

# Ovisnost o video igrama i ovladavanje separacijskom krizom u ranoj adolescenciji

---

Železnik, Tea

Master's thesis / Diplomski rad

2018

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:775794>

Rights / Prava: [In copyright](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2020-11-24**



Repository / Repozitorij:

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

**TEA ŽELEZNIK**

**OVISNOST O VIDEO IGRAMA I SPOSOBNOST  
OVLADAVANJA SEPARACIJSKOM KRIZOM U  
RANOJ ADOLESCENCIJI**

Diplomski rad

Pula, 2018.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

TEA ŽELEZNIK

OVISNOST O VIDEO IGRAMA I OVLADAVANJE  
SEPARACIJSKOM KRIZOM U RANOJ ADOLESCENCIJI

Diplomski rad

JMBAG: 0303010374, redoviti student

Studijski smjer: Učiteljski studij

Predmet: Razvojna psihologija

Znanstveno područje: Društvene znanosti

Znanstveno polje: Psihologija

Znanstvena grana: Razvojna psihologija

Mentor: doc.dr.sc. Aldo Špelić

Pula, 2018.

## IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisani \_\_\_\_\_, kandidat za magistra \_\_\_\_\_ ovime izjavljujem da je ovaj Diplomski rad rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Diplomskog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

---

U Puli, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ godine

IZJAVA  
o korištenju autorskog djela

Ja, \_\_\_\_\_ dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj diplomski rad pod nazivom

---

koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, \_\_\_\_\_ (datum)

Potpis

---

## SADRŽAJ

1. UVOD .....	6
2. PROCES PRIMARNE I SEKUNDARNE SEPARACIJE – INDIVIDUACIJE.....	7
2.1. Proces primarne separacije - individuacije.....	7
2.2. Proces sekundarne separacije - individuacije .....	8
3. ADOLESCENCIJA.....	9
3.1. Samopojmanje ili self – koncept u adolescenciji.....	10
3.2. Samopoštovanje.....	11
3.3. Postignuće .....	11
3.4. Razlika između spolova i načinu ovladavanja iskustva separacije.....	12
3.5. Odnos i utjecaj komunikacije u fazi separacije i razvoj psihološke autonomnosti .....	13
3.6. Vršnjačke skupine .....	14
4. VIDEO IGRE I NJIHOV UTJECAJ NA MENTALNI RAZVOJ ADOLESCENTA .....	16
4.1. Ovisnost o videoigrama.....	17
4.2. Zdravstvene posljedice ovisnosti.....	18
5. METODA ISTRAŽIVANJA .....	19
5.1. Ciljevi i zadaci istraživanja .....	19
5.2. Ispitanici i postupak istraživanja .....	20
5.3. Instrumenti istraživanja .....	20
6. REZULTATI ISTRAŽIVANJA.....	21
6.1. Značaj igranja video igara kod dječaka s osvrtom na način ovladavanja separacijskim odvajanjem .....	22
6.2. Značaj igranja video igara kod djevojčica, s osvrtom na negaciju i regresiju .....	24
7. RASPRAVA.....	26
8. ZAKLJUČAK .....	28
SAŽETAK.....	29
9. LITERATURA .....	31

## 1. UVOD

Tema ovog diplomskog rada je ovisnost o video igrama u doba rane adolescencije i povezanost s ovladavanjem separacijskom krizom u ranoj adolescenciji.

Doba adolescentnog razvoja je psihološko odvajanje adolescenata od roditelja čime je potaknuta adolescentna kriza koja predstavlja odvajanje. Upravo zbog te krize koju adolescenti prolaze, pokazuju tendenciju regresije u vidu pojave simbiotskih potreba, odnosno ovisnosti. Prema Blossu (1979.) adolescentni razvoj započinje biološkim pubertetskim promjenama, a koje osim izgradnje spolnosti potiču i proces izgradnje psihičke autonomnosti. Izgradnja psihičke autonomnosti započinje ponovnim oživljavanjem simbiotsko-ovisničkih potreba i s njima potaknutih arhaičkih strahova povezanih s ranim iskustvom odvajanja. Ovo događanje potiče pojavu regresivnih tendencija ka ponovnom simbiotskom sjedinjenju. Tek s proradom ovih strahova te njihovim prevladavanjem tijekom adolescentnog razvoja dolazi razvoja psihičke autonomije i adekvatnog adolescentnog razvoja. (Špelić, 2007., prema Blossu 1979). Takva dob je vrlo osjetljiva te samim time može težiti različitim izazovima sazrijevanja. Kao glavni čimbenik pri stvaranju potencijalne ovisnosti, spominje se zavisnost o igranju video igara. Kao posljedica separacijske krize javlja se separacijska anksioznost koja može prijeći u jednu vrstu ovisnosti. U današnje doba se najčešće radi o problemu prekomjernog igranja video igara.

Interes ovog istraživanja je koliko je poteškoća u ovladavanju separacijskom krizom povezano s ovisnošću o videoigramama, te koja je razlika između spolova (djevojaka i mladića) u načinu ovladavanja separacijskom krizom i pojave ovisnosti o video igrama mladih rane adolescentske dobi.

## **2. PROCES PRIMARNE I SEKUNDARNE SEPARACIJE – INDIVIDUACIJE**

### **2.1. Proces primarne separacije - individuacije**

Već na samom početku života, odmah nakon rođenja djeteta je ovisno o majci, koja jasno odgovara na sve njegove potrebe. Separacijska kriza vrlo je poznat, čest i očekivan pojam u psihologiji djeteta. Javlja se vrlo rano, već u šestom mjesecu djetetova života, kada se u djetetu stvara strah od fizičkog odvajanja od majke. Prema Margaret Mahler najvažniju ulogu predstavlja majka, definirana ulogom mosta koja djetetu omogućava premostiti odnos između sebe, odnosno unutarnjeg svijeta i doživljaja vanjskog svijeta te svijeta objekta. Majka je dakle prvotna stavka prelaska djeteta iz svijeta subjektivnosti u svijet objektivnosti. Prema Špelić (2004.) neadekvatnost razvoja objektnog odnosa može se manifestirati kroz pojave dječjih psihotičnih stanja kao što su simbiotska i autistična psihoza u kojima se nepovoljnosti razvoja objektnog odnosa mogu prepoznati u neadekvatnom razvoju ega, odnosno sposobnosti adekvatnog odnosa prema realitetu. Nerazvijenost ega manifestira se u situacijama frustracije ili konflikta tako da dolazi do raspada ego funkcija što se rezultira neadekvatnim testiranjem realiteta i poteškoći kontrole vlastitih nagonskih aspekata ponašanja (Špelić, 2004.).

Mahler u objašnjavaju separacije u ranom djetinjstvu izdvaja četiri faze u kojima se odvija različita priroda interakcije majka – djeteta. Za razumijevanje prirode procesa separacije posebno se ističe značenje djetetovih najranijih iskustava u zadovoljavanju potreba i emocionalnoj dostupnosti majke. U prvoj godini života djeteta postupno iz stanja simbiotske vezanosti majkom, usporedno s kognitivnim i motornim razvojem, postaje svjesno svoje individualne egzistencije. Proces separacije olakšava i mogućnost fizičkog odvajanja od majke, što predstavlja važan izbor zadovoljstva, pogotovo ako majka ne ograničava slobodu djetetova kretanja. U dobi oko dvije godine djeteta opet intenzivnije traga za majkom, javlja se separacijska anksioznost koja je izraženija kod hladnijeg i udaljenog odnosa majke. To je vrijeme kad je za poželjan ishod nužno usklađivanje djetetove potrebe za emocionalnom bliskosti s majkom i uvažavanje potrebe za samostalnošću. Pretjerano zaštićivanje i sputavanje samostalnosti rezultira agresijom, kao što i neprimjereno " guranje " ka samostalnosti, uz hladne osobe, može potencirati separacijsku anksioznost. Postupno diferenciranje od majke i konačna primarna separacija moguća je u internalizaciji predodžbe majke (Smojver – Ažić, 1998.). Roditeljska introjicirana figura pruža izvor ugone i podrške



kad i majka nije fizička nazočna (Rhodes i Kroger, 1992.). Cilj primarne separacije je taj da dijete diferencira sebe kao zasebno biće u odnosu na okolinu.

