

Odnos djece i mladih prema video igrama

Markov, Borna

Master's thesis / Diplomski rad

2020

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:111:539544>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-19**



Repository / Repozitorij:

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





SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA

Borna Markov

ODNOS DJECE I MLADIH PREMA VIDEOIGRAMA

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2020.



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA
ODSJEK ZA KOMUNIKOLOGIJU

Borna Markov

ODNOS DJECE I MLADIH PREMA VIDEOIGRAMA

DIPLOMSKI RAD

Mentor: prof. dr. sc. Danijel Labaš

Zagreb, 2020.

Veliko hvala mentoru prof. dr. sc. Danijelu Labašu što mi je svojim savjetima i stručnom pomoći omogućio izradu diplomskog rada.

Hvala i svim profesorima Fakulteta hrvatskih studija čija su mi znanja i vještine pomogle u pisanju diplomskog rada.

Zahvaljujem kolegama i prijateljima koji su me podržavali i pomagali tijekom studiranja.

Zahvaljujem svojoj obitelji na bezuvjetnoj podršci i usmjeravanju tijekom studiranja da postanem osoba kakva sam danas i hvala im što su mi omogućili studiranje.

Sažetak

Rad *Odnos djece i mladih prema videoigrama* ima za cilj istražiti i utvrditi navike djece i mladih koji igraju videoigre i njihov općeniti stav prema videoigrama. Jednako tako, istražiti ćemo svjesnost djece i mladih o utjecaju videoigara na njihovo ponašanje s obzirom na pozitivne i negativne učinke. U istraživanju je sudjelovalo 148 sudionika od čega ih je 138 u dobi od 8 do 35 godina bilo anketirano anonimno putem interneta dok je na deseterici primijenjena metoda promatranja u razdoblju od šest mjeseci za vrijeme njihovog igranja videoigara u jednoj zagrebačkoj računalnoj igraoni. Djecom se smatraju ispitanici do 18. godine života, a mladima ispitanici od 18. do 35. godine života. Rezultati istraživanja popraćeni su teorijskim dijelom o videoigrama, njihovim pozitivnim i negativnim učincima te fenomenima kao što su *esport* i *streamanje* videoigara.

Ključne riječi: videoigre, računalne igre, odnos prema videoigrama, djeca, mladi

Abstract

The Attitude of Children and Youths Towards Video Games aims to explore and determine the habits of children and youths who play video games and their general attitude towards video games. Furthermore, it explores the awareness of children and youths about the impact of video games on their behavior considering positive and negative effects. The study involved 148 participants, of whom 138 aged 8 to 35 were surveyed anonymously via the Internet, while the observation method was used on ten participants who were playing video games in a Zagreb gaming arena for a period of six months. Children are considered to be up to 18 years of age, and young people are considered to be from 18 to 35 years of age. The results of the research are accompanied by a theoretical part about video games, their positive and negative effects, and phenomena such as *esport* and video game streaming.

Key words: video games, computer games, attitude towards video games, children, youths

Sadržaj

1. Uvod	6
1.1. Videoigre.....	8
1.1.1. Povijest i definicija videoigara	8
1.1.2. Videoigre kao medij.....	10
1.1.3. Vrste videoigara.....	11
1.1.4. Pozitivne i negativne strane videoigara.....	13
1.1.5. PEGI	18
1.2. Percepcija djece i mladih prema videoigrama.....	20
1.2.1. Odnos prema videoigrama kao profesionalnoj karijeri	22
2. Ciljevi i problemi.....	25
2.1. Cilj istraživanja	25
2.2. Problemi istraživanja	25
3. Metodologija istraživanja	26
3.1. Metoda	26
3.2. Uzorak, sudionici i postupak istraživanja	26
4. Rezultati	28
5. Rasprava	48
6. Zaključak	54
7. Literatura.....	56

1. Uvod

Kraj 20. stoljeća donio je svijetu jedan novi, mnogima još uvijek neshvaćeni izum, koji se kod mlađe populacije brzo smjestio u sam vrh izvora zabave – zabave koja se temelji na masovnom korištenju medija uz pomoć elektroničkih uređaja. Riječ je o videoigrama koje su postale popularna aktivnost za ljude svih dobnih skupina, odnosno postale su sveprisutan oblik zabave u modernom društvu. Igranje videoigara nekima je postao stil života, a u nekim zemljama se smatraju i profesionalnim sportom i izvorom zarade pojedinim igračima.

Tako su videoigre postale više od samo zabave, to jest postale su pokazatelj tehnološkog napretka i izvor milijunske zarade. U 2017. godini profit američkih industrija videoigara iznosio je 36 milijardi dolara, a u Hrvatskoj iste godine 153 milijuna kuna (Labaš, Marinčić i Mujčinović, 2019: 9), dok se za 2020. godinu očekuje da će globalno tržište biti vrijedno čak 90 milijardi dolara. Doug Clinton i Steve Van Sloun navode kako je u 2018. godini ukupan prihod igračima koji žive od tzv. *streamanja* porastao za 30% u odnosu na prethodnu godinu. Proporcionalno s rastom cijene tržišta, raste i broj igrača koji se povećava svakog dana.

Industrija videoigara se ubrzano razvija pa ni ne čudi što su videoigre postale predmet istraživanja i polemika. Pravo pitanje je: Zašto su videoigre popularne? Zašto ljudi provode slobodno vrijeme igrajući ih u tolikoj mjeri?

John L. Sherry i Kristen Lucas navode šest razloga igranja videoigara:

1. Natjecanje, s ciljem da igrač bude najbolji u igri.
2. Izazov, koji motivira igrača da dođe na sljedeću razinu ili pobijedi u igri.
3. Društvena interakcija, sa svrhom igranja s prijateljima i prikupljanja društvenog statusa.
4. Razonoda, kako bi prošlo vrijeme ili se ublažila dosada.
5. Maštanje, koje potiče igrača da u videoigri radi stvari koje u stvarnom životu ne može.
6. Uzbuđenje i napetost.

(citirano prema: Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019: 10)

Bilo da se radi o profesionalnom natjecanju ili o igranju iz dosade, videoigre na igrače mogu utjecati pozitivno i negativno.

Igranje videoigara može imati razne pozitivne učinke, tako što potiče učenje kroz vlastiti trud i istraživanje; vizualne podražaje, bolju koordinaciju oko-ruka, veću brzinu reakcije, a potiče i kreativno stvaranje i razmišljanje. Videoigre ujedno poboljšavaju sposobnosti rješavanja problema, a njihov pozitivni učinak uključuje još „učenje stranih jezika, a zna se koristiti i kao terapijsko sredstvo za smirivanje djece“ (Hubbard, 1991; Spence, 1988, prema Colwell i Payne, 2000: 295).

S druge strane, protivnici videoigara kao negativne učinke navode mogućnost stvaranja ovisnosti, društveno isključivanje, pad samopouzdanja, pad pažnje, gubitak samokontrole te agresivnost (Anderson, Ford, 1986; Selnow, 1984; Dominick, 1984; Cooper i Mackie, 1986, prema: Colwell, Payne, 2000: 295; Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019: 12).

Iako je sve veća popularnost videoigara dovela do eksplozije istraživanja o korisnom ili štetnom utjecaju videoigara na djecu i adolescente, a najveći broj istraživanja se odnosi na proučavanje nasilnih videoigara, ipak se još uvijek malo zna o odnosu/stavu/percepciji djece, mladih ali i roditelja prema videoigramama. Primjerice, Agencija za istraživanje tržišta s djecom i mladima Family Kids and Youth (FK&Y) provela je 2014. godine istraživanje o stavu mladih prema videoigramama. Rezultati njihovih istraživanja pokazuju da odgovori na postavljena pitanja odražavaju dobnu skupinu ispitanika. Na pitanje smeta li im da djeca do 7 godina igraju videoigre namijenjene starijima od 16 ili 18 godina, dobili su odgovore koje su grupirali u tri kategorije: prva u kojoj 40% ispitanika smatra da je u redu da mlađi igraju videoigre s oznakom PEGI¹ 16-18; druga u kojoj 36% ispitanika misli da nije u redu da mlađi igraju videoigre s oznakom PEGI 16-18 i treća u kojoj 25% ispitanika misli da bi izbor videoigara trebalo prepustiti odluci roditelja ili samog pojedinca bez nametanja ograničenja za dobne granice na videoigramama.

Stoga, uzevši u obzir da je igranje videoigara postalo popularna aktivnost za ljude svih dobnih skupina, a da igrači kolektivno provode 3 milijarde sati tjedno ispred svojih ekrana (Nichols, 2017) cilj je ovog rada bio utvrditi kakav je odnos djece i mladih prema videoigramama.

U ovom će radu biti prikazani, opisani i analizirani rezultati istraživanja odnosa djece i mladih prema videoigramama; njihov stav o negativnim i pozitivnim stranama videoigara; o zanemarivanju privatnih i školskih/poslovnih obaveza; stav o mogućoj ovisnosti o igranju videoigara; utjecaju roditelja na igranje videoigara kao i stav o mogućoj zaradi od igranja videoigara (*streameri*). Za provedbu istraživanja provedena je *online* anketa na 148 ispitanika razne dobne granice, kao i metoda promatranja na 10 ispitanika kroz razdoblje od šest mjeseci.

U nastavku ovog rada bit će opisane i analizirane videoigre i utjecaj koje imaju na svoje korisnike s posebnim naglaskom na djecu i mlade (adolescente), ali ćemo također predstaviti i analizirati percepciju igrača o njima i to na osnovu dosadašnjih znanstvenih istraživanja o ovoj temi.

¹ Više o PEGI sustavu vidi u potpoglavlju PEGI.

1.1. Videoigre

Pojam „videoigre“ danas ima različita značenja, posebno u svakodnevnom govoru. Gotovo svaki čovjek u razgovoru s drugima tom pojmu pridaje neko svoje osobno značenje. Ono što ostaje otvoreno ipak je dilema: jesu li „računalne videoigre“ i „videoigre“ istoznačnica?

Brojni domaći autori izjednačavaju ova dva pojma te koriste ili jedan ili drugi, ali ipak u većoj mjeri koriste pojam »videoigre« (Žalac, 2010; Bilić, Ljubin Golub, 2011; Grgelić, 2017; Boltižar, 2017; Vigato, 2019; Kovač, 2019; Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019), kao i brojni strani autori koji koriste *videogames* ili *computer games* (Squire, 2003; Rollings, Adams, 2003; Esposito, 2005; Barton, 2008; Newman, 2008; Griffiths, 2010). Hrvatska enciklopedija ova dva pojma također smatra sinonimima stavljajući riječ videoigre u zagradu pored natuknice »računalne igre«.

