoigre nekoliko puta tjedno. Naime, u odnosu na ostale skupine sebi su dali najviše ocjene za sposobnost koncentracije (3,8), sposobnost usvajanja novih pravila i načina postupanja (4,3), sposobnost brzog rješavanja problema i logičkog zaključivanja (4,1), te sposobnost uočavanja i brzinu reagiranja na stvari u prostoru (5).

Učestalost igranja		Ne igram	Manje od jednom mjesečno	Nekoliko puta mjesečno	Nekoliko puta tjedno	Svaki dan
Sposobnost koncentracije	Prosjek	3,7	3,7	3,5	3,8	3,5
	Mode	4	4	3	4	4
	Median	4	4	3	4	4
Sposobnost usvajanja novih pravila i načina postupanja	Prosjek	4	3,9	4	4,1	3,8
	Mode	4	5	4	4	4
	Median	4	4	4	4	4
Sposobnost brzog rješavanja problema i logičkoga zaključivanja	Prosjek	3,9	3,8	4,2	4,3	3,9
	Mode	4	4	5	4	4
	Median	4	4	4	4	4
Sposobnost uočavanja i brzina reagiranja na stvari u prostoru	Prosjek	4	3,9	4	4,5	4,1
	Mode	4	4	5	5	5
	Median	4	4	4	5	4
Fizička kondicija	Prosjek	3,7	3,6	3,6	3,7	3,4
	Mode	3	3	4	5	3
	Median	4	3	4	4	3

*Slika 13: Relacija pitanja o učestalosti igranja videoigara i procjene vlastitih umnih i tjelesnih sposobnosti (Haramija, Njavro, Vranešić, 2020, 103)*

Kako bi se ispitala povezanost učestalosti igranja videoigara i svjetonazorskih stajališta među studentima, ispitanicima su u anketi postavljene određene tvrdnje na koje su trebali odgovoriti prema stupnju (ne)suglasnosti: 1 (u potpunosti se ne slažem), 2 (ne slažem se), 3 (niti se slažem niti se ne slažem), 4 (slažem se), 5 (u potpunosti se slažem). Na *Slici 14* predstavljene su spomenute tvrdnje i dobiveni rezultati prikazani u izračunatom prosjeku suglasnosti sa svakom od tvrdnji za svaku od skupina podijeljenih prema učestalosti igranja. Ovim dijelom ankete istraživači su nastojali provjeriti razvija li učestalo igranje videoigara toleranciju i sklonost prema nasilju, smanjuje li razinu empatije ili oblikuje svjetonazor po kojem je neuvažavanje tuđih mišljenja, želja i potreba prihvatljivo (Haramija, Njavro, Vranešić, 2020, 105). Analizirajući odgovore ispitanih studenata vidljivo je da je stupanj suglasnosti s navedenim tvrdnjama veći kod ispitanika koji igraju videoigre nego kod ispitanika koji ih ne igraju. Ta je razlika vidljiva u tvrdnjama da „ljudima u patnji i problemima nije potrebno pomagati“ (prosjek 2,4 prema 1,4), „nasilje u medijskim sadržajima mi je zabavno“ (prosjek 2,9 prema 1,7) i

„nasilje u medijskim sadržajima mi ne smeta“ (prosjek 3,4 prema 2,1). Upravo su ove tvrdnje u najvećoj suprotnosti s etikom i moralnim načelima, što dokazuje da veća učestalost igranja videoigara smanjuje sposobnost ispravne etičke prosudbe.

Učestalost igranja		Ne igram	Manje od jednom mjesečno	Nekoliko puta mjesečno	Nekoliko puta tjedno	Svaki dan
Trebalo se oslanjati isključivo na vlastitu prosudbu, a ne na mišljenje drugih.	Prosjek	3,4	3,3	3,6	3,6	3,6
	Mode	4	4	3	5	3
	Median	3,5	3	4	4	3
Nasilje u medijskim sadržajima mi ne smeta.	Prosjek	2,1	2,6	3,2	3,5	3,4
	Mode	2	2	4	3	3
	Median	2	2	3	4	3
Nasilje u medijskim sadržajima me zabavlja.	Prosjek	1,7	2,3	2,8	2,8	2,9
	Mode	1	1	3	3	3
	Median	1	2	3	2	3
U životu je najvažnije ostvariti svoje želje. Ne treba se obazirati na želje i potrebe drugih.	Prosjek	2,7	3,2	3,2	3,3	3,4
	Mode	2	2	4	3	3
	Median	2,5	3	3	3	3
Ljudima u patnji i problemima nije potrebno pomagati. Sami su si krivi.	Prosjek	1,4	1,9	1,7	1,9	2,4
	Mode	1	2	2	1	2
	Median	1	2	2	2	2

*Slika 14: Relacija pitanja o učestalosti igranja videoigara i svjetonazora (Haramija, Njavro, Vranešić, 2020, 104)*

Zaključci ovog istraživanja su da je među ispitanim studentima malo onih koji pokazuju simptome kompulzivnog igranja videoigara. Ne postoji bitna relacija između učestalosti igranja i akademskog uspjeha, no studenti koji igraju videoigre svoje sposobnosti procjenjuju malo višima od onih koji ih ne igraju. Najznačajniji rezultat se bilježi u relaciji između učestalosti igranja i stupnja suglasnosti sa tvrdnjama koje promiču egocentrizam i bešćutnost. Taj stupanj je viši kod ispitanika koji igraju videoigre nego kod onih koji ih ne igraju, što upućuje na utjecaj videoigara na sposobnost etičke prosudbe.



## 7. Smjernice za umjereno korištenje videoigara

U suvremenom digitalnom dobu djeci je teško odoljeti bogatoj ponudi interaktivnih sadržaja koju im pruža igranje videoigara. Ono što ih najviše privlači u videoigrama je upravo interaktivnost koja omogućava posjedovanje kontrole, suočavanje s izazovima i postizanje uspjeha. Zbog toga za mlađe generacije interaktivnost predstavlja izravan utjecaj na medijski sadržaj te dobivanje povratne informacije na vlastita djelovanja (Dokler, 2020). Stoga su videoigre danas uvrštene pod uobičajene oblike igre, čak i u životima djece. Kroz njihovo odrastanje dostupni su im različiti oblici igre, zbog čega ni igra inspirirana medijima nije odvojena od ostalih oblika. Jedina razlika je u tome što igranje videoigara djetetu predstavlja novo okruženje za igru koje mu omogućuje spajanje doživljaja iz stvarnog i virtualnog svijeta.