## **2.2. Proces sekundarne separacije - individuacije**

Teorijski koncept adolescentnog razvoja P. Blossa ističe drugu individuaciju kao proces odvajanja adolescenata od roditeljski internaliziranih aspekata prilikom čega se formira psihička autonomnost, za razliku od prve individuacije kada dijete stječe sposobnost fizičkog odvajanja od roditelja, završetkom druge separacije – individuacije uvelike je određen emocionalnom uključenošću roditelja. Rješavanje zadataka druge individuacije distanciranjem, adolescent formira fizički i ideološki prostor roditelja i sebe te tako ne uspijeva završiti razvojni zadatak što se manifestira (Bloss 1967., prema Špelić (2006.) u nesposobnosti da se odvoji od roditeljskih internaliziranih aspekata. Ono je moguće jedino u obliku deattachemnta rezultiranog osjećajem otuđenja adolescenta koji je potenciran odbacivanjem i poniženjem drugih (Špelić, 2006.).

U tom razdoblju u skladu sa Blossovom teorijom dolazi do veće potrebe za regresivnim oblicima ponašanja koji su potaknuti većom pojavom ovisničkih potreba u vidu pasivno-regresivnih ponašanja ili obrambenim oblicima ponašanja povezanih s tim potrebama poput rizičnog ponašanja. Taj proces s kojim se suočavaju adolescenti može se prepoznati u njihovim obiteljima u vidu veće emocionalne ovisnosti i pojedinom roditelju, primarno majkama, a i posebnim oblicima ponašanjima koji mogu biti izraženi od pojave regresivnoga ponašanja do korištenja različitih vrsta obrana u odnosu na potrebe.

### 3. ADOLESCENCIJA

Adolescentni je razvoj izuzetno kompleksan period svakog čovjeka te ga se označuje kao događanje u kojem se istovremeno odvijaju dva procesa koja sa sobom nose potencijalne „opasnosti“ (Juran, 2015). Prva se opasnost odnosi na oživljavanje ranih edipovskih, trijadnih iskustava praćenih pojavom incestnih sadržaja, dok je druga opasnost određena oživljavanjem ranih preedipovskih, dijadnih iskustava praćenih simbiotskim potrebama i arhaičkim strahovima od gubitka osobne integritnosti. Naime, adolescentni je razvoj shvaćen tako da osim oživljavanja trijadnih sadržaja ranijega edipskoga razdoblja koje je praćeno iskustvima „želja-krivnja“, dolazi do „invazije u mišljenje“ dijadnih sadržaja ranijega preedipskoga razdoblja praćenoga iskustvima arhaičnog zadovoljstva odnosno boli. Koncept „druge individuacije“ dobio je mnoge znanstvene potvrde. Na temelju istraživanja (Špelić, 2007.) dobivena je potvrda procesa „druge individuacije“ isključivo prepoznavanjem i provjeravanjem razvojnih promjena u periodu adolescencije te načinu prihvaćanja i prorade u iskustvu odvajanja. Na taj je način uspostavljena pravilnost adolescentnog razvoja u vidu jačanja sposobnosti za samostalno i autonomno psihičko funkcioniranje. Ta je promjena prepoznata kroz manji intenzitet i učestalost pojave separacijske anksioznosti praćene strahovima od „progutanosti“ i „stapanja“, depresivnosti, neuspjehom u socijalnome funkcioniranju te poteškoćama u realizaciji vlastitih ciljeva.

Upravo zato je nužno ukazivati i poticati roditelje da od najranije dobi odgovaraju na želje i potrebe svoje djece. Djetetu treba dati onoliko slobode koliko mu je potrebno da bi se razvilo u cjelovito osobu. Ne razvijaju se svi ljudi istim tempom, svako dijete ima svoje vrijeme za savladavanje određenih razvojnih zadataka. Podrška i razumijevanje roditelja može imati glavnu ulogu djetetova puta do odrasle zasebne osobe (Juran, 2015.).

### 3.1. Samopoimanje ili self – koncept u adolescenciji

Slika o sebi, samosvijest, poimanje sebe, self-koncept, su zapravo pojmovi, koje različiti autori različito definiraju, a u suštini predstavljaju generalizirano iskustvo o sebi u različitim područjima života i rada (Janakov, 1988; prema: Kuburić, 2009). Self-koncept ili slika o sebi je multidimenzionalni sistem koji se odnosi na individualnu percepciju selfa u vezi s različitim karakteristikama (akademske i neakademske), rodnim ulogama, seksualnošću, rasnim identitetom i mnogim drugim. Self-koncept je skup vjerovanja o sebi. Pretpostavlja se da se razlikuje od samosvijesti, a da u isto vrijeme predstavlja opširniji obujam od samog pojma samopouzdanja. Self-koncept je interni model koji se sastoji iz samoprocjene. Karakteristike koje se ocjenjuju uključuju ličnost, vještine i sposobnosti, zanimanja i hobi, fizičke karakteristike i sl.

Slika o sebi je s vremenom promjenjiva, kada se vrši ponovna procjena, a u ekstremnim slučajevima promjena može dovesti do krize identiteta. Model slike o sebi sadrži tri komponente: samopoštovanje, stabilnost (koja se odnosi na organizaciju i kontinuitet nečijeg self-koncepta) i samoeфикаsnost (uvjerenje da posjedujemo određene sposobnosti za određenu akciju i da je možemo uspješno izvršiti). Izgrađuje se polako i dugo od ranog djetinjstva na osnovu povratnih informacija koje dijete dobiva od svojih roditelja, zatim prijatelja, odgajatelja, učitelja, kao i na osnovu svojih interpretacija ponašanja drugih ljudi prema nama. Dijete se osjeća dobro (njegov self – koncept je pozitivan) kada ono sebe doživljava kao prihvaćeno od drugih, sposobno i kompetentno, sigurno i samosvjesno, voljeno, cijenjeno i nezavisno.

Gordon Olport u svojoj teoriji ličnosti selfu pridaje centralnu ulogu u razvoju individualne ličnosti. Prema Olportu, odrasla osoba posjeduje jedan osjećaj sebe koji je povezan sa selfovima drugih, emocionalnom sigurnošću i prihvaćanjem osobnog selfa. Olport i Willy James su smatrali da bi self mogao biti podijeljen na različite komponente koje su prepoznate kao kognitivne (self-koncept) i afektivno-evaluativne komponente (self-esteem i samoreprezentacija) (Hair & Graziano, 2003).

Kao što već ranije spomenula, u procesu druge separacije – individuacije koja se može opisati kao pojava krize ovisnosti, psihičke autonomnosti spomenuta je i izgradnja self-koncepta koji uvelike ima važnost u izgradnji odrasle osobe. Adolescenti koji imaju veću tendenciju emocionalne ovisnosti i pojedinom roditelju, primarno majkama, a i posebnim oblicima ponašanjima koji mogu biti izraženi od pojave regresivnog ponašanja do korištenja različitih vrsta obrana u odnosu na potrebe. Sve se to događanje manifestira na području

doživljaja samoga sebe kao osobe s nižim mišljenjem o sebi odnosno samopoštovanje, ali isto tako i osjećaj neuklapanja, nekompetentnosti i drugim varijablama koje obuhvaća self koncept. (Juran, 2015.)

### **3.2. Samopoštovanje**

Samopoštovanje je komponenta složenijeg konstrukta koji se označava kao pojam o sebi. Pojam o sebi se sastoji od stavova i pretpostavki koje osoba ima u odnosu na sebe i svoje sposobnosti, a koje su ujedno i vodič za njeno ponašanje (Coopersmith, Feldman 1974; prema Milošević, Ševkušić 2005). Samopoštovanje, kao važan aspekt slike o sebi, smatra se njegovom evaluativnom komponentom. Kada djeca krenu u školu, njihov pojam o sebi je formiran kroz utjecaj obitelji, međutim utjecaj škole se nikako ne može zanemariti. Samopoštovanje je svjesni kognitivno-afektivni izraz samoevaluacije i predstavlja jedan od najdirektnijih pokazatelja integracije pojma o sebi. Prema tome, visoko samopoštovanje je važan preduvjet visokog školskog postignuća (Ševkušić i Milošević, 2005). Školsko postignuće i učenje ostvaruju značajan utjecaj na samopoštovanje i učenik bi trebao biti uspješan kako bi izgradio pozitivnu sliku o sebi i svojim akademskim postignućima. Kod onih učenika koji kontinuirano doživljavaju neuspjeh dolazi do smanjenja očekivanja i samopoštovanja, samim tim i do smanjenja motivacije za učenje, te takvi učenici postaju frustrirani i često se događa da prekidaju školovanje (Milošević i Ševkušić, 2005.)