Međutim, ima i onih koji se strogo drže semantičkih pravila i pozadinskog znanja o video odnosno računalnim igrama. Razlika između računalnih igara i videoigara je ta da se računalne igraju pomoću računala, a videoigre pomoću konzola priključenih na televizor kao što je PlayStation, tvrde Vesna Bilić, Damjan Gjukić i Giovanna Kirinić (2010: 197). Ipak, Bilić i Ljubin Golub (2011) u svojem radu koriste izraz »videoigre« kako bi obuhvatile cjelokupni pojam. Neki strani autori također tvrde da postoji razlika. Geoffrey Morrison (2011) piše kako su videoigre dizajnirane specifično za dnevnu sobu i televizor prateći njihovu povijest od Atarija i *Ponga*.

U konačnici, nazivi kao što su videoigre, videoigrice, računalne igre, računale igrice, igrice, virtualne igre, elektroničke igre, pa čak i samo igre (ako se iz konteksta može zaključiti da se misli na one koje se igraju putem elektroničkih uređaja) znače isto.

1.1.1. Povijest i definicija videoigara

Ralph H. Baer smatra se ocem videoigara jer je 1967. godine izumio *Brown box* (smeđu kutiju) što se smatra prvom igraćom konzolom na kojoj se moglo igrati stolni tenis, tenis, rukomet, odbojku, šah i igru gađanja meta pištoljem (Poh, 2018).

Bilić, Gjukić i Kirinić (2010: 197) prvom pravom videoigrom smatraju *Pong* koju je 1972. godine izumila kompanija Atari. Atari se smatra pioniriom arkadnih i modernih videoigara. Tako 1977. godine izdaju Atari 2600 ili VCS 2600 (Poh, 2018), igraću konzolu

koja je postala uzor modernim igraćim konzolama. Paralelno s Atarijem i japanska tvrtka Nintendo iste godine razvija svoju prvu konzolu (Poh, 2018). Upravo će Nintendo dominirati zlatnim dobom videoigara od 1981. do 1985. godine kada se počinje s eksperimentiranjem „ne-pongovskih“ videoigara pa nastaju kulturni klasici *Pac-Man* (1980.), *Super Mario* (1981.), *Legend of Zelda* (1986.) i *Final Fantasy* (1987.), piše Poh (2018). Nintendo je također zaslužan za stvaranje igraće konzole Nintendo Wii koja danas čini „Veliku trojku“ sa Sonyjevim PlayStationom i Microsoftovim Xboxom.

U Sjevernoj Americi 1983. godine dolazi do tzv. sloma videoigara zbog previše igraćih konzola i slabog izbora videoigara (Chikhani, 2015). U isto vrijeme kada igraće konzole gube na popularnosti, raste popularnost osobnih računala i njihovih videoigara. Od 2000-tih godina internet i računalna tehnologija toliko su uznapredovali da svaka nova serija videoigara „iskorijeni“ prethodnu generaciju, piše Riad Chikhani (2015). Isti autor navodi podatak kako je 2015. godine 1,5 milijardi ljudi s pristupom internetu igralo videoigre.

Definicija

Eric Zimmerman igru definira kao „dobrovoljnu interaktivnu aktivnost u kojoj jedan ili više igrača prati niz pravila koja ograničavaju njihovo ponašanje dovodeći do umjetnog sukoba koji završava mjerljivim ishodom“ (Zimmerman, 2004: 160, citirano prema: Esposito, 2005: 2). Ono što tradicionalnu igru razlikuje od igre koju nazivamo videoigrom je upotreba pomagala kao što su kontroler, tipkovnica, miš, ekran, zvučnici, a u današnje doba i pametni telefoni. Ta pomagala Nicolas Esposito naziva audiovizualnim aparatom.

Još jedan ključni detalj je priča. Celia Pearce tvrdi kako je igranje najvažnija stvar na kojoj se zasniva videoigra, a priča samo sporedna stvar koja može, ali i ne mora biti prisutna (Pearce, 2004: 144, prema: Esposito, 2005: 4). Videoigra *Tetris* (1984.) nema nikakvu priču dok primjerice *Dishonored* (2012.) ima dobro razvijenu glavnu i pozadinsku priču, kao i detaljnu karakterizaciju likova. Videoigre se zbog nedostatka priče, piše Esposito (2005: 4) često nazivaju i simulacijama, a ono što one simuliraju su sustavi koje su osmislili njihovi dizajneri. Videoigra će stoga uvijek biti virtualna igra jer igrači ne mogu utjecati na njene elemente u pravom svijetu, smatra Esposito. Priča nije presudan element kao što je to slučaj u filmu, ali sve više modernih proizvođača videoigara poseban trud ulaže u originalnu priču kojom će oduševiti svoju publiku. „Videoigre potiskuju film i televiziju. Gledanjem

televizijskoga programa ili filmova djeca su u ulozi promatrača događaja, a u videoigrama aktivno sudjeluju te imaju osjećaj da sukreiraju radnju“ (Bilić, Gjukić, Kirinić, 2010: 197).

Kad se sve uzme u obzir, videoigru možemo jednostavno definirati kao „igru koju igramo pomoću audiovizualnog aparata i koja se može temeljiti na priči“ (Esposito, 2005: 2).

Ono što je zajedničko većini videoigara su razine (*levels*) koje počinju osnovnim uputama igranja videoigre (*tutorial*), pa postupno postaju sve teže i teže sve do završetka kada se igrači sukobljavaju s glavnim antagonistom koji se naziva *boss* (šef). Međutim, kako je već ranije spomenuto, proizvođači stavljaju veliki naglasak na priču, pa su tako razine ponegdje podijeljene na glavne zadatke i sporedne zadatke (*missions, quests, sidequests*) s nekoliko manjih *bossova* koji u konačnici vode do glavnog *big bossa* (velikog šefa). Kroz te zadatke igrači otkrivaju priču.

1.1.2. Videoigre kao medij

Analizom svih aspekata koji čine videoigru njena definicija postaje sama po sebi razumljiva. Međutim, postavlja se pitanje jesu li videoigre medij? Mediji su sredstvo komuniciranja i prenošenja obavijesti. Upravo su zato mišljenja oko toga jesu li videoigre mediji podijeljena.

Amar Redžepagić (2019) smatra da videoigre po svojoj definiciji nisu mediji, ali im možemo dodijeliti tu ulogu ako ih promatramo drugačije. Denis McQuail (2010) definirao je nove medije kao medije u koje se ubrajaju različiti oblici interaktivnih medija koje odlikuje nelinearni pristup sadržaju dokumenta, interaktivnost i multimedijски način prezentacije. Redžepagić (2019) piše kako videoigre sadrže interaktivnost. Vodeći se McQuailovom definicijom videoigre su onda (novi) medij. „Međutim igra ne može funkcionirati bez igrača“, nastavlja Redžepagić, „[c]entralna uloga igrača i njihova sposobnost da komuniciraju i promijene prezentaciju igre, čini upravo njih prilično neprikladnim za vrstu izražajne ili informativne umjetnosti na kakvu smo do sada navikli za povezivanje s medijima. One imaju specifičnu sposobnost da na skroz novi način prikažu narativ sa kakvim se još nismo sreli“ (Redžepagić, 2019)

Duilio Giordano Faillaci (2017) videoigre pak svrstava u multimediju. Po njemu postoje „brojna sredstva koja mogu poslati poruku direktno igraču, od jednostavne slike do dijaloga između dvaju likova“ (Faillaci, 2017). Kod primanja poruka, nastavlja Faillaci (2017), svaki pojedinac interpretira poruku na svoj način ovisno o vlastitim iskustvima i

opažanjima, pa se kod igranja videoigara događa ista stvar kao i kod gledanja filmova ili čitanja knjiga. Marshall McLuhan (2008: 13) je medij definirao kao poruku. „Uzmemo li u obzir da je komunikacija razmjena poruka, tek tada možemo videoigre smatrati masovnim medijem u kojem interaktivnost pobjedonosno raste (Faillaci, 2017).

Konačno, „videoigre možemo smatrati oblikom umjetnosti, narativnim oblikom ili kulturnim tipom [pa čak i medijem], ali videoigre su prije svega igre“ (Esposito, 2005: 2, uglata zagrada dodana).

1.1.3. Vrste videoigara

Postoji mnogo podjela videoigara po kategorijama. Svatko tko se bavi temom videoigara pokušat će svrstati videoigre u odgovarajuću kategoriju na temelju njihova izgleda, oblika razine, misija i načina igranja mada se videoigre kao takve sve igraju na isti način. Riječima tvorca *Dooma* Johna Carmacka „igra se može zamaskirati na mnogo načina, ali i dalje se svodi na: otići ovdje, dodirni ovo, otići ondje, bori se, itd.“ (Ljubić, 2019).

Videoigre su kategorizirane u vrste i podvrste slično kao i filmovi, knjige i glazba. Vrsta se videoigre određuje proizvoljno (Grgelić, 2017: 10), a ista videoigra može biti kombinacija više vrsta i podvrsta budući da su jedne proizašle iz drugih. Analizom nekoliko različitih tekstova, može se zaključiti kako će svaki autor predložiti svoju podjelu videoigara (npr. Rollings, Adams, 2003; Newman, 2004; DeHaan, 2005; Žalac, 2010; Grgelić, 2017; Kovač, 2019). Ipak, svi se autori slažu ili podudaraju u nekoliko stvari pa se videoigre generalno mogu podijeliti na sljedeće vrste:

1. Akcijska videoigra – vrsta videoigre koja naglasak stavlja na reflekske igrača, koordinaciju ruke i oka, vrijeme reakcije te svladavanje fizičkih prepreka. Ove su videoigre vremenski ograničene, a temelje se na brzini i dinamici što igraču ostavlja malo vremena za pripremu, strategiju i razmišljanje. Igrač napreduje kroz videoigru prelaženjem razina, a svaka razina ima svoje prepreke koje treba preskočiti, zaobići, uništiti, neprijatelje koje treba eliminirati, zagonetke koje treba riješiti. Najpopularnija podvrsta akcijskih videoigara su **pucačine**, popularno zvane *šuteri* (od eng. *shooters*). Neki od poznatijih naslova su serijal *Wolfenstein*, *Overwatch* (2015.), kao i serijal *Call of Duty*.

2. Avanturistička videoigra – vrsta temeljena na pripovijedanju proizašla iz akcijskih videoigara. Potpuna je suprotnost dinamičnosti i surovoj borbi. Ovdje igrač istražuje svijet, ima vremena koliko želi, sudjeluje u interakciji s drugim likovima, rješava

zagonetke. Borba nije isključena, ali bit ove vrste videoigre nije u tome. Začetnikom ove vrste smatra se videoigra *Colossal Cave Adventure* (1976.) kod koje je posebno bilo to što je bila tekstualna igra. Od 2005. godine dolazi do procvata **epizodnih avanturističkih videoigara**. Igrivih elemenata je malo; česti su kratki isprekidani filmovi koji pridonose razvoju fabule (*cutscenes*). Fokus se stavljao na priču, odnose među likovima, naraciju i vizualne motive što bi stvorilo osjećaj gledanja filma u kojem igrači upravljaju glavnim likom i sami biraju završetak svog „filma“. Primjeri takve videoigre su *Life is Strange* (2015.) *Detroit: Become Human* (2018.), *Heavy Rain* (2010.) i videoigre studija Telltale Games *The Walking Dead* (2012.), *The Wolf Among Us* (2013.), te *Game of Thrones* (2014.).