S obzirom na to da je nemoguće izbjeći doticaj djece s videoigrama, bitno je smanjiti opasnost od razvoja ovisnosti. Iz tog razloga je organizacija rasporeda djetetovih dnevnih aktivnosti od velike važnosti. Raspored treba biti utemeljen na uravnoteženoj izmjeni aktivnosti koje se događaju u stvarnom svijetu i aktivnosti koje se odvijaju u virtualnom svijetu. Ključnu ulogu u tom balansu imaju roditelji, ali i odgajatelji te učitelji. Njihov zadatak je pomagati djeci i usmjeravati njihovo odrastanje u doba ranog i srednjeg djetinjstva uz digitalne medije. Milan Matijević (2019) ističe da videoigre same po sebi nisu opasne i štetne. Opasnost i štetno djelovanje zapravo dolazi od loše organizacije djetetovih aktivnosti. Savjet glede prisutnosti videoigara u djetetovu životu kojim bi se svaki roditelj trebao voditi je: ne prerano – ne previše.

Najosjetljivije razdoblje u razvoju djeteta predstavlja predškolsko doba. U današnjem vremenu je gotovo nemoguće spriječiti djecu ovog uzrasta da budu izloženi bilo kakvoj vrsti ekrana koji im omogućuje ulazak u virtualni svijet. Stoga pri djetetovoj upotrebi neke vrste uređaja roditelji trebaju regulirati trajanje izlaganja. Bitno je osigurati da dijete ne provede predug period tijekom dana ispred ekrana. Pritom je također važno da se dijete, osim utjecaju uređaja, svakodnevno izlaže i prirodnom svjetlu te stvarima iz svakodnevnog okruženja jer u ovoj razvojnoj dobi ono teško razlikuje stvarno od virtualnog. Prilikom planiranja djetetovog dnevnog rasporeda roditelji ne smiju zaboraviti da aktivnosti u stvarnom okruženju još uvijek moraju dominirati nad aktivnostima provedenim u virtualnom svijetu (Matijević, 2019). Kada dijete dođe u školsko razdoblje roditeljima postaje lakše dogovoriti pravila i trajanje igranja videoigara. Uz svakodnevne obaveze koje ima, djetetu se također može pružiti vrijeme za igranje videoigra, pod uvjetom da poštuje dogovorena pravila. Ako će već igranje videoigara

biti dio djetetovog djetinjstva, onda je važno da roditelji, odgojitelji i učitelji razumiju virtualni svijet u kojemu djeca provode svoje slobodno vrijeme. Što se ranije s djetetom počne otvoreno pričati o igranju videoigara, to je veća vjerojatnost da će se s njim tijekom odrastanja moći otvoreno raspravljati o toj temi. Atmosfera otvorene i pozitivne diskusije će potaknuti dijete na razmišljanje o sadržaju igre, dobnim oznakama, ograničenjima i pravilima (Dokler, 2020).

S obzirom na to da je u aspektu igranja videoigara nadzor nad djetetom jedna od ključnih stavki, Iva Brčić (2020, 2679) predlaže sljedeće savjete roditeljima: a) odabrati videoigre koje su u skladu s dobi djeteta, b) vremenski ograničiti korištenje videoigara (maksimalno 45 minuta, no ne svakodnevno da se ne bi stvorio osjećaj uronjenosti u virtualni svijet), c) pogledati najavu za videoigru i provjeriti njezin sadržaj kako bi se utvrdilo je li primjerena za dijete, d) usmjeriti djetetovu pažnju na sadržaj koji pridonosi kreativnosti, potiče znatiželju, empatiju, suradnju i pomaganje, e) ako dođe do nasilja, onda se kroz razgovor s djetetom treba otkriti uzrok takvog ponašanja i dati mu do znanja da se problemi ne rješavaju na taj način.

Bitno je naglasiti da tehnologija ne mora nužno imati isključivo negativnu konotaciju. Dapače, ako se koristi pravilno, umjereno i ne na štetu drugih aktivnosti ona može biti korisna za razvoj djeteta. No, pritom se ne smije smetnuti s uma da nekontrolirano ili prekomjerno korištenje videoigara ipak može prouzročiti probleme kod djeteta (Dokler, 2017a). Stoga roditelji trebaju pripaziti da dijete ne razvije loše navike poput: korištenja digitalnih tehnologija kao dadilje, korištenja videoigre kao načina samoizolacije, korištenja videoigre samo kao distrakcije ili načina za gubljenje vremena ili smanjenja vremena koje dijete provodi uz fizičke aktivnosti (Dokler, 2018).

Gledajući s pozitivne strane, videoigre mogu također dobro utjecati na zdravlje, učenje i društvene vještine djeteta. U provedenom istraživanju Isabela Granic, Adam Lobel i Rutger C. M. E. Engels (prema Dokler, 2016) željeli su naglasiti dobrobit videoigara. Iako je poznat stereotip da je igranje videoigara uzrok intelektualne lijenosti, spomenuti istraživači su pokazali da igre mogu ojačati kognitivne sposobnosti poput pamćenja, percepcije, zaključivanja i prostorne orijentacije. Ovaj nalaz posebno se odnosi na pucačke igre jer je dokazano da igranje takvih igara poboljšava sposobnost razmišljanja o objektima u tri dimenzije. Strateške igre, pak, pomažu djeci u razvoju vještina potrebnih za rješavanje problema, dok se igranjem bilo kakvih vrsta igara može potaknuti kreativnost (Dokler, 2016). Videoigre su se također pokazale kao učinkovit alat za vježbu kako se nositi s neuspjehom. Stoga se prilikom igranja videoigara kod djece poboljšava sposobnost koja im pomaže da se bolje suoče s neuspjehom i u stvarnom

životu. Autori istraživanja su doveli u pitanje stereotip da je igrač videoigara socijalno izoliran jer dobiveni rezultati pokazuju da 70 % igrača igra zajedno s prijateljima. Upravo timski rad u igrama može naučiti djecu kako brzo donijeti odluke, kako surađivati s drugima i izgraditi povjerenje te usvojiti mnoge druge socijalne vještine (Dokler, 2016).