### **3.3. Postignuće**

Radi se o motivu postizanja kojim je ličnost vođena u određenoj aktivnosti, dok je danas na Zapadu postalo uobičajeno poistovjećivanje postignuća sa školskim uspjehom. Školsko postignuće se javlja kao potreba ličnosti za pokazivanjem integriteta i demonstracije sposobnosti, te kao potreba za pripadanjem i ostvarivanjem poštovanja okoline. Postignuće kao takvo posjeduje izrazitu socijalnu dimenziju. Istraživanje Trautweina (Trautwein et al., 2009.) pokazuje da vršnjačko prihvaćanje djeteta ima značajan utjecaj na self-koncept , njegovo cjelokupno ponašanje te na koncu akademski uspjeh.

### **3.4. Razlika između spolova i načinu ovladavanja iskustva separacije**

Prevladavanje teškoća u sazrijevanju odnosno separaciju od roditelja trebalo bi se ostvariti kroz postepenu degradaciju velikih emotivnih veza adolescenata s njihovim roditeljima. Pred adolescentom je cilj stvaranja mogućnosti za nekim drugim vezama koje uključuju osobe van njihove obitelji. Te druge osobe najčešće su vršnjaci. Proces separacije od roditelja prati faza tugovanja zbog odvajanja od roditelja. Takva pojava je prirodna stoga mnogi psiholozi depresiju za vrijeme adolescentnog razvoja smatraju normalnom pojavom koja je vezana uz gubitak sigurnosti na koju su navikli. Blaga depresija, anksioznost i učestale promjene raspoloženja prolazne su pojave u životu zdravog i psihološki razvijenog adolescenata koji nastoji razriješiti krizu odvajanja od roditelja.

Rana adolescencija je razdoblje najveće raznolikosti koje se događa unutar samih adolescenata, ali i također među njima samima. Tijekom rane adolescencije dolazi do druge individuacije – separacije, gdje se adolescenti odvajaju od roditelja. Glavni cilj psihološke separacije je napuštanje identifikacije s roditeljima i stvaranje vlastite autonomije. Adolescenti trebaju stvoriti vlastitu odraslu osobnost koja će moći samostalno funkcionirati. Špelić (2006.) ukazuje da dječaci više reagiraju na odvajanje putem negacije i idealizacije, dok djevojke reagiraju više regresnim ponašanjem i osjećajima. Prema istraživanjima Špelić (2004. i 2006.) potvrđena je uspješnost izgradnje psihičke (emocionalne) autonomnosti mladih u razdoblju rane adolescencije i njihove uspješnosti adolescentnog razvoja na kraju. Rezultat uspješnog odvajanja je razvoj psihološke autonomnosti koja predstavlja samostalno psihosocijalno funkcioniranje, dok neuspjeh dovodi do emocionalno ovisne osobnosti odnosno, osoba prikazuje nesposobnost u samostalnom psihosocijalnom funkcioniranju.

Rezultat te razriješene krize u konačnici dovodi do osamostaljenja (Gjurković, Vrsaljko, 2010.). Navedene promjene u ponašanju i oscilaciji u konstantnim mijenjanjima raspoloženja u službi su razvoja i nemaju stabilnu kliničku sliku. U kojem će se smjeru ta slika i proces prikazati ovisi o puno neposrednih faktora s kojima se adolescenti susreću nakon što se odvoji od roditelja. Neki od tih faktora su biološki uvjetovani nasljeđem, a neki se odnose na utjecaj okoline i razvoj psihološkog stajališta pod uvjetom vanjskih čimbenika.

### **3.5. Odnos i utjecaj komunikacije u fazi separacije i razvoj psihološke autonomnosti**

Prema Blossu (1979.) cjelokupni adolescentni razvoj određen je procesom "druge separacije – individuacije". Kod prve separacije – individuacije (Mahler, 1979.) djeca trebaju razviti sposobnost fizičke odvojenosti u odnosu na drugu separaciju – individuaciju (Bloss, 1979.) tijekom koje mladi kod adolescentnog razvoja trebaju razviti sposobnosti psihičke odvojenosti. Psihičko odvajanje predstavlja napuštanje ranijih identifikacija s roditeljima (internaliziranih aspekata roditelja) koje su kao dio njihove infantilne strukture ego ideala predstavljale nosioce njihove ranije sigurnosti, vrijednosti i poticaja (motivacije).

Kroz poboljšavanje komunikacije na relaciji roditelj–adolescent, stvara se mogućnost za projekcijom odnosa afektivne vezanosti kada je to potrebno. To se odnosi i na razvoj korigiranog partnerstva između roditelja i adolescenata, kroz koji se omogućuje razvoj najvažnijih promjena u adolescenciji i smanjivanja oslanjanja na roditelje kao figure vezanosti (Medić, 2014.). Tenzije koje se stvaraju između adolescenata i roditelja javljaju iz mnogih razloga, od kojih je najveći svakako se potreba za autonomijom, pri čemu sustav afektivne vezanosti stvara individualne razlike u pogledu prevladavanja tih tenzija. Sigurna baza je u osnovi kvalitetne autonomije. Ciljem korigirano partnerstvo omogućuje i roditelju da prepoznaju adolescentu potrebu za autonomijom. Da bi ovo partnerstvo funkcioniralo, potrebna su dva uvjeta: kapacitet za uspostavljanje i što bolju komunikaciju i spremnost roditelja da dozvoli autonomiju, te spremnost adolescenta da je traži, dok se nastavljaju relacije u pravcu roditelj–tinejdžer. Stvaranje autonomije može biti problematično za sve porodice, ali posebno za one koje imaju razvijene nesigurne obrasce afektivne vezanosti (Smojver-Adžić, 1998.) .

Odnos ranog iskustva i psihološke separacije individuacije adolescentske nezavisnosti od roditelja karakteriziraju razvoj u periodu adolescencije, što može utjecati na sistem afektivne vezanosti tako što se povećava utjecaj njene nesigurne organizacije na ponašanje adolescenta. Prema Bowlbyju, djeca koja percipiraju viši nivo otuđenja od roditelja razvijaju ne-siguran stil vezanosti. Adolescenti s nesigurnim stilom vezanosti imaju veće poteškoće u psihičkoj i socijalnoj prilagodljivosti. Rizik za adaptaciju je veći kada je podrška mala. Dvosmjerna komunikacija između roditelja i djeteta neophodna je za zdrav emocionalni razvoj. Cilj završne faze razvoja afektivne vezanosti u adolescenciji je veća dostupnost nego blizina figure. Dostupnost se reflektira kroz otvorenu komunikaciju između roditelja i djeteta, odnosno kroz odgovor roditelja na potrebe djeteta. Kada dostupnost postane osnovni cilj

sistema afektivne vezanosti, tada su očekivanja djeteta od figure važni faktori afektivne vezanosti. Ipak, način na koji adolescenti i odrasli reagiraju na poremećaj afektivne vezanosti u suštini se ne razlikuje od dječje reakcije. Kada osoba zna da je figura vezanosti dostupna i responzivna, to joj stvara osjećaj sigurnosti i potiče ju da nastavi taj odnos, što će trajati cijeli život, a pogotovo se zapaža u kriznim situacijama (Nikolić, 2010.).

### **3.6. Vršnjačke skupine**

Spomenuli smo da tijekom rane adolescencije mladići i djevojke pokušavaju odvojiti od svojih roditelja te svu pažnju usmjeravaju prema grupi i pronalasku što bolje pozicije u njoj. Najčešće se formiraju grupe vršnjaka koji dijele slične interese za glazbu, odjeću, stavove i slično.