3. Horor videoigra – kada akcijske i avanturističke videoigre sadrže prekomjernu količinu krvi i prisustvo straha možemo govoriti o horor videoigri. Neke se horor videoigre zasnivaju na akciji i prekomjernom nasilju dok se u drugima igrači ne mogu boriti već moraju izbjegavati i bježati od opasnosti. Najpoznatiji horor serijali po kojima su snimljeni i filmovi su *Resident Evil* (1998.) i *Silent Hill* (1999.).

4. Strateška videoigra – nazvana još i strategija, podvrsta je koja testira igračevu sposobnost razmišljanja i rješavanja situacija putem taktičkog planiranja koje sam osmisli. U većini strateških videoigara igračima je pružen zračni pogled na svijet u kojem posredno upravljaju svojim jedinicama, pišu Andrew Rollings i Ernest Adams (2003: 37) te dodaju kako su strateške videoigre potekle od društvenih igara. Najpoznatiji serijali strategija su *Age of Empires*, *Warcraft*, *Starcraft*, *Total War*, *Heroes of Might & Magic* i Sid Meierov *Civilization*.

5. Igre uloga – doslovni prijevod izraza **role-playing games** (RPG) koji se koristi kao takav. RPG nije samo vrsta videoigre, ali je danas u svijetu videoigara najzastupljenija upravo ova vrsta. Prije svega RPG je bio i ostao društvena igra. Prva takva igra, ujedno i začetnik modernih igara i videoigara uloga je *Dungeons & Dragons* (1974.) koja danas postoji i u elektroničkom obliku. Specifičnost je RPG-a kontroliranje individualnih likova koje igrač sam kreira te im određuje fizički izgled, oružje, attribute, moralne vrijednosti, stječe mogućnost napredovanja – *leveliranje* (od eng. *level up*), itd. **MMORPG** popularna je podvrsta RPG-a. Kratica dolazi od eng. *Massively multiplayer online role-playing game*. Igra se s više igrača putem interneta, a svaki igrač kontrolira svog lika u stvarnom vremenu u fantastičnom ili znanstveno-fantastičnom okruženju. Krajnjeg cilja nema, odnosno videoigra može trajati vječno uz bezbroj sporednih zadataka koji se mogu obavljati iznova, a naglasak je stavljen na socijalnu interakciju i društvenu zabavu. Najpoznatiji MMORPG je *World of Warcraft* (2004.).

6. Simulacije i sportske videoigre – jednostavne vrste videoigara. Kao što im samo ime govori simulacije simuliraju aspekte iz pravog života na što realniji način. To su simulacije vožnje i letenja; gradnje i upravljanja gradovima; kreiranja virtualne obitelji koja obavlja svakodnevne zadatke inspirirane stvarnim životom. U sportskim videoigramama igrači kontroliraju momčad ili sportaša po izboru te igraju tradicionalne sportove protiv umjetne inteligencije ili drugih igrača. Serijal *SimCity*, serijal *The Sims*, *Spore* (2008.), serijali *Flight Simulator* i *Train Simulator* spadaju u simulacije dok su *FIFA*, *Pro Evolution Soccer*, *NHL*, *NBA*, *EA Sports UFC*, *PGA Tour* i sl. primjeri sportskih videoigara. U sportske videoigre spadaju i igre utrka (serijali *Need for Speed*, *Gran Turismo*, *Mario Kart*). Prve videoigre koje su nastale po svojoj su tematici bile sportske videoigre.

7. Ostalo – u ovu vrstu spadaju sljedeće videoigre: one koje se igraju na **mobilnim telefonima** i tabletima kao što su *Angry Birds* (2009.) i *Candy Crush Saga*. **Logičke** videoigre i slagalice kao što su *Tetris* (1984.), *Portal* (2007.), *Limbo* (2010.), *The Room* (2012.). **Edukacijske** videoigre koje djeci pomažu pri učenju (*Učilica*) i igre kvizova i trivije koje su temeljene na pravim emisijama (*Tko želi biti milijunaš?*, *Pet na pet*). Tu su i **kartaške videoigre** s fantastičnom tematikom koje se igraju preko interneta, a imitiraju prave igre s kartama. Nazivaju se još i **trading card games** (TCG), a primjeri su *Magic: The Gathering Online* (2002.), *Yu-Gi-Oh! Online* (2005.), *Hearthstone* (2014.). Nadalje, tu su i **elektronički oblici društvenih i kartaških igara** kao šah, dama, pasijans, poker, mahjong u kojima igrači mogu vježbati svoje sposobnosti igrajući protiv jake umjetne inteligencije. Na kraju valja spomenuti **Party Games** koje se igraju na zabavama, namjenjene su za više igrača obično podijeljenih u timove, a sastoje se od nekoliko manjih igara. Tim koji pobijedi više manjih igara pobjednik je ukupne igre.

1.1.4. Pozitivne i negativne strane videoigara

Broj sati koje djeca i adolescenti provode igrajući videoigre povećava se svakog dana pa ni ne čudi što videoigre predstavljaju izazov za javnost, roditelje, učitelje i istraživače, a kao rezultat toga pobudilo se zanimanje o korisnim ili štetnim učincima na djecu i adolescente (Groves i Anderson, 2017: 2).

Iako mnogi autori u svojim istraživanjima uglavnom ističu pozitivne ili negativne učinke videoigara, u nekim istraživanjima posebna se pozornost posvećuje objašnjavanju da su procesi koji uzrokuju negativne učinke često isti procesi koji daju pozitivne učinke i da je

ideja da se videoigre smatraju „dobrima“ ili „lošima“ previše pojednostavljena (Groves i Anderson, 2017: 1).

Pozitivne strane videoigara

Iskustvo je pokazalo kako je većina ljudi skeptična kada im se spomene činjenica o pozitivnom utjecaju videoigara. No, videoigre uistinu mogu biti korisne za igrače, premda ponajprije služe za zabavu. To je oblik virtualne stvarnosti u koju igrač može uroniti i na trenutak biti netko drugi te postizati stvari koje su u stvarnom životu nemoguće. Videoigre su alat za opuštanje i rješavanje tjeskoba, a želja za dobrim raspoloženjem jedna je od osnovnih potreba koja se nastoji zadovoljiti igranjem videoigara.

Videoigre isto tako služe za edukaciju djece i mladih bilo da testiraju školsko znanje ili od igrača zahtjevaju logičko i racionalno razmišljanje kako bi riješili probleme. Videoigre omogućavaju timsko razmišljanje, razgovaranje i djelovanje, a virtualni svijet stvara sadržaj što igračima pruža mogućnost stjecanja novih znanja i vještina (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019: 14).

Videoigre jednako tako potiču razvoj kreativnosti. „Igre su dizajnirane tako da je onaj najočitiji potez uglavnom pogrešan potez što od igrača zahtjeva da očekuje neočekivano kako bi bio uspješan u igri“ (Kovač, 2019: 26). Istraživanje iz 2011. godine je dokazalo kako su djeca koja igraju videoigre kreativnija u crtanju i pripovijedanju priča od svojih vršnjaka koji ne igraju videoigre (Kovač, 2019: 26).

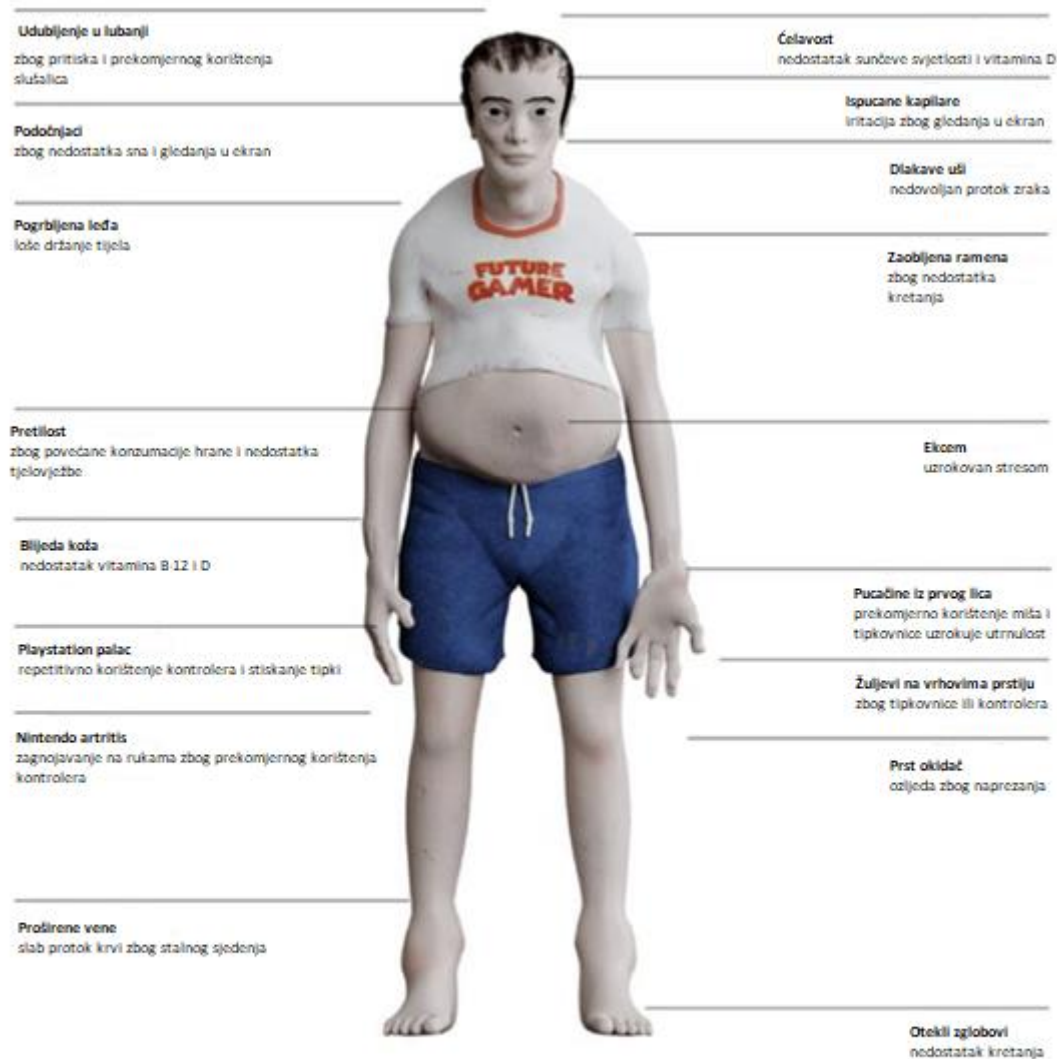
Istraživanja su dokazala da videoigre pomažu kod vizualne percepcije – ljudi koji igraju videoigre imat će bolju vizualnu percepciju od onih koji ih ne igraju (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019: 14-15). Akcijske videoigre od igrača zahtjevaju brze reakcije i dobru koordinaciju oko-ruka kako bi na vrijeme uočili i eliminirali protivnika. Kod strateških je videoigara neizostavan *multitasking* jer igrači često moraju istovremeno kontrolirati napadačke jedinice, obrambene jedinice, paziti na svoj grad, paziti na položaj protivnika, razmišljati o svom i protivnikovom sljedećem potezu itd. što uz vizualne poboljšava i njihove motoričke sposobnosti. Studija na sveučilištu Deakin dokazala je da djeca koja igraju interaktivne videoigre pokazuju bolje motoričke sposobnosti od vršnjaka koji ne igraju videoigre tog tipa (Kovač, 2019: 28).