Ako je dijete ljubitelj videoigara roditeljima se također savjetuje zajedničko igranje jer ono može biti pogodno tlo za produbljivanje međusobne bliskosti. Sinem Siyahhan (prema Dokler, 2017b), koja se bavi istraživanjem utjecaja videoigara na dječji razvoj, učenje i obiteljske odnose, iznijela je sljedeće savjete pomoću kojih igranje videoigara može biti pozitivno iskustvo: 1) bolje je da roditelj odabere igru za zajedničko igranje jer su djeca puno fleksibilnija od odraslih u tom pogledu – time se ujedno omogućuje procjena je li odabrana igra u skladu s obiteljskim vrijednostima i je li njezin sadržaj prikladan, 2) bolje je igrati videoigru namijenjenu za jednog igrača i međusobno se izmjenjivati u igranju – time se ostvaruje bolja interakcija i u trenutku kada dijete ne igra ima priliku postavljati pitanja roditelju i komentirati tijek igre, 3) dobrodošlo je povlačenje analogija tijekom igre – mnoge igre danas uvode igrača u složene situacije koje zahtijevaju promišljeno donošenje odluka, što otvara priliku za učenje i roditelj kroz razgovor s djetetom može povući paralelu između postupaka u igri i u stvarnim životnim situacijama, 4) treba iskoristiti priliku da roditelj i dijete zamijene uloge prilikom igranja videoigre – uloga učitelja će kod djeteta potaknuti razvoj komunikacijskih vještina te strpljenja prilikom objašnjavanja i davanja uputa u tijeku igre, 5) zajedničko igranje videoigara može postati ritual – igra kod djeteta stvara osjećaj ugone zbog kojeg se ono potencijalno oslobađa za razgovor s roditeljem i o drugim temama nevezno za igranje, 6) potrebno je postaviti određeno vremensko ograničenje za igranje videoigara – pritom se roditelj može voditi vlastitim iskustvom i procjenom koliko je vremena djetetu potrebno za odabranu igru.

### **7.1. Primjeri korisnih videoigara za djecu**

Da iskustvo igranja videoigara djeci može biti istovremeno zabavno i edukativno pokazuju nam neki od primjera videoigara koje će biti istaknute. U prijašnjim vremenima videoigre su se uglavnom smatrale gubitkom vremena. No, kako su u skladu s tehnološkim razvojem nastajali novi oblici videoigara postepeno se smanjivala stvorena negativna percepcija. Na tržištu se počelo pojavljivati sve više igara namijenjenih dječjem uzrastu koje su sadržavale edukativnu komponentu, a njihova prisutnost i dalje raste. Iz tog razloga bi se trebalo sve više govoriti i o

pozitivnim stranama igranja videoigara. Osim što mogu predstavljati kanal za stvaranje novih prijateljstava, također uče djecu o različitim temama i pomažu im u razvoju različitih vještina. Razvoj hipotetskog razmišljanja i intuicije, poticanje logičkog rješavanja problema i pomoć protiv rastresenosti su samo od nekih dobrobiti koje odabirom i korištenjem prikladne videoigre dijete može usvojiti (Hrvatski Telekom, Hrabri Telefon, Društvo za komunikacijsku i medijsku kulturu 2018).

Scribblenauts je logička igra u kojoj je glavni lik Maxwell. Kroz igru dijete pomaže spomenutom liku u potrazi za žutim zvijezdama. Jedinstvena značajka ove igre je slikovni rječnik koji sadrži više od 35,000 pojmova dostupnih na različitim jezicima. Zadatak djeteta je da upiše nazive predmeta ili bića potrebnih liku kako bi mogao napredovati kroz igru. Primjerice, kada se lik nađe pored ceste kojom brzo voze automobili, igrač može upisati pojmove poput „pješački prijelaz“ ili „semafor“ kako bi se liku omogućio prelazak ceste. Ova igra dostupna je na iOS, Android, PC i Nintendo platformama (Smoljak, 2018).

Civilization je jedna od dobro poznatih franšiza igara s povijesnom tematikom. Igrač je u ulozi vođe jednog naroda kroz povijesna razdoblja od kamenog do nuklearnog doba. S obzirom na to da je kompleksnija, ova igra je namijenjena za osnovnoškolce viših razreda i starije te predstavlja dobar izvor zabave i priliku za obogaćivanje znanja. Igrajući igru dijete će se susresti s mnogim povijesnim ličnostima i učiti o remekdjelima arhitekture. Glavni zadatak je osnivati gradove i stvarati jedinice na mapi svijeta, a da se pritom stvori ravnoteža između kulture, znanosti i vojnog potencijala. S obzirom na to da pripada u kategoriju strateških igara također od igrača zahtijeva donošenje presudnih odluka u ključnim trenucima. Nastavci ove igre dostupni su na svim glavnim igračkim platformama (Smoljak, 2018).

Reader Rabbit koji se prvotno pojavio u knjigama i društvenim igrama, kasnije je našao svoje mjesto i u videoigri sa širokim spektrom edukativnih zadataka. Igra je osmišljena kao skupina mini zadataka kroz koje se rješavaju problemi i pritom se uči jezik, matematika ili priroda i društvo. Više je inačica ove igre zbog čega je prigodna za djecu stariju od tri godine (Smoljak, 2018).

Minecraft je videoigra koja je stekla popularnost u cijelom svijetu. U njoj zapravo nema konkretne priče niti konkretnog zadatka, već se u potpunosti odabir provođenja vremena prepušta igraču. Odabir se temelji na dvjema opcijama: igrač može graditi vlastite gradnje ili se može upustiti u istraživanje okoline. Teren je svaki put drugačiji, što rezultira različitim izazovima. Stoga se neki igrači odlučuju na sigurnost pa u igri provode vrijeme gradeći vrtove,

vile, palače ili druge vrste građevina. Dok oni igrači koji su odvažniji u igri kreću u pustolovinu, pri čemu se susreću s raznim likovima i životinjama koje im predstavljaju prepreku za nastavak. Igrajući ovu videoigru djeci je omogućen razvoj mašte i kombinatorike te svojim postupcima usavršavaju mogućnost kontrole (Smoljak, 2018).