Stječu se nova prijateljstva unutar kojih se traži odobravanje, odanost, povjerenje i zaštita. Također se izmjenjuju i teme razgovora te one više nisu vezane za igru i školu, već simpatije i druge teme primjere za odraslu dob (Orbanić, prema Berk, 2016.). Svaka vršnjačka grupa sastoji se od manjeg broja članova unutar koje svaki član ima različitu ulogu, ali i poziciju. Na čelu grupe uvijek je osoba s najboljim socijalnim vještinama i najboljim samopouzdanjem. Takva tip adolescenta, u suradnji s ostalim članovima, donosi neformalna pravila te sebe automatski postavlja za vođu grupe te njegovo mišljenje i stavove najčešće dijeli i ostatak grupe. Grupiranja se najčešće odvijaju i prema rodnim ulogama, ali i prema obiteljskom okruženju iz kojeg su došli. Primjer mogu biti djeca pretjerano autoritativnih roditelja koji će biti više posvećeni školi i ocjenama, neće vrijeme poslije škole provoditi po parkovima ili s društvom, već će slobodno vrijeme provoditi u nečemu što mu roditelji odaberu i smatraju korisnim za njega. Ta djeca će za prijatelje naći vršnjake sa sličnim načinom života i s njima će provoditi slobodno vrijeme, vjerojatno pod strogim nadzorom roditelja (Orbanić, prema Berk, 2016.). Kod djece koja intenzivno igraju video igre dolazi do stvaranja klanova. Ti klanovi sastoje se od određene skupine ljudi koji igraju istu igricu te sami sebi određuju povoljne karakteristike za ulazak u klan. Osobe koje imaju slabi nadzor roditelja vrijeme će za računalom, parkovima, neće previše mariti za školu i naći će grupu vršnjaka koji također imaju veliku slobodu i slab nadzor roditelja (Bastašić, 1995.).

Pripadanje i položaj u grupi vršnjaka, ovisno o njenim vrijednostima, za adolescente imaju važnu ulogu jer im pripadnost željenoj vršnjačkoj grupi daje samopouzdanje. U slučaju da se

grupa ponaša u skladu s moralnim načelima, može pomoći u ostvarivanju vlastitog identiteta, razvoju samopoštovanja i usvajanju socijalnog ponašanja.

No, nemaju sve vršnjačke grupe pozitivan utjecaj na pojedince koji joj pripadaju. Grupe također adolescentima mogu nanijeti više štete nego koristi zbog ispitivanja moralnih vrijednosti i mogućeg kršenja određenih društvenih normi. Takve grupe najviše karakterizira konzumacija pretjerano igranje igrica, droga i alkohola, te krađa i druge loše radnje. Ako individua podlegne takvoj grupi i njenim pravilima, on će se naći u većem problemu od samoće i ne pripadanja grupi. Osobe koje ulaze u takve grupe su osobe s niskim samopoštovanjem, često su sramežljive i najlakše im je pristupiti takvoj grupi i pronaći mjesto u njoj upravo zbog niskih moralnih vrijednosti. Kako ne bi bio izbačen iz grupe, svaki pojedinac mora poštivati pravila iste. Izbacivanje iz grupe može nositi mnoge posljedice, od kojih su najčešće zatvaranje u sebe, depresija ili neke druge psihičke smetnje koje su kod adolescenata još izraženije.

Porast kognitivnih sposobnosti dovodi do toga da mladići i djevojke postaju svjesni da su negativno evaluirani od strane vršnjaka u onim sposobnostima koje su važne za njihovo samopoimanje (tjelesni izgled, emocionalna stabilnost, školski uspjeh). U nekim ekstremnim slučajevima odbačeni, a ponekad i zanemareni, mogu doživljavati različite somatske tegobe (kao što su znojenje, crvenjenje, nesаница, poremećaj srčanog ritma i dr.) (Lacković – Grgin; 2005.). Još jedna posljedica isključenja iz grupe, danas nažalost sve češća, jest bullying može dovesti do ozbiljnih posljedica na psihosocijalno stanje adolescenta, ako se pravovremeno ne primijeti i zaustavi. Stoga je od velike važnosti spremnost učitelja i profesora na disfunkcije unutar vršnjačkih skupina te potrebna intervencija. Bullying se može uspješno riješiti treningom socijalnih vještina. Do danas je izdan niz priručnika s raznim radionicama za mlade. Svaki učitelj/profesor može pronaći one koje najbolje odgovaraju problemu i uvjetima u kojima se nalaze (broj učenika, sredina, materijalni uvjeti).

Kod procjene i analize afektivne vezanosti u periodu adolescencije, psiholozi se vraćaju na Bowlbijeve koncept koji prikazuje odnos adolescent–roditelj koji podrazumijeva obostranu korekciju praćenu visokom fleksibilnošću roditelja za izmijenjene potrebe adolescenta. Eventualna pobuna adolescenta označava roditeljevo ne korigiranje i ne prilagođavanje svog ponašanja potrebama adolescenta (Orbanić, prema Berk, 2016.).

Kroz savladavanje vještina verbalne komunikacije, novonastale sposobnosti vode promjene kojima je posljedica da imaju ciljem korigirano partnerstvo. Takvo ciljano ponašanje ima težnju održati blizinu s figurom s kojom je adolescent afektivno povezan. Aktivacija sistema afektivne vezanosti i traženje blizine ima važnu ulogu u oblikovanju regulacije emocija.



#### **4. VIDEO IGRE I NJIHOV UTJECAJ NA MENTALNI RAZVOJ ADOLESCENTA**

Video igrice nastale su osamdesetih godina prošlog stoljeća, da bi desetljeće nakon doživjele svoj veliki razvoj i vrhunac početkom 21. stoljeća. Svoju popularnost stekle su najviše među djecom i adolescentima, a naročito dječacima koji većinu svoga vremena znaju posvećivati igranju određenih igara bilo to putem igre na konzoli, računalne igre ili video igara. Za mlađu populaciju utjecaj video igrica je diskutabilan i nerazjašnjen u potpunosti. Naime, ono ima broje negativne i pozitivne strane (Padilla i suradnici; 2008. prema Bilić, Ljubin-Golub, 2011.).

Od pozitivnih strana najčešće se spominje poboljšana koordinacija oko-ruka, veća brzina reakcije i razvoj matematičkih i logičkih sposobnosti, dok se među negativnima najčešće spominje sadržaj igara koji je najčešće nasilan, dok su one edukativne manje zastupljene. Također, neki od negativnih efekata video igrica su poremećaju pažnje kod mladih i poticanje agresivnosti. Sve više roditelja i nastavnika uočava zaokupljenost djece pustolovinama na internetskoj mreži i videoigrama. Konstantan porast oduševljenja i fascinacije virtualnim igrama, s razlogom povećava zbunjenost i zabrinutost roditelja. Premda neke računalne igrice i videoigre mogu služiti korisnom učenju, razvoju brzine i koordinacije, usredotočenosti, kontrole te sposobnosti rješavanja problema, one također mogu imati štetne utjecaje kao što su agresivnost, socijalna izolacija, koje mogu voditi do nastanka ovisnosti. Zbog prisutnosti velike količine agresije u nekim računalnim igrama povećava se mogućnost imitiranja radnji i postupaka likova, razvijanja neosjetljivosti za nasilje i opravdavanje realnoga nasilja. Veliki broj istraživača upozorava na moguću povezanost između računalnih igara i agresivnosti djece. Iako nema čvrstih dokaza da igrice utječu na socijalno povlačenje i izolaciju djece, istraživači upozoravaju na posljedice koje one na tom planu mogu izazvati kod neumjerenih igrača. Treći negativni aspekt koji se povezuje uz računalne igre produžavanje je vremena igranja, koje vodi do preokupacije s mogućim ishodom patološkog igranja.

Za razliku od ostalih igara, kao što su na primjer sportske, za koje je uz jačanje tijela karakteristično i jačanje timskoga duha, zajedničkog učenja, dijeljenja pobjeda i poraza, računalne igre karakterizira nefizička aktivnost, često dovodi do osamljenosti pa je i uspjeh često osamljenički. Zbog toga se nerijetko uz videoigre i računalne igrice spominju i negativni socijalni učinci, odnosno navodi se da djeca svoje odnose s drugim ljudima (roditeljima i prijateljima) zamjenjuju virtualnim prijateljima te da se socijalno povlače (Bilić, Gjukić, Kirinić, 2009.).