Možda najvažnija stvar koju treba spomenuti je zdravlje. Videoigre mogu uvelike pomoći osobama sa zdravstvenim problemima. Marinela Kovač (2019: 31) u svojem radu navodi istraživanje kojim je dokazao pozitivan utjecaj videoigara na osobe koje pate od

disleksije. Prema Kovač (2019: 31) „korijen se disleksije nalazi u problemima s vizualno-prostornom pozornošću, pažnjom, odnosno smetnjama u percepciji“, a ranije smo u radu naveli kako videoigre igračima treniraju upravo ova područja. Elizabeth Behm-Moravitz je u svojem istraživanju dokazala kako „odabrani identitet avatara može dugoročno donijeti dobrobit za zdravlje, raspoloženje, samopouzdanje i društvene veze“ (Behm-Moravitz, 2013: 126, prema Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019: 14). Avatar je virtualni simbol kojeg igrači odaberu i putem kojega se predstavljaju u videoigrama. „Naime, avatar se reflektira iz virtualnog u stvarni svijet kao ekstenzija pojedinca te može motivirati na povećanje svijesti o zdravstvenom problemu ili izgledu“, nastavljaju autori (Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019: 14). Kao što se pojedinac brine o svom avataru u virtualnom, tako se brine i o sebi u stvarnom svijetu.

Negativne strane videoigara

Nastavno na prethodno potpoglavlje, kada je u pitanju zdravlje, onda treba biti na oprezu. Dugotrajna izloženost zračenju ekrana, nepravilan položaj tijela kod sjedenja i nedovoljno česte stanke između partija utječu na prehranu i spavanje što može naštetiti zdravlju. Internetska stranica *onlinecasino.ca* izradila je model lutke koji prikazuje kako bi igrači videoigara mogli izgledati 2040. godine (Molyneux, 2020) (Slika 1). Lutka se zove Michael, a prikazuje posljedice koje će imati oni igrači koji ne promijene svoj način života. Michael je muškarac blijede kože zbog umjetnog svjetla i nedostatka vitamina D i B-12. Ima problema s venama, zglobovi su mu natečeni, lubanja udubljena zbog slušalica. Oči su mu crvene i ima podočnjake zbog nedostatka sna, a leđa pogrbljena zbog lošeg držanja. Na vrhovima prstiju ima zadebljanja i rane od stalnog tipkanja, a palac mu je deformiran u tzv. „PlayStation palac“.



Slika 1. Lutka Michael²

Kada se spomenu negativni učinci videoigara najučestaliji i najopasniji su prekomjerno igranje i nasilno ponašanje kod korisnika. Najranjivija skupina su djeca. Jedna od opasnosti igranja videoigara također je razvijanje ovisnosti zbog prekomjernog igranja.

Svjetska zdravstvena organizacija uvrstila je 2018. godine ovisnost o videoigrama u ICD-11 klasifikaciju³ gdje pripada i ovisnost o kockanju, piše Ivan Luzar (2019). Na službenim stranicama Svjetske zdravstvene organizacije stoji da je *Gaming disorder*

² Slika preuzeta s: onlinecasino.ca (stranica posjećena: 14. svibnja 2020.).

³ 11th Revision of the International Classification of Diseases

„okarakteriziran oslabljenom kontrolom nad igranjem, većim prioritetom koji se daje igranju u odnosu na druge aktivnosti do te mjere da videoigra ima prednost nad drugim interesima i svakodnevnim aktivnostima, te nastavkom ili eskalacijom igranja unatoč pojavi negativnih posljedica.“ Bilić i Ljubić Golub (2011: 2) pišu da je ovisnost o videoigrama povezana sa slabijim školskim uspjehom, izostajanjem s nastave, suicidalnim mislima, svađanjem s prijateljima i obitelji, te češćim fizičkim obračunima. Općenito, ako se kod osobe uoči najmanje pet od sljedećih devet karakteristika, smatra se da je ovisna o videoigrama:

1. Preokupacija igranjem videoigrica
2. Tolerancija za rastuću količinu vremena potrebnu za igranje igrica
3. Simptomi povlačenja kada se ne igra videoigrica
4. Nemogućnost smanjivanja ili prestanka igranja videoigrica
5. Gubitak interesa u drugim aktivnostima ili hobijima
6. Nastavljaju se igrati videoigrice unatoč negativnim osobnim posljedicama
7. Skrivanje ili laganje o količini vremena provedenog prilikom igranja videoigrice
8. Igranje videoigrica radi bijega ili pronalaženje utjehe zbog negativnih emocija ili stresora
9. Sukobi s drugim ljudima kao rezultat igranja videoigrica

(Global analitika, 2018.).

Jedan od velikih problema je i nasilje u videoigrama. Brojna su znanstvena istraživanja provedena upravo na ovu tematiku, a glavno pitanje koje se provlači je izazivaju li nasilne videoigre nasilje kod svojih korisnika, prvenstveno djece i mladih. Djeca su nasilju izložena svakodnevno: kao pasivni promatrači gledaju vijesti, dokumentarne emisije, crtane filmove, glazbene spotove, te filmove i serije.

Danijel Labaš, Ines Marinčić i Alma Mujčinović (2019: 12) dodaju kako „[i]zloženost djece nasilnim videoigrama povećava nasilno ponašanje u stvarnom svijetu jer su igrači aktivno uključeni, identificiraju se s likovima te direktno sudjeluju u realističnim nasilnim scenama na koje se navikavaju svakodnevnim igranjem.“

Ipak kod istraživanja korelacije nasilnih videoigara i nasilnog ponašanja valja uzeti u obzir i sve ostale vanjske čimbenike koji mogu utjecati na nasilno ponašanje kao i pozadinsku priču svakog individualnog igrača.

1.1.5. PEGI

Europske informacije o igrama - *Pan European Game Information* (PEGI) je sustav za klasifikaciju i rangiranje videoigara. Dostupan je od 2003. godine svim članicama Europske unije, a namijenjen je informiranju roditelja prilikom kupnje videoigara (Ružić-Baf, Radetić-Paić, 2010: 12).

Svaka videoigra ocijenjena sustavom PEGI na svojem će pakiranju imati oznaku koja označava kojoj je dobnoj skupini namijenjena. Ocjenjivački se sustav sastoji od ocjena 3, 7, 12, 16 i 18. Ocjena PEGI 3 u zelenom kvadratiću znači da je videoigra prikladna za sve uzraste. Nije dozvoljeno korištenje vulgarnih izraza, scena seksa, zvukova i/ili slika koje mogu uznemiriti dijete, a nasilje je, ako postoji, prikazano na komičan način (Ružić-Baf, Radetić-Paić, 2010: 12). Ocjena PEGI 7 u zelenom kvadratiću označava da je videoigra prikladna za dobnu skupinu od sedam godina naviše. Videoigre mogu sadržavati sve kao i kategorija 3, a samo su scene parcijalne golotinje dozvoljene (Ružić-Baf, Radetić-Paić, 2010: 12-13). Ocjena PEGI 12 u narančastom kvadratiću znači da je videoigra namijenjena osobama od 12 i više godina. Nasilje postoji, a vulgarni su izrazi svedeni na minimum (Ružić-Baf, Radetić-Paić, 2010: 13). Ocjenom PEGI 16 u narančastom kvadratiću označene su videoigre koje smiju igrati osobe od 16 i više godina. Sadržaj ovih videoigara najbliži je stvarnome životu (Ružić-Baf, Radetić-Paić, 2010: 13). Ocjena PEGI 18 u crvenom kvadratiću znači da je videoigra namijenjena odraslima. Sadrži snažne elemente nasilja, a česti su i vulgarni izrazi, scene seksa, uporaba droge i slično.

Osim dobničkih oznaka, sustav PEGI definira i osam sadržajnih opisa koje sadrži videoigra, a Tablica 1 prikazuje sustav PEGI sa slikama i njihov opis.

Tablica 1. Prikaz i opis PEGI slika⁴

Slika	Opis
	Videoigra sadrži vulgarne izraze. Slika se može pronaći na videoigramama s dobnom oznakom 12, 16 i 18.
	Videoigra sadrži prikaze etničkog, vjerskog, nacionalnog ili kakvog drugog stereotipa koji potiču mržnju. Nalazi se uvijek zajedno s dobnom oznakom 18.
	Videoigra sadrži prikaze uporabe ilegalnih droga, alkohola ili duhana. Nalazi se s dobnom oznakom 16 ili 18.
	Ova oznaka se može nalaziti s oznakom dobne skupine 7 ako videoigra sadrži elemente koji mogu prestrašiti djecu ili s dobnom skupinom 12 ako igra ima elemente horora.
	Videoigra sadrži elemente koji potiču ili uče kockanju u kasinima. Stoji uz dobne oznake 12, 16 i 18.
	Videoigra sadrži nasilje. To nasilje može biti komično, nestvarno i nedetaljno (oznaka 7), nasilje u fantastičnom okruženju i nestvarno nasilje prema humanoidnim likovima (oznaka 12) ili eksplicitno realistično nasilje (oznake 16 i 18).
	Videoigra sadrži elemente seksualnih poza i držanja ili aluzije na seks (oznaka 12), scene golotinje i seksualnog snošaja bez vidljivih genitalija (oznaka 16) i elemente eksplicitnih seksualnih aktivnosti (oznaka 18).
	Videoigra omogućuje igračima kupnju predmeta, usluga i ostalih pogodnosti unutar igre. Ta se kupnja obavlja pravim novcima. To su razni vizualni detalji, bonus razine, glazba, virtualne valute i sl.

U Hrvatskoj i velikoj većini drugih država svijeta ne postoji zakon koji će braniti prodaju videoigara osobama čija dob ne odgovara oznaci ograničenja. Jedini način da se spriječi igranje neprimjerenih videoigara je da videoigra uopće ne dospije na tržište. Drugim riječima ne može ju igrati nitko. O tome odlučuju institucije i zakoni država, a proizvođači potom mogu preraditi videoigru i takvu ju pustiti na tržište.