LittleBigPlanet je jedna vrsta digitalne tvornice izmišljenih lokaliteta. U ulozi glavnog lika pod imenom Sackboy igračima je omogućeno slaganje vlastitih igračih prostora u kojima mogu odrediti prepreke, ali i mehanike kojima se prepreke svladavaju. Primjerice, dijete može stvoriti trkaću stazu, izgraditi svemirski brod, osmisliti čarobnu šumu i stanovnike u njoj te još mnogo više. Pritom mogu podijeliti svoje radove s drugima, kao i sudjelovati u tuđim tzv. stvorenim avanturama. U ovoj igri radi se o planetu mogućnosti čijem je stvaranju glavni pokretač mašta. Uz to dijete također koristi inteligenciju i smisao za dizajn za promišljanje prostora. Za igranje nije potrebno nikakvo znanje o programiranju, a videoigri se može pristupiti putem Playstation uređaja (Smoljak, 2018).

## 8. Važnost medijskog odgoja djece i mladih

U današnje vrijeme funkcioniranje svijeta nezamislivo je bez masovnih medija. Upravo je utjecaj medija i općenito njihova uloga unijela značajnu i jednu od najbržih promjena u ljudskim životima. Zrinjka Peruško – Čulek (prema Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019, 273) napominje da svaki masovni medij nastaje primjenom novonastale i poboljšane tehnološke ideje, koja se kasnije razvija u kulturnu i društvenu formu kako bi odgovorila na potrebe pojedinca. Stoga svaki medij, svojim širenjem i upotrebom te u interakciji s društvom, mijenja oblike društvene interakcije i komunikacije. Iz tog razloga se naglašava da suvremeni mediji oblikuju svakodnevicu svakog čovjeka. Vršeći utjecaj na socijalizaciju, komunikaciju, radne navike i kreativnost oni se upliću u svaku razinu čovjekovog života. S obzirom na to da mediji zauzimaju ključnu ulogu u procesu socijalizacije, smatraju se snažnim sredstvom u oblikovanju stavova i mišljenja (Mandarić, 2012, 132).

Zbog masovne raširenosti i dostupnosti različitih vrsta medija njihov utjecaj na čovjeka je brz i neprimjetan, te ujedno snažan. No, kako smo svi osuđeni na život s medijima od ključne je važnosti da se svaki pojedinac upozna s načinima na koje oni djeluju na njega, ali i na cjelokupno društvo. Kako se kroz prošlost društvo sve više otvaralo medijima, tako su oni počeli zauzimati sve značajniju ulogu u životu ljudi. Mediji su postali dio suživota svake obitelji pa su posljedično njihovu utjecaju sve više izloženi najosjetljiviji članovi društva koji se tek oblikuju kao osobe – djeca, adolescenti i mladi. Upravo zbog snažnog utjecaja medija na djecu u periodu odrastanja sve više je poznat pojam medijskog djetinjstva i njegovu pojavu ne možemo zanemariti. S obzirom na to da roditelji zbog užurbanog načina života sve teže mogu uskladiti obiteljske i radne obaveze, mediji ih često zamjenjuju u ulozi prenošenja obrazaca ponašanja. Lana Ciboci, Igor Kanižaj i Danijel Labaš (2011, 12) naglašavaju da sintagma „mediji kao odgojitelji mlađih generacija“ već u današnjem vremenu posjeduje puno značenje te pretpostavljaju da će imati još snažniji utjecaj u budućnosti.

Okruženost medijima, dakle, nije samo svakodnevica odraslih već i stvarnost dječjih života. Obitelj je zapravo okruženje u kojem se dijete prvi put susreće i upoznaje s medijima. Najveća opasnost leži u činjenici da djeca još uvijek nemaju oblikovan kritički odnos prema medijskom sadržaju, zbog čega su izložena njihovim štetnim posljedicama više od odraslih. Zato se roditelji, odgojitelji i učitelji moraju uhvatiti u koštac s ovim oblikom izazova. No, oni se često u dodiru sa suvremenim digitalnim medijima osjećaju razoružano, naglašavaju Ciboci, Kanižaj

i Labaš (2011, 12). Iako su svjesni da mediji zauzimaju veliku ulogu u djetinjstvu djece, s druge strane su u strahu jer ne poznaju medije dovoljno dobro. Iz tog razloga je medijsko opismenjavanje odraslih od ključne važnosti jer će se time smanjiti jaz između njih i djece. Na taj način upravo će odrasli biti ti koji mogu djecu uvesti u svijet medija na ispravan način (Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019, 280). Nije potrebno uvoditi zabranu medija djeci, već ih se od najranije dobi treba učiti zreloom i odgovornom korištenju istih. Valentina Mandarić (2012, 148) stoga smatra da je zadaća odraslih osvijestiti djecu i mlade o odgovornosti, razboritosti, umjerenosti i mudrosti u korištenju medija jer će im na taj način tijekom odrastanja oni biti prijatelji i saveznici.

### **8.1. Razlikovanje medijske pismenosti i medijskog obrazovanja**

Mirela Tolić (2009, 100) definira medijsku pismenost kao „najnižu razinu svladavanja osnovnih vještina kod prepoznavanja vizualnih simbola i rada na računalima te drugim medijskim sredstvima“. Važna je jer pomaže pojedincima da razumiju kako i na koji način su mediji zaslužni za oblikovanje njihove predodžbe o svijetu i njima samima. Kao takva medijska pismenost se može postići isključivo sustavnim medijskim obrazovanjem. Umjesto da samo bude u ulozi pasivnog primatelja poruka, pojedinac bi trebao naučiti shvatiti njihov sadržaj i kako ih tumačiti. U tu svrhu ga medijska pismenost uči razvoju kritičnosti prema ponuđenim porukama i prema kanalima koji ih omogućuju, kao i korištenju medija kao sredstava za kreativno izražavanje (Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019, 274). Stoga ona predstavlja prvu stepenicu koja vodi prema realizaciji glavnog cilja medijskog obrazovanja. Sveukupnost odnosa medijske pismenosti i medijskog obrazovanja se nalazi u pojmu medijske kompetencije, dok se suština medijskog obrazovanja krije u savladavanju principa istraživanja kako živjeti s medijima (Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019, 273).