## 4.1. Ovisnost o videoigrama

Ovisnost je emocionalna kategorija koja se odnosi na visok stupanj privrženosti za značajne objekte u djetinjstvu, kasnije za partnere, djecu ili prijatelje, ali i različite sadržaje koje čovjek tijekom života susreće. Ona je uvjetovana biološkom (potreba za hranom, vodom, zrakom) ili psihološkom (osjećaj sigurnosti, zaštićenosti, ljubavi, samopoštovanja) potrebom čovjeka te ga lako može gurnuti u odnos ovisnosti. Zrelost omogućuje predviđanje posljedica vezivanja ili eventualne ovisnosti. Nezrelost ili psihička izmjenjivost čovjeku omogućuje da izađe na kraj s tim kategorijama (Nikolić i sur. 2008.).

Dugo se tvrdilo kako samo konzumacija kemijskih supstanci uzrokuje ovisnost. No povećanjem popularnosti različitih negativnih navika kao što su neumjerenost u jelu, kockanje i igranje video igara, dovelo je do zaključka da prije nego što dođe do fizičke ovisnosti, moguće je postati apsolutno psihički ovisan.

Jedna od mogućih opasnosti kod mladih koji intenzivno igraju igre je moguć razvitak prekomjernog igranja s ishodom patološkog igranja to jest razinu ovisnosti u slučaju da zbog takvih aktivnosti dolazi do nastanka ozbiljnih poteškoća u funkcioniranju osobe u obitelji, društvu i školi te poteškoće u psihološkom funkcioniranju (Fisher, 1994; Griffiths, 2000; Griffiths i Hunt, 1998; Griffiths i Davies, 2005; Grusser i sur.; 2007; Chiu i sur. 2004; Griffiths i Meredith, 2010; Porter i sur. 2010.).

Potpuna zaokupljenost igranjem igrica, prethodi stvaranju osjećaja iritabilnosti u slučajevima ometanja tijekom igranja, te ometa postizanje zadovoljstva zbog pobjede ili napretka u određenoj videoigri. S vremenom, svako dijete koje je ovisno o igricama, produžuje samo vrijeme igranja, a ostati u igri, imati još vremena, znači s jedne strane beskonačno produžiti dan, što na koncu može dovesti do bezgraničnoga vremena u kojem igra nikad ne završava. Strah od preranoga kraja također je konstantno prisutan.

Sve navedene stavke dovode do socijalnih problema koji se najviše odnose na konflikte s prijateljima, roditeljima i nastavnicima. Djeca koja su zaokupljena računalnim igricama ili su u zoni rizika, u školi imaju probleme s pažnjom i koncentracijom, osjećajem uznemirenosti, iritabilnosti, nesigurnosti, straha, a to se objašnjava kao posljedica sniženih razina dopamina u vrijeme kad se ne igraju na računalu (Gentile, 2005.). Jedan od najvećih problema koji se stvara kod adolescenata su agresivne reakcije, osobito reakcije na kritiku ili zadirkivanje. Takva se stanja smiruju i zamjenjuju euforijom u vrijeme sjedenja pred računalom. Isto tako

se uočava neprestano suprotstavljanje autoritetima i sukobi s vršnjacima te udaljavanja od svojih prijatelja i obitelji, kao i odustajanje od izvannastavnih aktivnosti, češće izostajanje s nastave i lošiji školski uspjeh (Bilić, Gjukić, Kirinić, 2009.).

## **4.2. Zdravstvene posljedice ovisnosti**

Ovisnost o video igrama može prouzrokovati razne zdravstvene i socijalne probleme kao što su: problemi sa spavanjem, umor koji se javlja zbog neispavanosti, problemi funkcioniranja u akademskom životu i na poslu, pad imuniteta i podložnost raznim bolestima, a zbog sedacijskog načina života javlja se manjak bavljenja tjelovježbom, povećan je rizik od sindroma karpalnog kanala, problema s leđima i zamora očiju. Anksioznost i depresija imaju upadljive psihopatološke simptome povezane s ovisnosti o internetu. Depresivni i anksiozni simptomi se pojačavaju s intenzitetom ovisnosti o video igrama, a njihova ovisnost povećava disfunkcionalne stavove (Jurman, Boričević-Maršanić, Paradžik, Karapetrić, Bolfan, Javornik, 2017.).

## 5. METODA ISTRAŽIVANJA

### 5.1. Ciljevi i zadaci istraživanja

U istraživanjima adolescentnog razvoja posebnu važnost ima proces druge separacije individuacije koji nosi značajnu ulogu u razvoju odrasle osobnosti. Posebna je važnost ovoga procesa u razdoblju rane adolescencije kada je prisutna pojava izraženih simbiotsko ovisničkih potreba kao i tendencija ka razvoju regresivnih oblika ponašanja. To razdoblje, po zapažanju pojedinih autora, predstavlja razdoblje 'krize ovisnosti' kao normativnoga razvojnog razdoblja što je povezano s pojavom veće ovisnosti što se posebno prepoznaje u dominaciji ovisničkih oblika ponašanja.

Kao što je već spomenuto, ovisnost najviše pogađa mlađu populaciju djece, točnije one u ranoj adolescenciji koji se suočavaju s prvim vidom izgradnje psihološke autonomnosti. Ako je ovo razdoblje praćeno pojavom ovisnosti, kao i obranama od nje, tada je određeno stupnjem adolescentske krize. S obzirom na to da je to vrijeme za djecu preplavljeno burnim reakcijama i čestim promjenama kako psihičkim, tako i fizičkim, djeca nerijetko mogu doći u određeno krizno stanje. Često se takva stanja manifestiraju kroz stvaranje imaginarnog i nerealnog svijeta, najčešće onog virtualnog. Upravo zbog toga kao bijeg od realitetnih zahtjeva odrastanja mnoštvo djece podilazi igranju video igara, obzirom da im one omogućavaju stvaranje virtualne stvarnosti, koja podilazi svim njihovim željama i očekivanjima.

Prvi cilj ovog istraživanja bio je ispitati povezanost nekih osobnih karakteristika adolescenata povezanih s načinom suočavanja i ovladavanja iskustvom psihičkog odvajanja (kako se nosi s razvojnim adolescentnim zadatkom) i njihove ovisnosti o video igrama. Očekivano je da će adolescenti koji su više ovisni o video igrama (igraju više od 3 sata dnevno) pokazivati više poteškoća u ovladavanju iskustvom odvajanja, a definira ih veća prisutnost simbiotskih potreba, regresija i niža razina zrele neovisnosti. Drugi cilj ovog istraživanja bio je ispitati postoji li razlika između spolova odnosno mladića i djevojaka i načinu ovladavanja separacijskom krizom i pojavom ovisnosti o video igrama rane adolescentske dobi. Očekivano je da će mladići koji više igraju video igre (više od tri sata) u odnosu na one mladiće koji igraju manje, reagirati na odvajanje putem negacije i idealizacije, dok djevojke koje igraju više videoigre (više od tri sata) u odnosu na ostale djevojke koje igraju manje video igre reagirati na odvajanje više regresivnim ponašanjem i simbiotskim potrebama.

### **Hipoteze istraživanja:**

- a) Postoji povezanost između načina ovladavanja separacijskom krizom i pojave ovisnosti o video igrama kod mladih rane adolescentne dobi
- b) Postoji razlika između spolova, odnosno mladića i djevojka, u načinu ovladavanja separacijskom krizom i pojave ovisnosti o video igrama mladih rane adolescentne dobi

## **5.2. Ispitanici i postupak istraživanja**

U istraživanju potencijalne ovisnosti o videoigrama i sposobnosti ovladavanja separacijskom krizom, ispitivano je 472 učenika (N=472) VII. i VIII. razreda osnovne škole u Istri, popunjavajući anketni upitnik. Sveukupno je bilo 255 muških ispitanika te 217 ženskih ispitanika.

Ispitivanje je provedeno grupno u razredu unutar redovne nastave. Ispitivanje je izvršeno jednokratno u trajanju od trideset minuta po modelu papir – olovka. Učenicima su date verbalne upute prije prvoga te nakon završetka svakoga pojedinog zadatka.