⁴ Slike i opisi preuzeti sa: <https://pegi.info/>, (stranica posjećena: 17. svibnja 2020.).

Još jedan problem koji se nameće kod rangiranja videoigara je činjenica da u svijetu postoji mnoštvo sustava kao što je PEGI. Japanci primjerice koriste Computer Entertainment Rating Organization (CERO), a države Sjeverne Amerike Entertainment Software Rating Board (ESRB).

1.2. Percepcija djece i mladih prema videoigrama

Industrija videoigara iz godine u godinu raste, a same videoigre sve su zahtjevnije i modernije, pa mnogobrojna istraživanja kao i brojni novinski članci svoj fokus uglavnom stavljaju na utjecaj videoigara na igrače (Squire, 2003; Smith, 2005; DeHaan, 2005; Griffiths, 2010; Ružić-Baf, Radetić-Paić, 2010; Bilić, Gjukić, Kirinić, 2010; Mitrović, 2015; Klarin, 2017; Boltižar, 2017; Grgelić, 2017; Horvat, 2018; Kovač, 2019), ali ne i na kakav odnos i percepciju prema videoigrama imaju igrači. Uglavnom svi odrasli znaju da videoigre mogu imati pozitivan (npr. učenje stranog jezika) ili negativan utjecaj (npr. ovisnost) na igrača, ali znaju li to i oni koji videoigre najviše igraju – djeca i mladi? Kakvo je njihovo viđenje videoigara?

Malo je istraživanja koja su riječ dala upravo korisnicima te ispitala njihovo mišljenje i kakav odnos imaju prema videoigrama (Henning i sur., 2009; Clarke, Hitchenor, Svanaes, 2014; Chen, Chen, Liu, 2010; Labaš, Marinčić, Mujčinović, 2019). Generacije igrača se mijenjaju, djeca sve ranije počinju koristiti pametne telefone i tablete, a samim time i igrati videoigre. Broj sati igranja raste iz dana u dan. Dijete se već od malih nogu privikava na virtualni svijet i počinje stjecati otpornost na videoigre što će se sve odraziti na njega u ostalim fazama života (tinejdžer, adolescent i odrasla osoba).

Riječi koje je istaknuo Niklas Luhmann: „Sve što znamo o današnjem društvu, o svijetu u kojem živimo, znamo iz masovnih medija“ (Luhmann, 2000: 1) možda najbolje odražavaju djecu današnjeg doba koja na različit način interpretiraju i doživljavaju svijet oko sebe pa tako i medijske sadržaje.

S obzirom na rezultate znanstvenih istraživanja može se pretpostaviti da su djeca i mladi ovisno o dobnoj skupini više ili manje svjesni pozitivnih i negativnih učinaka videoigara (Clarke, Hitchenor i Svanaes, 2014; Duggan, 2015; Labaš, Marinčić, Mujčinović 2019) i da imaju svoj stav o toj temi.

U svojoj su studiji Alexandra Henning i suradnici (2009) istraživali stavove adolescenata o tome imaju li videoigre stereotipne slike, uključuju li štetne posljedice ili

utječu na nečiji stav, trebaju li igranje videoigara regulirati roditelji ili vlada i je li igranje osobni izbor. U istraživanju je sudjelovao 361 adolescent, otprilike pola ženskih, a pola muških osoba. Adolescenti koji su često igrali videoigre pokazali su smanjenu zabrinutost zbog učinaka koje videoigre s negativno stereotipnim slikama mogu imati na stavove igrača u usporedbi s adolescentima koji igraju videoigre rijetko ili uopće ne. Istraživanjem se došlo do otkrića da su ispitanici oba spola nasilne i agresivne slike gledali u pozitivnijem svjetlu nego seksualne slike adolescenata, što nameće niz pitanja zašto je to tako i utječe li to negativno na stavove adolescenata o spolnim i rodnim ulogama.

Barbie Clarke, Bet Hitchenor i Siv Svanaes su za Agenciju za istraživanje tržišta s djecom i mladima Family Kids and Youth (FK&Y) proveli 2014. godine anketu na 3557 mladih od 11 do 17 godina, a cilj im je bio istražiti koji je stav mladih prema videoigrama. Anketom je postavljeno pitanje: „Smeta li vam što su neke videoigre namijenjene osobama od 16 ili 18 godina, ali ih igraju mala djeca?” na koje je gotovo 72% mladih odgovorilo da im ne smeta. Daljnja analiza 1388 otvorenih odgovora pokazala je da su ovi mladi ljudi imali snažna i različita mišljenja o ovoj temi. Najčešći razlog zbog kojeg su mladi bili stava da je u redu da djeca igraju te videoigre je percepcija da su to „samo igre“, a ne stvarni svijet i da na taj način ne utječe na njihovo ponašanje. Sljedeći je bio stav da su te videoigre „samo zabava“ i da su mladi dovoljno zreli za takve sadržaje. Među anketiranim mladima bilo je i ispitanika koji su bili stava da su oznake kategorizacije PEGI 16-18 na videoigrama s razlogom i da bi ih se trebalo pridržavati. Drugi su tvrdili da ove videoigre sadrže neprimjeren sadržaj i da to može negativno utjecati na razmišljanje i ponašanje djece. Treća skupina ispitanika je smatrala da bi roditelji trebali odlučiti hoće li njihovo dijete igrati ove videoigre ili ne, dok su neki zastupali mišljenje da o tome treba odlučiti sama mlada osoba. Anketom su dobiveni rezultati prema kojima su djevojke češće od dječaka/mladića osjećale da djeca ne bi trebala igrati videoigre namijenjene starijim osobama. Polovica svih ispitanih djevojčica (50%) smatrala je da nije u redu da mlađi igraju videoigre s oznakom PEGI 16-18, dok 55% dječaka nije bilo zabrinuto zbog toga. Gotovo jedna četvrtina (24%) oba spola smatra da bi odluka trebala biti na osobi koja želi igrati takvu vrstu videoigre. Nadalje, anketom je u istom istraživanju između ostalog pitano i smatraju li se učenici (11-17 godina) ponekad ovisnicima o internetu i igranju videoigara. Većina mladih (61%) ne misli da su ovisni, gotovo 39% misli da su ponekad ovisni, a ta se svijest o ovisnosti povećava što su ispitanici stariji.

Labaš, Marinčić i Mujčinović (2019) u svojem su istraživanju u fokus stavili percepciju utjecaja videoigara sa stajališta djece. Sudjelovalo je ukupno 630 djece od čega

310 dječaka i 311 djevojčica u dobi između 10 i 15 godina. Istraživanjem se utvrdilo da 90% djece igra neku vrstu videoigara, a ono što ih najviše motivira kod igranja je zabava. Njih 4,5% ipak čini rizičnu skupinu koja videoigre igra do šest sati na dan bez prekida. Roditelji ponekad provjeravaju što njihova djeca igraju, a velik dio njih uopće ne provjerava sadržaj videoigara. Stoga ni ne čudi činjenica da 59,7% djece ne traži dopuštenje za igranje od roditelja. Nadalje, djeca su svjesna negativnih i pozitivnih učinaka koje videoigre mogu ostaviti na njih te 65,4% njih smatra kako će videoigre prije ostaviti negativan nego pozitivan utjecaj na drugu djecu, ali ne i na njih same.

1.2.1. Odnos prema videoigrama kao profesionalnoj karijeri

Za Ivu van Hilvoordea, eksplozivni rast industrije videoigara može se pripisati tome što su videoigre danas sastavni dio svakog kućanstva, odnosno prisutne su u svakodnevnom životu ljudi (Hilvoorde, 2015: 1–3, prema: Jiw i sur., 2018). Ovisnost o industriji igara nametnula je sve veće zahtjeve za novim i poboljšanim videoigrama, što je u konačnici rezultiralo razvojem unosne industrije s različitim profesionalnim mogućnostima, ali je dalo i mogućnost da svi koji su zainteresirani za videoigre mogu taj svoj hobi pretvoriti u unosan posao (Jiw i sur., 2018). Primjeri karijera koje potječu iz industrije videoigara su dizajneri igara (koji rade samostalno ili unutar tvrtke), profesionalni igrači i *youtuberi*.

Streameri su vrlo zanimljiva recentnija tema koja za sada nije znanstveno obrađena. Utjecaj koji u kombinaciji s videoigrama ovi profesionalni igrači mogu ostaviti na djecu tema je za sebe. Dinamičnost popularnosti novih videoigara utječe na popularnost *streamera*. Pitanje koje se nameće je može li se živjeti od *streamanja*, a stav javnosti prema ovoj novoj vrsti zanimanja ostaje za sada subjektivan.

Twitch je najpopularniji servis koji uživo prenosi audiovizualne prijenose. Osnovan kao podružnica Amazona 2011. godine, Twitch svoj fokus stavlja na prijenose videoigara i esport natjecanja. Ti se prijenosi u *gejmerskoj* populaciji nazivaju *streamovi* (od eng. *stream* – teći, strujati), a osobe koje dostavljaju *streamove* - *streameri*. Bilo tko može pristupiti Twitchu, ali za postavljanje videa i *streamanje* potreban je korisnički račun. Twitch služi i kao platforma za samopromociju. U današnje je vrijeme poznato i novo »zanimanje« - *Instagram influencer*. Slično je »zanimanje« i *streamer* videoigara. *Streameri* su obično mlađa populacija koja dane provodi snimajući sebe dok igraju videoigre. Taj snimak uživo se prenosi na Twitchu, a *streameru* je cilj sakupiti što više pratitelja i pretplatitelja. Ako

obožavatelji žele vidjeti što više sadržaja u što kraćem roku, financijski će poduprijeti *streamera* kako ovaj ne bi morao raditi pravi posao. Drugim riječima, *streameri* žive od donacija svojih pratitelja, a novac najčešće koriste za obnavljanje igraće opreme i nagrade koje dijele svojim vjernim obožavateljima. Na taj način mogu što više vremena provesti igrajući videoigre, pružiti svojoj publici što više raznolikijeg sadržaja i nagraditi najsretnije iz mnoštva mase pratitelja. Doug Clinton i Steve Van Sloun iznose zanimljive podatke o Twitchu i njegovim korisnicima za 2018. godinu.

Najviše novaca *streameri* su zaradili od pretplata (63%) i donacija (32%). Daleko manje zaradi se od reklamiranja i sponzorstva (3,5%), a ukupan prihod za 2018. godinu porastao je za 30% u odnosu na prethodnu godinu (Clinton i Van Sloun, 2018). *Streameri* uvelike ovise o samopromociji u čemu im pomažu društvene mreže kao što su Twitter, Instagram i Youtube. Youtube je posebno dobar jer pratitelji na njemu mogu bilo kada pogledati sadržaj koji su propustili u prijenosu uživo. Richard Tyler Blevins, svijetu poznatiji kao Ninja, dvadesetdevetogodišnji je američki *streamer* i profesionalni igrač videoigara koji je svoju popularnost stekao između 2017. i 2019. godine igrajući *Fortnite*. Popularnost mu je donijela titula najboljeg igrača *Fortnitea*, ali i sam *Fortnite* 2018. godine „buknuo“ je kao najpopularnija i najigranija videoigra na svijetu. Iako više ne *streama* na Twitchu, Blevins je i dalje najpraćeniji *streamer* na tom servisu sa 14 milijuna pratitelja.