Manca Košir, Nada Zgrabljic i Rajko Ranfl (prema Đuran, Koprivnjak, Maček 2019, 275), navode dvije razine medijske pismenosti: refleksivnu i produktivnu. Refleksivna razina omogućuje razmišljanje o medijskim sadržajima i oblicima. Pritom se također potiče razvoj kritičkog mišljenja prema ponuđenim sadržajima te kanalima koji ih distribuiraju. Produktivna razina omogućuje svakom korisniku medija da sudjeluje u proizvodnji medijskog sadržaja. Dakle, uspješnost medijske pismenosti u cjelosti ovisi o odnosu između specifičnosti medija i načina na koji korisnici medija shvaćaju te specifičnosti (Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019,

276). Kada su u pitanju djeca, za njihovu uzrast posebno je važna refleksivna razina jer omogućuje razmišljanje o medijskim sadržajima i oblicima. U svijetu ubrzanog razvoja medija društvu bi od osnovnog interesa trebalo biti promoviranje medijske pismenosti, s čime bi se pomoglo djeci i mladima da razviju potrebne medijske vještine.

Na razliku između pojmova medijske pismenosti i medijskog obrazovanja upućuje nas Mirela Tolić (2009, 100). Kao što je već spomenuto, medijska pismenost je prva stepenica u gradnji medijskih kompetencija i baza za snalaženje u medijskom svijetu. Nadalje, medijska pedagogija uključuje medijsku pismenost, medijske kompetencije, medijsku didaktiku i metodiku te medijsku etiku, a bavi se proučavanjem socijalizacijskog utjecaja na djecu i mlade. Potrebno je raditi na svim poljima medijske pedagogije kako bi cjelokupan medijski odgoj bio uspješan. Na upotrebu medija te shvaćanje i doživljaj istih od strane svakog pojedinca utječe niz faktora. Zato se svakome treba pružiti mogućnost da koristi medije te pritom pronađe odgovarajuće vrste i načine komuniciranja. Upravo medijska kompetencija predstavlja sposobnost kretanja u medijskom svijetu na kritički, reflektivan i nezavisan način s osjećajem za odgovornost prilikom korištenja medija za kreativno izražavanje (Ljubić Nežić, 2019, 289). Stoga medijske kompetencije pružaju pojedincu mogućnost da identificira medijske poruke u širem kontekstu, ovisno o svjetskim, ekonomskim, političkim, socijalnim i kulturnim faktorima te da shvati poruke uzimajući navedene čimbenike u obzir. Taj proces ovisi o raspoloživim medijskim sredstvima te podrazumijeva izlaganje i korištenje istih od strane pojedinca (Ljubić Nežić, 2019, 289). Sveukupno, uloga medijskog odgoja je učiti o tumačenju i proizvodnji medijskih poruka, ali i pomagati u odabiru najpogodnijih medija za komunikaciju.

## **8.2. Uloga roditelja, odgojitelja i učitelja u medijskom obrazovanju**

Uzimajući u obzir činjenicu da je obiteljski dom mjesto prvog susreta djeteta s medijima jasno je da uloga roditelja ključna. Oni su posrednici u korištenju medija, ali i u stvaranju navika korištenja medijskih sadržaja jer svojim primjerima pružaju vlastitoj djeci prvo medijsko iskustvo. Djeca uče putem modela, što znači da ako roditelj medije koristi nekontrolirano vrlo vjerojatno će i dijete slijediti isti primjer (Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019, 281). Iz tog razloga roditelji moraju biti vrlo oprezni te im se savjetuje da umjereno koriste tehnologiju i upoznaju djecu s pozitivnim i negativnim aspektima istih. S obzirom na učestalost izlaganja djece utjecaju medija, bitno im je usaditi kritički stav prema sadržaju koji im se nudi i prikazuje. Osim o



kontroliranom korištenju medija, podučavanjem djece o medijima uči ih se također o tome kako mediji određuju njihovo vrijeme te kako utječu na oblikovanje osjećaja, mišljenja i stavova.

Kada govorimo o ključnim čimbenicima koji utječu na medijsku pismenost djece, oni su sljedeći: trajanje (vremenski period proveden u korištenju medija), način (kak se koriste mediji), sadržaj i dob djece. Uz sadržaj također se treba uzeti u obzir i kontekst, točnije uvjeti u kojima dijete koristi medijske sadržaje. Ovi ključni čimbenici još dodatno ovise o osobnim karakteristikama, kulturološkim karakteristikama, socijalnim uvjetima i obiteljskom okruženju u kojem dijete odrasta (Ljubić Nežić, 2019, 289). Iz tog razloga je primarno da odrasli budu u interakciji s djetetom tijekom upotrebe medija. Dob je ključan faktor u medijskom opismenjavanju djece, zbog čega ju je najbolje započeti već od rane i predškolske dobi. Što je dijete mlađe, to više vjeruje medijima jer još uvijek nema dovoljno razvijene kognitivne, emocionalne i moralne sposobnosti da bi se samostalno zaštitilo od potencijalno negativnog utjecaja medijske poruke. No kada je roditelj aktivno uključen u djetetovo korištenje medijskog sadržaja on pomoću sugestija utječe na stvaranje ispravnih medijskih navika djeteta. Promatrajući roditelja, dijete njegove postupke i djela smatra ispravnim te mu viđena slika služi kao model za ponašanje, oblikovanje stavova i doživljaj okoline (Ljubić Nežić, 2019, 290).