## **5.3. Instrumenti istraživanja**

U ovom radu korišten je upitnik separacije-individuacije, već spomenuti Upitnik separacije-individuacije za adolescente SITA (Separation-Individuation test od Adolescence, Levine, Green i Millon, 1986.) koji je izvršen na populaciji hrvatskih učenika sedmog i osmog razreda osnovnih škola Istarske županije.

Autorica je za potrebe istraživanja izdvojila 5 dimenzija iz upitnika koje se navode kao značajne determinante prilagodbe učenika i prikazivanja stvaranja potencijalne ovisnosti o video igrama. U kreiranju upitnika izbačene su sadržajno nejasne tvrdnje ili nejasno zaokruženi odgovori.

Faktorska je analiza provedena na skupu od 472 učenika. Prema ekstahiranoj soluciji, ona je sukladna teorijskom modelu i replicira faktore izvornog instrumenta od kojih se krenulo u konstrukciju ove verzije upitnika: Faktor 1 nazvan je *negiranje*, a predstavlja obranu u vidu negiranja potrebe za drugima, Faktor 2 odnosi se na *separacijsku anksioznost*, Faktor 3 na *simbiozu* (odnosi se na sputanost zbog roditeljske kontrole), faktor 4 *regresija*, čežnja za djetinjstvom, dok je posljednji faktor, Faktor 5, *optimalni način ovladavanja*, koji prikazuje trenutno stanje ispitanika.

## 6. REZULTATI ISTRAŽIVANJA

U organizaciji istraživanja svi ispitanici su podijeljeni u tri skupine s obzirom na razinu igranja video igara. Kriteriji klasifikacije adolescenata ovisno o učestalosti igranja video igrama su :

Kriterij 1 - adolescenti koji igraju video igre do 1 sat dnevno

Kriterij 2 - adolescenti koji igraju video igre 1 – 3 sata dnevno

Kriterij 3 – adolescenti koji igraju video igre više od 3 sata dnevno

**Tablica 1. Prikaz frekvencija učestalosti igranja video igara kod dječaka i djevojčica**

	KRITERIJ			Total
	1	2	3	
M	74	90	91	255
Ž	158	45	14	217
Total	232	135	105	472

Zapažanje :

Postoji značajna razlika između mladića i djevojaka s obzirom na učestalost igranja video igara koja je prikazana u tablici 1.

- Kriterij 1. (mladići i djevojke koje igraju video igre 0-1 sat dnevno) prikazuje značajnu razliku između mladića i djevojaka (M 1=29%, D 1=73%). Upućuje nas na to da je djevojaka koje uopće ne igraju ili malo igraju znatno više nego li mladića koji uopće ne igraju ili malo igraju video igre.
- Kriterij 2. (mladići i djevojke koji igraju video igre 1-3 sata dnevno) pokazuje manju razliku u odnosu na kriterij 3. (M 2 =35%, D 2=20%).
- Kriterij 3. (mladići i djevojke koji igraju video igre više od 3 sata dnevno) prikazuje na značajnu razliku između mladića ( M 3= 35%) i djevojaka koje igraju video igre više od 3 sata dnevno.

## 6.1. Značaj igranja video igara kod dječaka s osvrtnom na način ovladavanja separacijskim odvajanjem

Dječaci su, kao što je poznato, skloniji češćem igranju video igara, no u posljednje vrijeme sve se više djevojčica također upušta u duže sjedenje pred računalom i igranje igrica, nerijetko borbenih ili ratnih.

U tablici ispod teksta prikazani su rezultati o igranju video igara kod dječaka u sedmom i osmom razredu, a osvrtnom na negaciju i regresiju kao ključne pokazatelje ovisnosti i sposobnosti da se ovlada separacijskom krizom.

Tablica 2., *Kriteriji igranja video igara kod dječaka, s osvrtnom na negaciju i regresiju*

Varijable	M	1	Sd	M	2	Sd	M	3	Sd	F	p	
NEGACIJA	11,42		7,30	8,61		6,16	10,70		7,56	<b>3,65</b>	<b>0,03*</b>	
REGRESIJA	9,27		5,11	8,77		4,93	7,34		4,92	<b>3,43</b>	<b>0,03*</b>	
SEP. ANK.	16,99		6,90	16,63		6,09	15,20		6,36	<b>1,86</b>	<b>0,16</b>	
SIMBIOZA	17,08		7,77	14,66		7,70	16,71		8,39	<b>2,30</b>	<b>0,10#</b>	
OPTIMA	19,32		6,38	18,41		6,30	19,03		6,61	<b>0,44</b>	<b>0,64</b>	
RAZLIKA	1/2		1/3		2/3							
	t		p	t		p	t		p			
NEGACIJA	2,67		0,01*	0,61		0,54	2,04		0,04*			
REGRESIJA	0,64		0,52	2,46		0,01**	1,95		0,05*			
SEP. ANK.	0,35		0,73	1,73		0,09	1,55		0,12			
SIMBIOZA	1,99		0,05*	0,29		0,77	1,71		0,09			
OPTIMA	0,92		0,36	0,29		0,77	0,65		0,52			

Tablica 2 pokazuje da su značajne razlike dobivene na dvije varijable i to negacija ( $F=3,65$ ;  $P=0,027$ ) i na varijabli regresija ( $F=3,43$ ;  $p=0,34$ ). Analizom je utvrđeno da mladići koji igraju do 3h video igre (M 2) imaju najmanji oblik negacije i značajno se razlikuju u odnosu na grupe mladića koji igraju video igre do 1h (M 1) i oni koji igraju 3h i više (M 3). To znači da oni mladići koji igraju video igre do 1h (M 1) ili oni koji pretjerano igraju (M 3) pokazuju mnogo veći oblik negacije, mnogo više se bore s problemom ovisnosti. Iz dobivenih rezultata

možemo reći da mladići koji igraju video igre od 1h do 3h (M 2) svoju ovisnost o video igrama drže pod kontrolom i ima pozitivno značenje. Negacija ili poricanje u psihologiji predstavlja jedan od najčešćih obrambenih mehanizama. Najčešće se očituje kroz odbijanje prihvaćanja stvarnosti ili činjenica, tako da se osoba prema bolnim događajima ili svojim osjećajima ponaša kao da ne postoje. Također se smatra jednim od najprimitivnijih mehanizama obrane zato što je karakteristika razvoja u ranom djetinjstvu. Mnogi ljudi koriste poricanje u svakodnevnom životu da bi izbjegli suočavanje s bolnim osjećajima ili pojavama u životu s kojima se ne žele pomiriti.

Kod regresije, kao pojave u vidu obrambenog mehanizma, možemo reći da je regresija prirodni fenomen kad se radi o bilo kojoj krizi pa i krizi stjecanja psihološke autonomnosti. Iz dobivenih rezultata jasno vidimo kako se mladići bore u vidu regresije. Regresija je normalni fenomen kroz koje dijete prolazi u toj dobi. Rezultati nam ukazuju da je najmanje izražena regresija kod mladića koji igraju video igre 3h i više (M 3), to znači da problem regresija koja se javlja u vidu obrambenog mehanizma, kao da liječe tj. prevladavaju kroz igru (da je moćan, da je kontrolira). Svoj osjećaj regresije smanjuje tako što se ponaša kao dijete, da igra moćne video igre (npr. pucačine). Regresija u psihologiji, kao što će već spomenuto, predstavlja jedan od obrambenih mehanizama kojim se osoba vraća na ranije, već prevladane faze razvoja. U psihoanalizi regresija se smatra bijegom iz realnosti, u neku dječju fazu razvoja, kako bi se osoba zaštitila od anksioznosti ili stresa. U ovom slučaju, upravo se ta regresija odnosi na bijeg u virtualni svijet kroz igranje video igara.

Analizirajući ispunjene upitnike kod mladića, može se zaključiti kako postoji značajna razlika između mladića koji igraju video igre do 3h (M 2) u odnosu na mladiće koji igraju video igre do 1h (M 1) i 3h i više (M 3).