Kao jedan od brzo rastućih oblika novih medija je i *esport* koji je danas postao globalni fenomen s preko 400 milijuna pratitelja (Šimić, 2019). *Esport* (eng. *electronic sport* – elektronički sport) je profesionalni oblik igranja videoigara s naglaskom na natjecanja. Videoigre koje su dizajnirane za što kvalitetnije i bolje natjecanje, odnosno videoigre koje imaju razrađen sustav natjecanja i kompetitivnih liga i koje naglasak stavljaju na igračeve vještine više nego na nasumične događaje smatraju se *esport* videoigramama (Šimić, 2019). Valja razlikovati prijateljsko nadmetanje u partiji neke videoigre od profesionalnog natjecanja koje se najčešće igra za novčanu nagradu. *Esportaši* su profesionalni igrači videoigara koji zajedno žive i treniraju igrajući videoigru za koju su „specijalizirani“. Ti igrači su sastavni dio *esport* tima u kojem svaki igrač ima svoju ulogu baš kao što u nogometu svaki igrač ima svoju poziciju (Šimić, 2019). *Esport* timovi okupljeni su pod *esport* organizacijom koja može sadržavati nekoliko timova koji se natječu u različitim videoigramama. U takvoj se organizaciji osim igrača nalaze treneri, marketinški stručnjaci, analitičari, *web* dizajneri i dr. (Šimić, 2019). Južna Koreja je prva zemlja gdje su *esport* igrači postali slavne osobe, a njezin primjer s izjednačavanjem *esporta* i sporta sljedile su Sjedinjene Američke Države, Njemačka, Kina, Kazahstan i Šri Lanka (Šimić, 2019).

Kao i u tradicionalnom sportu i kod esporta su novčane nagrade izuzetno visoke. Najveći turnir na svijetu je *The International* na kojem se igrači natječu za 30 milijuna dolara igrajući *Dotu 2* (Šimić, 2019). *The International* je 2017. godine po nagradi nadmašio nogometni Konfederacijski kup i Masters turnir u golfu.

Unatoč tome, malo se zna o percepciji roditelja i djece o videoigrama kao profesionalnoj karijeri, jer većina istraživanja koja se bave percepcijom roditelja prema videoigrama usko su fokusirana na zabrinutosti zbog potencijalnih negativnih učinaka videoigara na njihovu djecu. Bez obzira što igranje videoigara ima i mnogo koristi, karijera profesionalnog igrača dugoročno nije prihvatljiva (Jiow i sur., 2018), a roditelji bi radije da njihova djeca provode vrijeme baveći se produktivnim aktivnostima kao što su učenje, bavljenje sportom i čitanje, nastavljaju autori.

Hee Jhee Jiow i suradnici (2018) proveli su intervju s roditeljima i njihovom djecom želeći doći do mišljenja jednih i drugih o profesionalnom igranju videoigara i *youtuberima* kao zanimanju. Sudjelovalo je 35 ispitanika, djeca su bila u dobi od 10 do 15 godina, a oba su spola bila podjednako zastupljena. Autori su najprije intervjuirali roditelje, a potom djecu. Osvrnuvši se na već postojeću literaturu, autori navode kako roditelji videoigre smatraju gubitkom vremena s malim izgledima za karijeru. Svojim su istraživanjem dokazali da roditelji znaju jako malo o pojmu *youtuber* i profesionalnim igračima videoigara, ali opcija da njihovo dijete bude dizajner videoigara za razliku od *youtubera* im je bila prihvatljiva. Djeca s druge strane znaju više o *youtuberima* i profesionalnim igračima jer svoje znanje stječu gledanjem esporta i videozapisa s komentarima o videoigrama. Kao kriterije koje netko mora zadovoljiti da bi bio *youtuber* djeca su navela strast, strpljenje i vještinu igranja videoigara. Iznenadjujuće, autori su došli do zaključka kako djeca imaju slične negativne poglede na karijeru *youtubera* i profesionalnih igrača kao i njihovi roditelji unatoč činjenici da znaju više o tim stvarima i zainteresiraniji su od svojih roditelja.

2. Ciljevi i problemi

2.1. Cilj istraživanja

Glavni je cilj ovog istraživanja utvrditi navike djece i mladih koji igraju videoigre i njihov općeniti stav prema videoigrama. Jednako tako, daljnji je cilj istražiti i svjesnost djece i mladih o utjecaju videoigara na njihovo ponašanje s obzirom na pozitivne i negativne učinke predstavljene u teorijskom dijelu rada.

2.2. Problemi istraživanja

Ovim smo istraživanjem ispitati stav djece i mladih o negativnim i pozitivnim stranama videoigara i stanci koju uzimaju tijekom igranja. U vezi s tom problemskom postavkom formulirali smo i tri hipoteze, koje ćemo istraživanjem potvrditi ili opovrgnuti:

H₁: Djeca ne misle da videoigre negativno utječu na njih.

H₂: U ovisnosti o dobnoj skupini ispitanici različito percipiraju učinke videoigara.

H₃: Igrači ne uzimaju stanku tijekom igranja videoigara.

Istim smo istraživanjem dodatno željeli ispitati stav djece i mladih o agresivnosti i mogućoj ovisnosti o igranju videoigara kao i o zanemarivanju svojih obaveza, te smo s tim ciljem formulirali i sljedeće tri hipoteze:

H₄: Djeca su agresivnija od mladih dok igraju videoigre.

H₅: Djeca i mladi nisu svjesni ovisnosti o videoigrama.

H₆: Djeca i mladi zanemaruju svoje privatne i poslovne obaveze zbog igranja.

Na trećemu mjestu, željeli smo također ispitati i stav djece i mladih o zarađivanju od igranja videoigara, pa smo postavili sljedeću hipotezu:

H₇: Djeca i mladi imaju negativan pogled na karijeru *streamera* i profesionalnih igrača.

Konačno, cilj nam je bio također ispitati stav djece i mladih o kontroli i utjecaju roditelja na igranje videoigara i to uz pomoć sljedeće hipoteze:

H₈: Stav djece i mladih je da bi roditelji trebali znati kakve videoigre igraju djeca.

3. Metodologija istraživanja

3.1. Metoda

Za potrebe istraživanja odnosa djece i mladih prema videoigrama korištene su dvije metode i to metoda ankete i metoda promatranja.

Anketa je vrsta kvantitativne metode kojom se pobuđuju, prikupljaju i analiziraju izjave ljudi radi dobivanja podataka o njihovom ponašanju ili stavovima u znanstvene svrhe, a anketa može biti anketa u širem smislu i anketa u užem smislu (Mikulić, 2017: 45). U ovom istraživanju odabrana je anketa u užem smislu pomoću koje su se prikupljali i analizirali pismeni odgovori ispitanika koji su obuhvaćali njihovo ponašanje, stav ili mišljenje, a na temelju prikupljenih podataka doneseni su zaključci na zadanu temu odnosa djece i mladih prema videoigrama.

Anketni upitnik, koji se nalazi u prilogu na kraju rada, sastojao se od 40 pitanja, a prije ispunjavanja ankete ispitanici su morali navesti svoju dob, spol, zanimanje i igranju li videoigre. Pitanja koja se nalaze u anketi su otvorenog i zatvorenog tipa. Zaključeno je da bi se na pojedinim pitanjima vjerodostojniji rezultati dobili otvorenim tipom pitanja na koja će sudionici sami ponuditi što kraći i jednostavniji odgovor bez sugestija.

Promatranje je vrsta kvalitativne metode „kojom prikupljamo podatke o kompleksnim osobinama pojedinaca i grupa. To je moguće postizanjem »bliskosti« i »prisnosti« sa grupom pojedinaca i njihovim običajima kroz intenzivnu upletenost u njihovoj prirodnoj okolini“ (Ančić, 2006: 1). Promatrane osobe nisu bile svjesne istraživačkog promatranja iako su vidjele, pa čak i komunicirale s promatračem.

3.2. Uzorak, sudionici i postupak istraživanja

Za uzorak istraživanja odabrali smo ciljani uzorak koji je obuhvatio 148 sudionika u dobi od 8 do 35 godina. Taj je uzorak podijeljen na djecu i mlade, definirajući djecu kao osobe do 18. godine života, a mlade kao osobe do 35. godine života. Ukupno je ispitano 63-oje djece od čega 13 djevojčica i 50 dječaka i 85-ero mladih osoba od čega 24 djevojke i 61 mladić. Anketa je provedena putem interneta u ožujku 2020. godine i obuhvatila je 152 sudionika od čega je njih 14 bilo starije od 35 godina, pa njihovi rezultati nisu uzeti kao

relevantni. Od preostalih 138 valjanih anketa, 8 je osoba ženskog spola (1 djevojčica i 7 djevojaka) navelo da ne igra videoigre i nikada ih nije igralo, a s obzirom da je u anketi bilo navedeno kako takve osobe ne trebaju ispunjavati anketu do kraja, konačan broj odgovora koji je na kraju obrađen analizom iznosio je 130. Od toga je bilo 56-ero djece (12 djevojčica i 44 dječaka) i 74 mlade osobe (17 djevojaka i 57 mladića).

Ciljano je odabrano još 10 sudionika (6 djece i 4 mladih, svi muškog spola) koji su promatrani u razdoblju od rujna 2019. do ožujka 2020. godine tijekom igranja videoigara u jednoj zagrebačkoj računalnoj igraoni. Osobe imaju redom 10, 13, 16, trojica 17, 23, 26, 27 i 31 godinu. Promatračeva će se opažanja usporediti s odgovorima u anketi. Ove su osobe poimence poznate promatraču, a u nastavku će biti oslovljavane kao M1, M2, itd.

Istraživačka je anketa izrađena u programu Google Forms te je dijeljenjem hipertekstualne veze putem interneta podijeljena širem broju ljudi koji zadovoljavaju karakteristike potrebne za ovo istraživanje. Ti su ljudi anketu putem iste hipertekstualne veze dijelili i širili dalje svojim prijateljima ili članovima obitelji pa se broj odgovora povećao. Relevantan broj ljudi koji je ispunio anketu bio je 138. U uputi je jasno naznačeno da ako osoba ne igra videoigre i nikada ih nije igrala ne mora ispuniti anketu do kraja. Takvih je osoba bilo osam. Također, jasno je naznačeno kako je anketa anonimna, a njeni će se rezultati koristiti isključivo za pisanje ovog diplomskog rada, te da ispitanici u svakom trenutku mogu odustati od ispunjavanja ankete. Roditeljima djece mlađe od 14 godina posebno je naznačeno da pomognu svojoj djeci u razumijevanju i ispunjavanju ankete, te da samim time daju suglasnost da njihovo dijete smije ispuniti anketu. Uz pretpostavku da i roditelji (pogotovo mlađi) igraju videoigre te nerijetko tu praksu prenose na svoju djecu, u uputi se potaknulo roditelje da anketu ispune dragovoljno. Za potrebe ovog istraživanja, anketa je provedena anonimno putem interneta, a bila je u optjecaju 12 dana prije nego je zatvorena.