S razlogom se ističe kako su roditelji najvažniji čimbenik u djetetovom životu u predškolskoj dobi. Medijske navike djeteta tijekom odrastanja razvijaju se u skladu s medijskim navikama unutar obiteljskog doma. Stoga Sanja Bartaković i Joško Sindik (2016, 97) pod roditeljsku medijaciju ubrajaju bilo kakvu vrstu strategije koju roditelji upotrebljavaju da kontroliraju, nadgledaju ili interpretiraju sadržaj medija svojoj djeci. Usput napominju da postoje tri vrste medijacije: 1) „zajedničko gledanje televizije“ – pasivni način konzumacije pri kojem su roditelji samo fizički prisutni, 2) ograničavajuća (restriktivna) medijacija – roditelji postavljaju pravila vezana za vrstu sadržaja, količinu, trajanje i vrijeme gledanja, 3) aktivna (instruktivna ili poučna) medijacija – uključuje raspravu roditelja i djece o sadržajima kojima su izloženi, pri čemu roditelj pomaže djetetu razumijeti sadržaje koje gleda. Sonia Livingstone (prema Ciboci, Labaš, 2019, 89) pruža sličnu podjelu roditeljske medijacije, razlikujući dvije kategorije: 1) ograničavajuća (restriktivna) medijacija – iako je učinkovita u smanjenju izloženosti djece internetskim rizicima, ona ograničava priliku djetetu da razvije digitalnu pismenost i izgradi otpornost na medijski sadržaj, 2) omogućavajuća (instruktivna) medijacija – obuhvaća skup postupaka (poput zajedničkog korištenja medija, aktivnog posredovanja internetske sigurnosti, roditeljskog nadzora...) koji su usmjereni na osnaživanje djece i podršku njihovog aktivnog angažmana u medijskom svijetu.

Pritom je važna i roditeljska informiranost. Što su oni bolje informirani, to je veća mogućnost da će odigrati dobru ulogu u posredovanju medija i razvoju medijskih navika djece. Njihova razina informiranosti pretpostavlja medijsku pismenost jer jedino pomoću nje mogu ispravno intervenirati pri korištenju medija kod djeteta. Informiranost također utječe na korištenje sve tri vrste medijacije, ali najveća korist se ipak ostvaruje putem aktivne medijacije. Ona pomaže u više aspekata: poboljšava djetetovo razumijevanje radnje i likova te razlikovanje mašte od stvarnosti, jača kritički odnos djeteta prema viđenim sadržajima, smanjuje strah kod djeteta i omogućuje prijenos vlastitih stavova i vrijednosti (Ljubić Nežić, 2019, 291). Ovo je proces koji se događa postepeno, zbog čega je važno neprestano ponavljanje kako bi dijete, ovisno o svojoj dobi, moglo što bolje upoznati i razumijeti medije kao takve.

Jedan od najjednostavnijih načina da se uči djecu o medijima je približiti im se i spoznati njihove interese. U svrhu te spoznaje ključ se nalazi u komunikaciji i zanimanju za medijske sadržaje koje dijete želi konzumirati. Zato se uvijek preporuča roditeljima da zajedno sa svojom djecom pogledaju njihovu najdražu emisiju ili odigraju omiljenu videoigru kako bi na taj način upoznali sadržaj te kroz daljnju komunikaciju s djetetom ukazali na pozitivne ili negativne aspekte istog sadržaja (Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019, 282). Prateći interese djece i pokušavajući koristiti tehnologiju na njima blizak način, pomaže im se u stjecanju novih spoznaja i savladavanju izazova, ali se također puspješuje dječji proces spoznavanja individualnih načina učenja (Ljubić Nežić, 2019, 288). S druge strane, u obzir se mora uzeti i kontekst u kojemu roditelji žive i djeluju te shvatiti izazove roditeljstva u današnjem svijetu. Stoga se mora pronaći način koji je najoptimalniji za primjenjivanje roditeljskih postupaka u svrhu poticaja medijske pismenosti kod djece.

Osim roditelja, važnu ulogu u medijskom odgoju imaju odgojitelji preškolske djece u dječjim vrtićima. Oni bi trebali podupirati i poticati odgojno poželjne utjecaje medija, dok bi cilj medijskog odgoja u spomenutim ustanovama trebao biti razvoj medijske kompetentnosti te aktivnog i kreativnog odnosa prema medijima kod djece. Joško Sindik i Zvezdana Veselinović (2010, 109) naglašavaju da pedagoško djelovanje odgojitelja treba sadržati analizu medijskog sadržaja, opažanje doživljaja pojedinog medija te učenje razlike između stvarnog svijeta i svijeta predstavljenog putem medija. Odgojitelji se također u sklopu medijskog odgoja djece trebaju usmjeriti na prepoznavanje kvalitetnog medijskog sadržaja, procjenu kvalitetnih videoigara, kao i na edukaciju o potencijalnim negativnim utjecajima televizije, računala i interneta. No, da bi se sve spomenuto moglo realizirati, osim inicijative odgojitelja, potrebna je potpora sustava u smislu njihovog usavršavanja o medijima. Stoga je prijeko potrebno da

odgojitelji, kao i roditelji, jačaju vlastite kompetencije na području medijske pismenosti. Njihova medijska pismenost nužan je preduvjet medijskog opismenjavanja djece (Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019, 282). S medijskim odgojem u obrazovnom sustavu se dijete prvi put susreće tek u osnovnoj školi u okviru nastave Hrvatskog jezika. No, s obzirom da su mu mediji dostupni već u ranoj i predškolskoj dobi, dijete do razdoblja pohađanja škole već ima razvijene navike korištenja medijskih uređaja i sadržaja. Osim toga također posjeduje oblikovane stavove, vrijednosti i način ponašanja. Zato je nužno djecu medijski opismenjivati od što ranije dobi kako bi im se stvorila navika svrhovitog korištenja medijskog sadržaja s ciljem da prošire vlastite mogućnosti u istraživanju okoline i svladavanju izazova (Ljubić Nežić, 2019, 287).

Budući da govorimo o djeci rane životne dobi treba pronaći način prikaza i korištenja medija na njima zanimljiv način. Igra je djetetova temeljna aktivnost, pa je dobro da ju roditelji i odgojitelji iskoriste u svrhu podučavanja o medijima. Današnje generacije djece upravo zahtijevaju od roditelja da u svoju igru s djecom uvrste digitalizaciju. Mei-Ju Chou i Chiou-Fan Fen (prema Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019, 281) su u istraživanju dokazali da igra u kojoj sudjeluju roditelji ima višestruke pozitivne utjecaje na sve aspekte djetetova života. Pritom se pouspješuju komunikacijske vještine, osnažuje se sposobnost rješavanja i testiranja problema, obogaćuju se iskustvena istraživanja, osvještava se važnost emocionalnih ekspresija, kontakta oči u oči, čekanja na red i slično. Zajednička igra produbljuje kvalitetu odnosa između roditelja i djeteta na emocionalnoj razini te doprinosi osjećaju međusobne bliskosti (Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019, 281).