## 6.2. Značaj igranja video igara kod djevojčica, s osvrtom na negaciju i regresiju

Kod ispitanih djevojčica može se prvenstveno zaključiti kako puno manje igraju video igre nego dječaci, a k tomu i u slučaju da ih igraju, rijetko je njihov sadržaj agresivan i nasilan.

Tablica 3., *Kriteriji igranja video igara kod djevojčica, s osvrtom na negaciju i regresiju*

DJEVOJČICE	D 1	Sd	D 2	Sd	D 3	Sd	F	p	
NEGACIJA	7,80	5,93	9,76	7,01	7,43	5,67	<b>1,87</b>	<b>0,16</b>	
REGRESIJA	9,98	5,49	10,29	6,15	9,57	5,68	<b>0,10</b>	<b>0,91</b>	
SEP. ANK.	18,7	7,13	18,89	5,65	18,21	5,95	<b>0,05</b>	<b>0,95</b>	
SIMBIOZA	15,51	7,32	16,09	6,21	20,93	8,23	<b>3,68</b>	<b>0,03*</b>	
OPTIMA	22,06	6,52	21,76	5,30	21,57	6,71	<b>0,07</b>	<b>0,93</b>	
RAZLIKA	t	1/2	p	t	1/3	p	t	2/3	p
NEGACIJA	1,87	0,07		0,23	0,95		1,13	0,30	
REGRESIJA	0,32	0,75		0,27	0,70		0,39	0,54	
SEP. ANK.	0,16	0,87		0,25	0,80		0,38	0,70	
SIMBIOZA	0,49	0,63		<b>2,63</b>	<b>0,01*</b>		<b>2,35</b>	<b>0,02*</b>	
OPTIMA	0,29	0,77		0,27	0,78		0,10	0,91	

Dobiveni rezultati prikazani u tablici ukazuju na značajne razlike između djevojaka samo na varijabli simbiotskih potreba ( $F=3,68$ ;  $p=0,03$ ). Ovi rezultati ukazuju da navedena varijabla ima važno značenje kod djevojaka s obzirom na njihovu ovisnost o video igrama. S obzirom na varijablu simbioze, rezultati ukazuju da djevojke D3, odnosno one koje najviše igraju video igre se značajno razlikuju u odnosu na djevojke koje igraju 1h i manje (D 1) i djevojke koje igraju do 3h (D 2). Djevojke koje igraju više od tri h (D 3) imaju izraženije simbiotske potrebe, to znači da žele prevladati tu simbiotsku nemoć kroz igru. Zaključak dobivenih rezultata je taj da djevojke koje igraju umjereno tj. do 3h (D 2) i one koje malo igraju (D 1) kao da su prevladale taj osjećaj simbioze i nemaju potrebu da prevladavaju tu simbiozu.

Negacija je kod djevojčica u vrlo manjem odnosu prema video igricama nego što je to slučaj s dječacima. U situaciji da im i je istančanija linija negacije, onda je njezin razlog nešto osobnije, to jest, rijetko je negacija kod djevojčica direktno povezana s video igrama i potencijalnoj ovisnosti o istima.

Zaključno s time može se reći kako djevojčice u prosjeku manje vremena provode igrajući videoigre, a samim time imanju manju sklonost prema stvaranju ovisnosti.

## 7. RASPRAVA

U ovom je istraživanju središnji interes bio ispitati povezanost između uspješnosti procesa druge separacije-individuacije tijekom ranog adolescentnoga razvoja i pojavnosti ovisnosti o video igrama, te razliku između spolova (razlika između mladića i djevojaka) u ovladavanju procesa separacije – individuacije i pojavnosti ovisnosti o video igrama.

Rezultati prikazani u tablicama potvrdili su očekivanja, postoji povezanost između načina ovladavanja procesa separacije – individuacije koja je povezana s količinom igranja, odnosno ovisnosti o video igrama. Također, dobivena je značajna razlika u razini ovisnosti ovisno o spolu adolescenata i to tako da mladići pokazuju veću ovisnost u odnosu na djevojke.

S obzirom na navedena područja manifestacije navedenoga procesa druge separacije individuacije kao i pojave 'krize ovisnosti', istraživane su razlike između spolova na varijablama: obrambeni mehanizam negacija i regresija.

Rezultati druge hipoteze nam ukazuju na različitost spolova gdje smo također dobili povezanost, ali je drugačija kod mladića u odnosu na djevojke. Kod mladića rezultati pokazuju da oni mladići koji igraju do 1h i mladići koji igraju 3h i više se znatno razlikuju od mladića koji igraju do 3h video igre. Skupina mladića koji igraju do 1h i mladići koji igraju više od 3h pokazuju mnogo veći oblik negacije tj. mnogo se više bore s problemom ovisnosti, dok mladići koji igraju do 3h video igre možemo reći da imaju kontrolu nad ovisnošću te ima pozitivno značenje. Što se tiče obrambenog mehanizma regresije možemo reći da mladići koji igraju video igre 3h i više imaju najmanje izraženu regresiju tj. problem koji se javlja u vidu regresije kao da liječe tj. prevladavaju kroz igru. Također, dobiveni rezultati istraživanja djevojaka pokazuju da djevojke koje igraju video igre više od 3h imaju izraženije simbiotske potrebe tj. kao da žele prevladati tu simbiotsku nemoć kroz igru u odnosu na djevojke koje igraju do 3h i one koje malo igraju video igre. Te djevojke kao da su prevladale taj osjećaj simbioze i nemaju potrebu da prevladavaju tu simbiozu. Oživljenje istih može voditi u anksioznost, jedne od najčešćih karakteristika budućih ovisnika. Tako im video igre mogu poslužiti kako supstitut odnosno objekt ovisnosti jer im video igre omogućavaju odlazak u virtualni svijet u koji se povlače i koji im dozvoljava kontrolu agresivnih poriva. Virtualnim je svijetom puno lakše vladati kao i vlastitom agresijom jer nedostatak kontrole u njemu nije vidljiv.

Također je važno naglasiti kako su dječaci skloniji stvaranju klanova u online internet igricama više nego djevojčice. To je uvjetovano i vrstama igrica koje igraju, obzirom da

dječaci preferiraju upravo te igrice koje dozvoljavaju stvaranje klanova, s najčešće ratnom tematikom. Sve ove navedene stavke ukazuju na povećan rizik od separacijske anksioznosti i ovisnosti kod dječaka.

Kao što je spomenuto, djevojčice u dalekoj mjeri iskazuju manju sklonost video igricama, nego dečki, no svejedno se kroz svaku nadolazeću generaciju može primijetiti kako se broj djevojčica koje igraju video igrice, naročito one strateške, povećava. Stoga možemo pretpostaviti da će kroz narednih nekoliko generacija biti povećan broj djevojčica sklonijih igranju video igara, ali isto tako i potencijalnoj ovisnosti o njima. Rezultati istraživanja nam pokazuju da kod djevojaka igranje video igara nema pozitivno značenje dok se kod mladića igranje video igara u ograničenom djelu pokazuje pozitivno. Pozitivno je to jer im je igranje video igara pomaže da ovlada problem ovisnosti, što označava da kontrolira svoju ovisnost i ima granice.

U izgradnji identiteta naročito veliku ulogu igraju roditelji, a nisko samopoštovanje može voditi negativnim socio psihološkim ishodima poput ovisnosti te disfunkcijama u odnosima što možemo povezati s niskom razinom majčine i očeve brige i kontrole koju adolescenti (ovisnici o video-igramama) doživljavaju. Prema rezultatima, možemo zaključiti kako su mladi adolescenti koji igraju više od tri sata dnevno zanemareni od strane roditelja. Manjak brige oba roditelja daje adolescentima kontrolu nad vlastitim životom za što oni u burnom periodu adolescencije nisu u potpunosti spremni, upravo suprotno, izrazito im je potreban nadzor i uključenost roditelja, briga i sigurnost.

## 8. ZAKLJUČAK

Razdoblje rane adolescencije obilježeno je procesom druge separacije individuacije u kojem se pokušava nadići prvotna ovisnost o roditeljima te izgraditi vlastiti self (samoga sebe). S obzirom na proces separacije-individuacije pokušali smo ispitati razliku među grupama osnovnoškolaca (sedmi i osmi razred) u uspješnosti ovladavanja iskustvom odvajanja i povezanost iste s ovisnošću o video-igrama te ispitati razliku među grupama adolescenata u odnosima pojedinog roditelja i adolescenta i njihovu povezanost s ovisnošću igranja video-igara.