U prvom dijelu ankete ispitanici su odgovarali koji oblik i koju vrstu videoigara preferiraju, koliko često igraju, koja je duljina igranja bez stanke. U drugom su se dijelu pitanja odnosila na zanemarivanje privatnih i školskih/poslovnih obaveza, te na stav o mogućoj ovisnosti o igranju videoigara. Zatim su uslijedila pitanja jesu li ispitanici svjesni korisnih i štetnih učinaka videoigara. Zadnji dio pitanja se odnosio na stav o profesionalnim igračima videoigara i utjecaju roditelja na igranje. No, u radu sva anketna pitanja nismo prikazali individualno grafički, a dio je njih ukomponiran u druga pitanja pa su konačni rezultati objašnjeni u tekstualnom obliku.

Izbor sudionika koje smo promatrali pažljivo je odabran, a temeljio se na dvogodišnjem poznanstvu nakon što su kod njih uočeni specifični ponavljajući obrasci

ponašanja uvjetovani igranjem videoigara koji su se vremenom mijenjali i za koje se ispostavilo da mogu dati plodne rezultate u ovom istraživanju. U to ulaze učestalost dolazaka, ponašanje prije, za vrijeme i nakon igranja te broj sati provedenih u računalnoj igraoni pred računalom ili televizorom. Sudionicima se nije reklo da ih se promatra kako se ne bi utjecalo na njihovo ponašanje, ali promatrač je bio vidljiv cijelo vrijeme. Odabrano ih je 10, a razdoblje detaljnog promatranja i vođenja bilješki bilo je šest mjeseci.

4. Rezultati

Anketa

Kao što smo prethodno protumačili, od prikupljene 152 *online* ankete njih 138 je bilo valjanih, od kojih su 57 anketa ispunila djeca 8-18 godina, a 81 anketu mladi 18-35 godina. U istraživanju je sudjelovala 101 osoba muškog spola (73%), od čega 44 dječaka i 57 mladih osoba, te isto tako i 37 ženskog spola (27%), od čega ih je 13 bilo djece do 18 godina, a 24 ih je bilo mladih do 35 godina. Od ispitanika koji su odgovorili kako ne igraju videoigre je njih 23 i to 16 osoba ženskog i 7 muškog spola. Dvojica spadaju u kategoriju djece (15 i 17 godina), dok su ostali stariji od 18 godina. Kod osoba ženskog spola, također su dvije djevojčice (12 i 17 godina), dok su ostale starije od 18 (kategorija mladi). Od 23 što ih je niječno odgovorilo na pitanje o tome igraju li videoigre, njih 8 (34,8%) je navelo kako ih ne igra i nikada ih nije igralo. Radi se o jednoj djevojčici i sedam djevojaka.

Ispitanici za igranje najviše koriste osobno računalo ili laptop (86,9%), zatim slijede mobitel (60,8%) i konzola (55,4%), a na posljednjem je mjestu tablet što ga za igru koristi samo sedmero ispitanika.

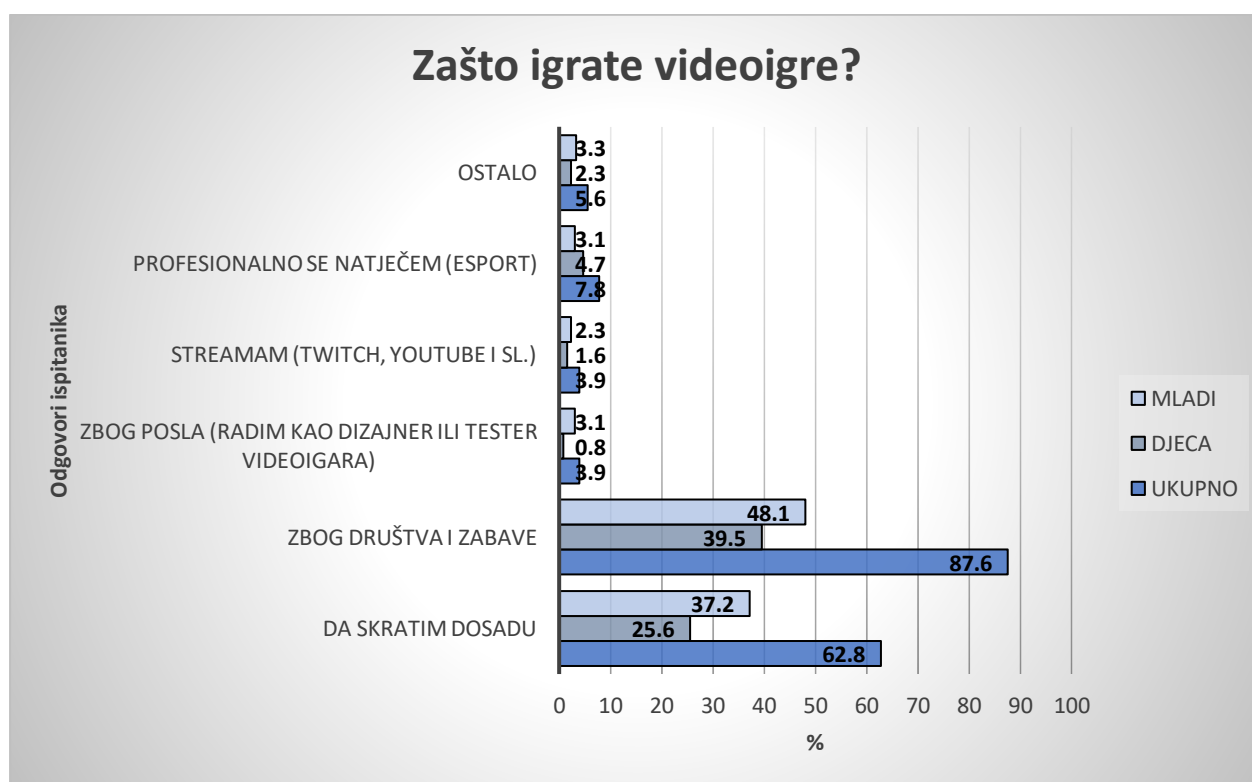
Ispitanici više vole *multiplayer* videoigre za razliku od *singleplayer* videoigara, a kada su u pitanju vrste, prednjače akcijske videoigre, pogotovo *pucačine* (58,9%). Podjednako, ali u nešto manjoj mjeri ispitanici igraju *battle royale*⁵ videoigre poput *Fortnitea* ili *PlayerUnknown's Battlegroundsa* (41,9%), RPG-ove (37,2%) i MOBA-e⁶ (35,7%).

⁵ Battle royale – kombinacija preživljavanja, istraživanja i borbe u kojoj je cilj ostati posljednji preživjeli.

⁶ MOBA – kratica od eng. *Multiplayer online battle arena*; tip videoigre u kojoj igrači kontroliraju likove unikatnih sposobnosti te se u timovima bore ne bi li uništili suparničku bazu.

Također, 96,9% ispitanika (N = 128) smatra kako videoigre više igra mlađa populacija nego starija, mada ima i onih koji tvrde da danas zbog mobilnih videoigara sve dobne skupine igraju jednako. Što se tiče igranja po spolovima, 98,4% ispitanika smatra da videoigre više igraju muškarci nego žene.

Prvi set pitanja u anketnom upitniku odnosio se na pitanja vezana uz razloge igranja videoigara, koliko često igraju, koja je duljina igranja bez stanke. Na pitanje: „Zašto igrate videoigre?“, 129 ispitanika je dalo odgovore prikazane u Grafikonu 1.

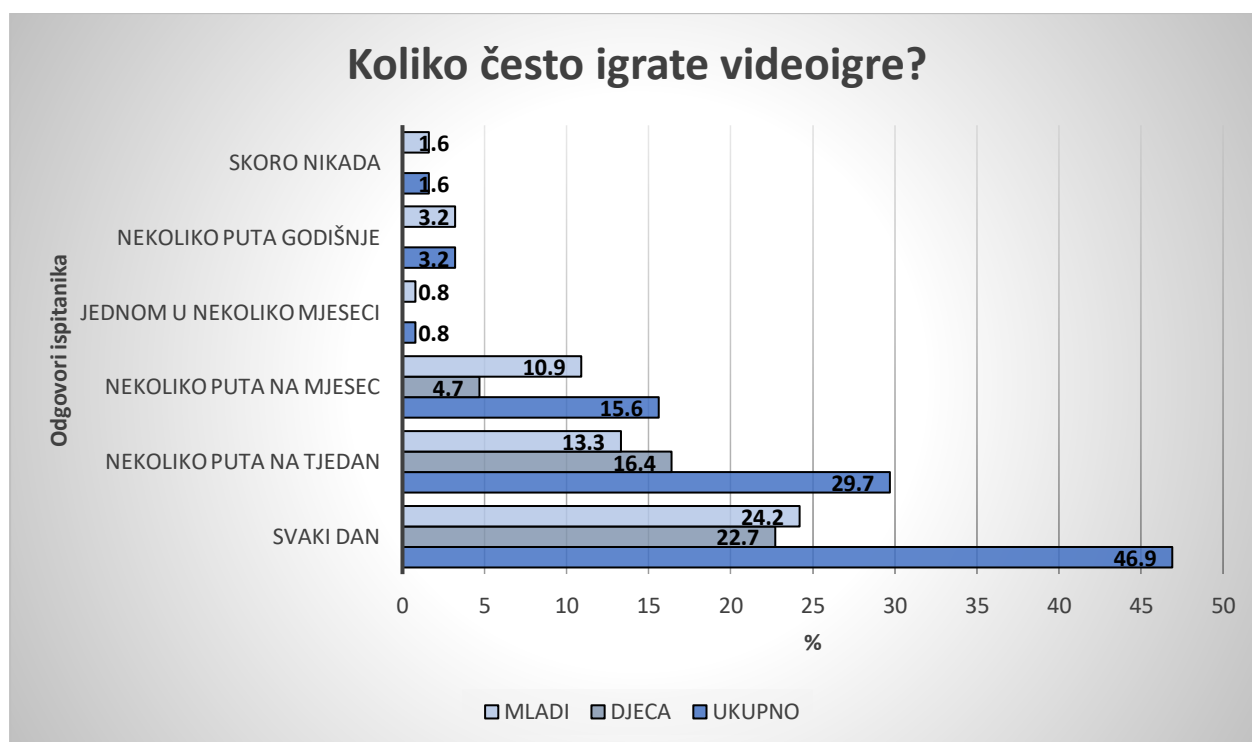


Grafikon 1. Razlozi igranja videoigara

Najviše ispitanika videoigre igra zbog zabave i društva (87,6%) od kojih je 39,5% djece, a 48,1% mladih. Zbog dosade igra 62,8% i to je više od polovice djece (N = 57) odabralo ovaj odgovor. Kod mladih je također 48 osoba od 81 odabralo dosadu. Podjednak je broj onih koji se profesionalno bave videoigramama (3,9%), bilo da rade u industriji videoigara, bilo da *streamaju*. Od toga se nešto veći broj bavi esportom (7,8%). Vidimo da se djeca više natječu u esportu od mladih. Zanimljivo, *streamanjem* i esportom se bave samo dječaci i mladići dok su sve djevojčice i djevojke navele kako videoigre igraju zbog dosade ili društva i zabave. Tek su dvije (po jedna iz svake kategorije) navele kako ih igraju zbog profesije. Pod

kategorijom „ostalo“ ispitanici su naveli odgovore poput „igram da se maknem od svega“, „da zaboravim na realni svijet“, „jer mi ide dobro“, i slično, a oni čine 5,6% ispitanika.