## 9. Zaključak

Videoigre su novi medij koji svojom interaktivnošću privlače ljude diljem svijeta. Simbolično predstavljajući vrata za ulazak u virtualni svijet, videoigre svakim danom imaju sve više i više korisnika. Izrađene su na dobro promišljen način s ciljem da u korisniku potiču stvaranje osjećaja ugone i zabavnog iskustva kojima će se igrač neprestano vraćati. Iz tog razloga rijetko tko ostaje imun na ovu vrstu medija, bez obzira na dob, spol i druge identifikacijske karakteristike.

Djecu osnovnoškolske dobi za igranje videoigara najčešće motivira znatiželja te zabava i izazovi koji su stavljeni pred njih. Gotovo sva djeca u ovoj dobi već su dobro upoznata s videoigrama kao medijem jer im je igranje jedan od najčešćih oblika provođenja slobodnog vremena. Iako su svjesna brojnih negativnih utjecaja sadržaja videoigara, većina djece upotpunjuje svoju svakodnevnicu igrajući ih. Stoga već u adolescentskoj dobi postoji mogućnost primjećivanja simptoma kompulzivnog igranja videoigara među mladima. Preokupacija, gubitak kontrole, nemogućnost prestanka, zanemarivanje obaveza i gubitak interesa za druge aktivnosti samo su neki od pokazatelja da je dijete stvorilo ovisnost o videoigrama. Posljedično može doći do socijalne izolacije djeteta jer zatvaranjem u virtualni svijet videoigara zanemaruje stvarni svijet koji ga okružuje. Ovisno o vrsti videoigre i njezinu sadržaju, postoji mogućnost smanjenja empatije i osjetljivosti na nasilje. Ako je dijete u virtualnom svijetu neprestano okruženo nasilnim sadržajem, može doći do prijenosa nasilnog ponašanja u stvarni svijet. No, pokraj spomenutih negativnih učinaka videoigara ne smijemo zanemariti postojanje onih pozitivnih. Videoigre pružaju novi oblik socijalizacije, virtualnu socijalizaciju koja je karakteristična za današnje digitalno doba. Ona potiče djecu na međusobnu suradnju i zajedničko rješavanje problema, pri čemu im se pruža uvid u posljedice vlastitih djelovanja i mogućnost učenja na temelju vlastitih postupaka. Osim toga, videoigre i svijet mašte koji one pružaju mogu pouspjehiti djetetovu koncentraciju, logičko mišljenje i kritičko razmišljanje. Prilikom igranja dijete također može unaprijediti koordinaciju pokreta i razviti vještinu snalaženja u prostoru.

Budući da su upravo djeca, adolescenti i mladi najosjetljivija skupina za razvoj ovisnosti o videoigrama, ističe se nužnost medijske pismenosti i važnost provođenja medijskog odgoja od najranije životne dobi. Najvažniju ulogu u provedbi imaju roditelji, odgojitelji i učitelji kako bi se djeci moglo omogućiti što sigurnije medijsko djetinjstvo.

## 10. Literatura

1. Bartaković, S., Sindik, J. (2016). Medijacijska uloga roditelja prilikom djetetovog gledanja televizije. *Acta ladertina*, 13 (2), 95-113.
2. Billieux, J., Deleuze, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J. (2015). Internet gaming addiction: The case of massively multiplayer online roleplaying games. *Textbook of addiction treatment: International perspectives*. Milano: Springer Milan, 1515-1525.
3. Bilić, V., Ljubin Golub, T. (2011). Patološko igranje videoigara: uloga spola, samopoštovanja i edukacijske sredine. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja*, 47 (2), 1-13.
4. Bilić, V., Gjukić, D., Kirinić, G. (2010). Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu adolescente. *Napredak*, 151 (2), 195-213.
5. Brčić, I. (2020). Utjecaj video igara na djecu. *In Medias Res*, 9 (17), 2669-2684.
6. Ciboci, L., Kanižaj, I., Labaš, D.(ur) (2011). *Djeca medija. Od marginalizacije do senzacije*. Zagreb: Matica hrvatska.
7. Ciboci, L., Labaš, D. (2019). Digital media literacy, school and contemporary parenting. *Medijske studije*, 10 (19), 83-101.
8. Dnevna bolnica za ovisnost o internetu i videoigramama (2022). *Ovisnost o videoigramama*. Pribavljeno 28.05.2022. s adrese: <https://www.pbsvi.hr/dnevne-bolnice/dnevna-bolnica-za-ovisnost-o-internetu-i-videoigramama/>
9. Dokler, A. (2020). *Videoigre u predškolskoj dobi: kako utječu na dječju igru i razvoj*. Pribavljeno 21.06.2022. s adrese: <https://www.medijskapismenost.hr/videoigre-u-predskolskoj-dobi-kako-utjecu-na-djecju-igru-i-kako-ih-koristiti-u-obrazovanju/>
10. Dokler, A. (2017a). *Koje dobrobiti internet i videoigre donose djeci?* Pribavljeno 22.06.2022. s adrese: <https://www.medijskapismenost.hr/koje-dobrobiti-internet-i-videoigre-donose-djeci/>
11. Dokler, A. (2018). *Kako igranje videoigara uravnotežiti s drugim razvojno važnim igrama?* Pribavljeno 22.06.2022. s adrese: <https://www.medijskapismenost.hr/kako-igranje-videoigara-uravnoteziti-s-drugim-razvojno-vaznim-igramama/>
12. Dokler, A. (2016). *Dobrobiti videoigara: kreativnost, suradljivost i bolje pamćenje*. Pribavljeno 22.06.2022. s adrese: <https://www.medijskapismenost.hr/dobrobiti-videoigara-kreativnost-suradljivost-i-bolje-pamcenje/>
13. Dokler, A. (2017b). *Šest savjeta za igranje videoigara s djecom, od kojih će vas neki iznenaditi*. Pribavljeno 22.06.2022. s adrese: <https://www.medijskapismenost.hr/6-savjeta-za-igranje-videoigara-s-djecom-od-kojih-ce-vas-neki-iznenaditi/>