U našem istraživanju dobivena je povezanost načina ovladavanja procesom separacije – individuacije i količinom igranja video igara(ovisnošću) i to kod oba spola( mladići i djevojke). Također dobivena je spolna razlika. Spolna razlika nam ukazuje u teoriji da mladići i djevojke različito prolaze separacijsku krizu tj. različito prolaze put ka psihološkoj autonomnosti. Kod mladića obično se opisuje kroz obrambeni mehanizam negacije i borbe protiv regresije tj. bore se protiv simbioze. Što se tiče djevojaka, one imaju direktan problem sa simbiozom. Igranje video igara ima i pozitivne učinke za oba spola. Kod mladića je pozitivno igranje kontrolirano do 3h dnevno, dok je kod djevojaka pozitivno manje igranje ili ne igranje (do 1h dnevno). Zaključak našeg istraživanja bio bi taj da mladići koji imaju pozitivan razvoj su uglavnom oni koji igraju od 1h do 3h, dok kod djevojaka u pozitivnom razvoju su one djevojke koje igraju video igre do 1h (ili ne igraju) i djevojke koje igraju video igre do 3h i one se značajno razlikuju od skupine djevojaka koje igraju video igre više od 3h. Na osnovu našeg istraživanja dobiveni su rezultati koji potvrđuju :

- a) Da postoji povezanost između načina ovladavanja separacijskom krizom i pojave ovisnosti o video igrama kod mladih rane adolescentne dobi.
- b) Razlika postoji između spolova, odnosno mladića i djevojka, u načinu ovladavanja separacijskom krizom i pojave ovisnosti o video igrama mladih rane adolescentne dobi.

## SAŽETAK

*Adolescencija predstavlja buran period čovjekovog odrastanja te uvelike utječe na kasnije ponašanje pojedinca u društvu. Doba adolescencije stoga je vrlo krhko razdoblje koje pred svaku mladu osobu stavlja određenu kušnju. Nerijetko je ta kušnja upravo igranje videoigara, čijim prekomjernim konzumiranjem djeca i mladi mogu postati ovisni.*

*Krenuvši od pretpostavke da je razlika između spolova kod igranja igrice očita, a samim time i nezanemariva, to smo i potvrdili, anketnim upitnikom kojeg su rješavali učenici i učenice sedmog i osmog razreda. Kroz upitnike, zaključili smo kako postoje vrlo velike razlike u igranju video igara između mladića i djevojaka, gdje mladići puno više vremena provode igrajući igre, nego što to rade djevojke. Također, mladići igraju puno zahtjevnije, igre, često strateške i ratne, u kojima ne nedostaje nasilja i agresivnosti. Isto tako, sve navedeno utječe na njihov obrambeni mehanizam koji se iskazuje kroz negaciju, kao svoj najprimitivniji oblik, te regresiju i simbiotske potrebe koje su izraženije kod djevojaka.*

*Na osnovu našeg istraživanja dobiveni su rezultati koji potvrđuju :*

- a) Da postoji povezanost između načina ovladavanja separacijskom krizom i pojave ovisnosti o video igrama kod mladih rane adolescentne dobi.*
- b) Razlika postoji između spolova, odnosno mladića i djevojka, u načinu ovladavanja separacijskom krizom i pojave ovisnosti o video igrama mladih rane adolescentne dobi.*

**ključne riječi: adolescencija, separacija, anksioznost, video igre, prilagodba**

## SUMMARY

*Adolescence can be a burly period of human growth and can have greatly affects on the later behavior in life. The period of adolescence is, therefore, a very fragile period in which every young person puts a certain tune. This is often the trick of playing video games, whose excessive consumption of children and young people can become addictive. Dependence on a video game implies hysteria and anger attacks when a person is trying to move away from the computer. Often with addiction of playing video games comes a lot of psychological difficulties and disruptions such as anxiety disorder that can occur in young people. One of the major problems with increased separatist anxiety is the child's absurdity for natural social development and socialization.*

*Starting from the assumption that the difference between the sexes in video games is obvious and therefore unsatisfactory, we have confirmed this with a questionnaire surveyed by students of the seventh and eighth grades. Through 120 copies of the questionnaire, we concluded that there are many differences in playing video games between boys and girls, where boys spend much more time playing games than girls do. Also, boys play much more demanding, games, often strategic and warlike, lacking violence and aggression. Likewise, all of these are influenced by their defense mechanism expressed through negation, as most primitive form of defense mechanism, and regression.*

*Based on our research we have proved two hypotheses:*

- a) At both sexes there is a connection between the success of development overcoming and adolescent crisis and the levels of their addiction to the video games.*
- b) There is a difference between girls and boys in the young adolescence, in the way of overcoming the separation crisis and getting addicted to video games.*

**Key words: adolescence, separation, anxiety, video-games, adjustment**

## 9. LITERATURA

1. Bastašić, Z. (1995.): Pubertet i adolescencija. Školska knjiga, Zagreb.
2. Berk, L. (2007.): Psihologija cjeloživotnog razvoja. Naklada slap, Jastrebarsko
3. Bilić, V., Ljubin-Golub, T. (2011.) Patološko igranje video igara, uloga spola, samopoštovanja i edukacijske sredine, Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja, [Online] 47 (7); 1-13
4. Bilić, Gjukić, Kirinić, (2009), Mogući učinci igranja računalnih igrica i video igara na djecu i adolescente, Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu
5. Griffiths, M. (2000.) Does Internet and computer addiction „exist“? Some case study evidence, *CyberPsychology&Behaviour*, 3, 211-218.
6. Griffiths, M. D., Hunt, N. (1998): Dependence on computer games by adolescence, *Psychological reports*, 82, 475-480.
7. Juran, P., (2015) Ovisnost i adolescencija, Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
8. Jurman, i suradnici, (2017), Ovisnost o internetu i video igrama, Hrvatsko udruženje za bihevioralno-kognitivne terapije, Psihijatrijska bolnica za djecu i mladež, Zagreb, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Medicinski fakultet, Osijek, Hrvatska, (str. 36-42.)
9. Larsen, R.J. i Buss, D.M.(2008). Psihologija ličnosti. Jastrebarsko: Naklada Slap.
10. Gjurković, T., Vrsaljko, J. (2010), Strah od odvajanja separacijska anksioznost kod djece
11. Smojver-Adžić S. (1998): Proces separacije-individuacije adolescenata: Prikaz upitnika. *Društvena istraživanja*. Zagreb, (4 –5); 603 –617.
12. Kadum V. (ur.) 'Deontologija učitelja'. Visoka učiteljska škola u Puli, Sveučilišta u Rijeci.(str. 235 –250).
13. Kadum V. (ur.) 'Novi komunikacijski izazovi u obrazovanju', Visoka učiteljska škola u Puli, Sveučilišta u Rijeci. (str. 195 –208).
14. Kohlberg, L. (1964) Development of Moral Character and Moral Ideology. In: Hofmann, M.L., Hofmann, L.W., Eds., *Review of Child Development Research*. Russell Sage Foundation, New York.
15. Kuburić Z. (2009). Moć identifikacije. U: Milan Vukomanović (ed.). Beograd: Čigoja štampa, (137–148.)
16. Lacković-Grgin, K. (2005), Psihologija adolescencije. Jastrebarsko: Naklada Slap. (str.25.-40.)



17. Milošević, N., Ševkušić, S., (2005). Samopoštovanje i školsko postignuće učenika: Zbornik instituta za pedagoška istraživanja, (str. 70-87.)
18. Špelić, A.(2006):Psihološka prilagodba studentica na prvoj godini studija.Zbornik radova (Međunarodnog znanstvenog skupa Dani Mate Damerina.Medulin, 10. i 11.studenj 2005.)
19. Špelić, A. (2007): Proces druge individuacije i rani adolescentni razvoj. Zbornik radova (Međunarodni znanstveni skup Dani Mate Damerina Medulin, 21. i 22. travanj 2007): (str. 25-36.)