14. Đuran, A., Koprivnjak, D., Maček, N. (2019). Utjecaj medija i uloga odraslih na odgoj i obrazovanje djece predškolske i rane školske dobi. *Communication Management Review*, 4 (1), 270-283.
15. Espasito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. University of Technology of Compiègne.
16. Eurostat (2019). *Statistički podaci o digitalnom gospodarstvu i društvu – kućanstva i pojedinci*. Pribavljeno 01.05.2022. s adrese: [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Archive:Statisti%C4%8Dki\\_podaci\\_o\\_digitalnom\\_gospodarstvu\\_i\\_dru%C5%A1tvu\\_%E2%80%93\\_ku%C4%87anstva\\_i\\_pojedinci&oldid=510153#Pristup\\_internetu](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Archive:Statisti%C4%8Dki_podaci_o_digitalnom_gospodarstvu_i_dru%C5%A1tvu_%E2%80%93_ku%C4%87anstva_i_pojedinci&oldid=510153#Pristup_internetu)
17. Felicia, P. (2009). *Digitalne igre u školama – Priručnik za učitelje*. Bruxelles: European Schoolnet.
18. Flinčec, V. (2018). *Znate li što su FPS, MOBA, NPC...? Donosimo Vam mali rječnik videoigara*. Pribavljeno 08.05.2022. s adrese: <https://www.medijskapismenost.hr/znate-li-sto-su-fps-moba-npc-lag-donosimo-vam-mali-rjecnik-videoigara/>
19. Gligora Marković, M., Antić, M., Rauker Koch, M. (2013). Proces razvoja multimedijske računalne igre. *Zbornik Veleučilišta u Rijeci*, 1 (1), 151-163.
20. Global analitika (2018). *Poremećaj igranja videoigara kao ovisnost*. Pribavljeno 23.05.2022. s adrese: <https://globalanalitika.com/svjetska-zdravstvena-organizacija-poremecaj-videoigrice-proglasen-okarakterisan-kao-ovisnost/>
21. Haramija, P., Njavro, Đ., Vranešić, P. (2020). Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata. *Obnovljeni život*, 75 (1), 93-108.
22. Hrvatska enciklopedija (2022). *Definicija pojma videoigre*. Pribavljeno 30.04.2022. s adrese: <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=68642#top>
23. Hrvatski Telekom, Hrabri Telefon, Društvo za komunikacijsku i medijsku kulturu (2018). *Svijet videoigara: Digitalni vodič za sigurno igranje videoigara*. Pribavljeno 22.06.2022. s adrese: <https://res.cloudinary.com/broj42/image/upload/v1545406543/pbegp6bhjmfqo1pinz4.pdf>
24. Interactive Software Federation of Europe (2020). *Statistički podaci o korisnicima videoigara u Europi*. Pribavljeno 12.05.2022. s adrese: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/08/ISFE-final-1.pdf>
25. Jurman, J., Boričević Maršanić, V., Paradžik, Lj., Karapetrić Bolfan, Lj., Javornik, S. (2017). Ovisnost o internetu i video igrama. *Socijalna psihijatrija*, 45 (1), 36-42.
26. Labaš, D., Marinčić, I., Mujčinović, A. (2019). Percepcija djece o utjecaju videoigara. *Communication Management Review*, 4 (1), 8-27.

27. Ljubić Nežić, K. (2019). Poticanje razvoja medijske pismenosti u ranom i predškolskom odgoju i obrazovanju. *Communication Management Review*, 4 (1), 284-301.
28. Mandarić, V. (2012). Novi mediji i rizično ponašanje djece i mladih. *Bogoslovna smotra*, 82 (1), 131-149.
29. Martinčević, M., Vranić, A. (2019). Mogu li videoigre osnažiti kognitivne sposobnosti? *Psihologijske teme*, 28 (3), 507-528.
30. Matijević, M. (2019). *Videoigre u odrastanju pripadnika net-generacija*. Pribavljeno 21.06.2022. s adrese: <https://www.medijskapismenost.hr/videoigre-u-odrastanju-pripadnika-net-generacija/>
31. Muriel, D., Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. New York: Routledge.
32. Mužić, J. (2014). Štetan utjecaj virtualnoga svijeta na djecu. *Obnovljeni život*, 69 (3), 395-405.
33. Netokracija (2018). *Gameri u Hrvatskoj*. Pribavljeno 12.05.2022. s adrese: <https://www.netokracija.com/istrazivanje-o-gamerima-u-hrvatskoj-147345>
34. Newzoo (2020). Statistički podaci o broju korisnika videoigara u svijetu. Pribavljeno 12.05.2022. s adrese: <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>
35. Obst, P. L., Zhao, X., White, K. M., O'Connor, E. L., Longman, H. (2018). Game Identity-Based Motivations of Playing World of Warcraft and Their Psychological Outcomes. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 21 (10), 655-660.
36. Poh, M. (2021). *Evolution of Home Video Game Consoles (1967-2011)*. Pribavljeno 07.05.2022. s adrese: <https://www.hongkiat.com/blog/evolution-of-home-video-game-consoles-1967-2011/>
37. Ružić-Baf, M., Radetić-Paić, M. (2010). Utjecaj računalnih igrica na mlade i uporaba PEGI alata. *Život i škola*, 24 (2), 9-18.
38. Sindik, J., Veselinović, Z. (2010). Kako odgojiteljice percipiraju utjecaj medija na predškolsku djecu? *Medijska istraživanja*, 16 (2), 107-133.
39. Smoljak, P. (2018). *Pet edukativnih i zabavnih videoigara za djecu*. Pribavljeno 22.06.2022. s adrese: <https://www.medijskapismenost.hr/pet-edukativnih-i-zabavnih-videoigara-za-djecu/>
40. Tolić, M. (2009). Temeljni pojmovi suvremene medijske pedagogije. *Život i škola*, LV (22), 97-103.
41. Tyack, A., Wyeth, P. i Johnson, D. (2016). The appeal of MOBA games: What makes people start, stay, and stop. *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. SAD: Association for Computing Machinery, 313-325.

42. Valković, J. (2008). Karakteristike i djelovanje nasilja u videoigrama. *Riječki teološki časopis*, 16 (2), 483-502.
43. Zackariasson, P., Wilson, T. (2012). *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*. New York: Routledge.