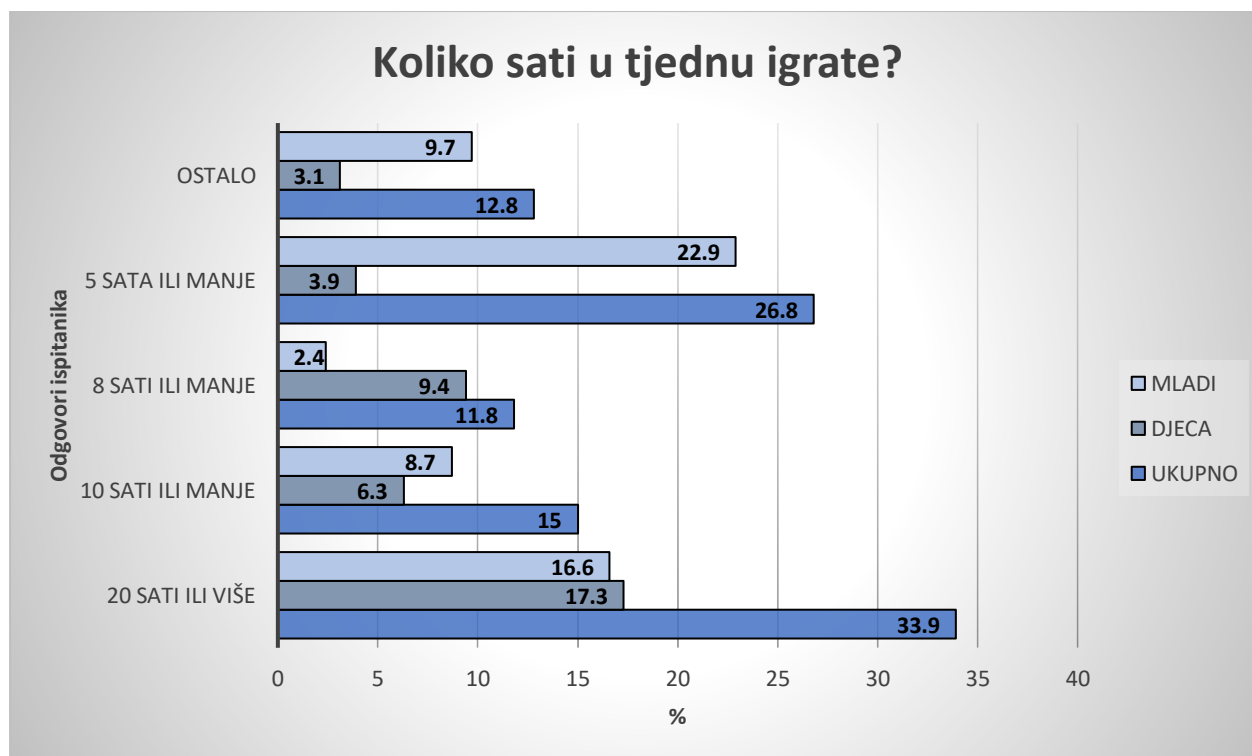
Koliko često ispitanici igraju videoigre prikazuje Grafikon 2. Broj ispitanika koji je odgovorio na ovo pitanje je 128.



Grafikon 2. Učestalost igranja videoigara

Iz Grafikona 2 vidimo da gotovo polovica ispitanika (46,9%) igra videoigre svaki dan. Postotak djece i mladih pritom je gotovo izjednačen. Nijedno dijete nije odabralo odgovore poput „jednom u nekoliko mjeseci“, „nekoliko puta godišnje“ ili „skoro nikada“. Slijede oni koji igraju nekoliko puta na tjedan (29,7%) i u nešto manjoj mjeri oni koji igraju samo nekoliko puta na mjesec (15,6%). Najmanje djece odabralo je ovaj odgovor (4,7%) i to tri dječaka i tri djevojčice. Svih šestero imaju više od 13 godina što znači da mlađa djeca (8-12 godina) spadaju u kategoriju onih koji videoigre igraju svaki dan ili više dana tjedno. Bilo je i pojedinaca koji jako rijetko igraju videoigre, ali ih ipak igraju. Oni čine ukupno 5,6% ispitanoga uzorka, a odgovori koje su naveli svode se na igranje „skoro nikada“, „jednom u nekoliko mjeseci“ i „nekoliko puta godišnje.“ Ovakve su odgovore naveli samo mladi ispitanici iz uzorka.

Sljedeće se pitanje odnosilo na broj sati koji ispitanici provedu u videoigri tjedno (Grafikon 3). Odgovorilo je 127 ispitanika.

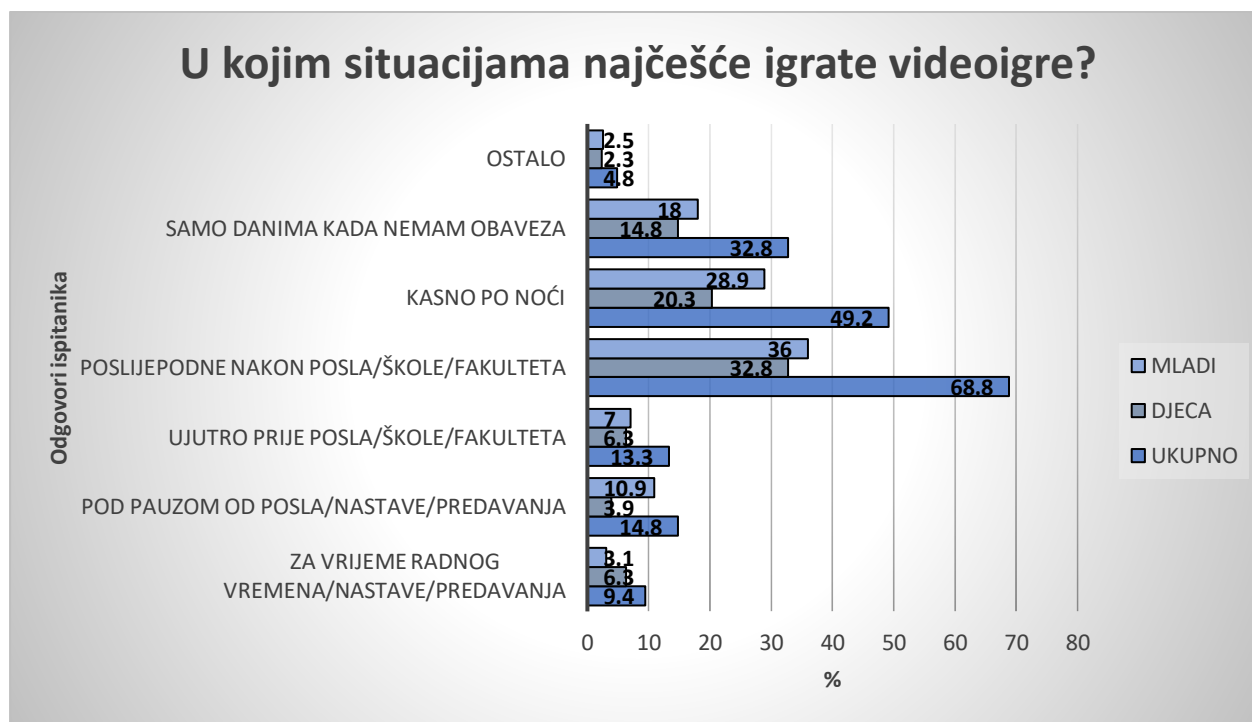


Grafikon 3. Učestalost igranja u tjednu

Većina ispitanika (33,9%) provede 20 sati ili više igrajući videoigre svakoga tjedna. Uzmemo li 20 sati kao minimum, dobivamo prosjek od 3 sata dnevnog igranja, sedam dana u tjednu. Od toga prednjače djeca u odnosu na mlade sa 17,3%, dok samo 16,6% mladih igra videoigre 20 sati ili više. Drugi najveći broj ispitanika (26,8%) videoigre igra 5 ili manje sati tjedno. Ovdje „pobjeđuju“ mladi s 22,9% naspram dječjih tek 3,9% ispitanika. Možemo zaključiti kako si najvjerojatnije zbog obaveza i manjka slobodnog vremena mladi ne mogu priuštiti igranje videoigara više od 5 sati na dan dok djeca, ako nemaju izvannastavne aktivnosti mogu. Po jedan ispitanik naveo je odgovore poput „između 10 i 20 sati“, „manje od 2 sata“, „polu sata“ i slično, a takvih ukupno ima 12,8%.

Velik postotak od 127 ispitanika (20,5%) navodi kako ne uzima stanku tijekom igranja videoigara. Od njih 26, 38,5% su djeca, među kojima i jedna djevojčica od 10 godina. Muške osobe prednjače pred ženskim osobama (27% žena ne uzima stanku), a među 12 mladića što ne uzima stanku samo su dvojica zaposleni uz studij dok su svi ostali studenti. Ostatak ispitanika koji uzima stanku, najviše ju uzima zbog odlaska na toalet ili kako bi nešto na brzinu pojeli (28,3%). Slijede oni koji uzimaju više manjih stanki od po nekoliko minuta (26,8%), a velik je broj onih (19,7%) koji kada završe partiju igranja ostatak dana više ne igraju videoigre i to su češće ispitanici muškog spola i u kategoriji djece i kategoriji mladih. Najmanje ispitanika - njih 11,8% - uzima stanku od pola sata.

Sljedeće pitanje glasillo je: „U kojim situacijama najčešće igrate videoigre?“ Grafikon 4 prikazuje odgovore ispitanika.

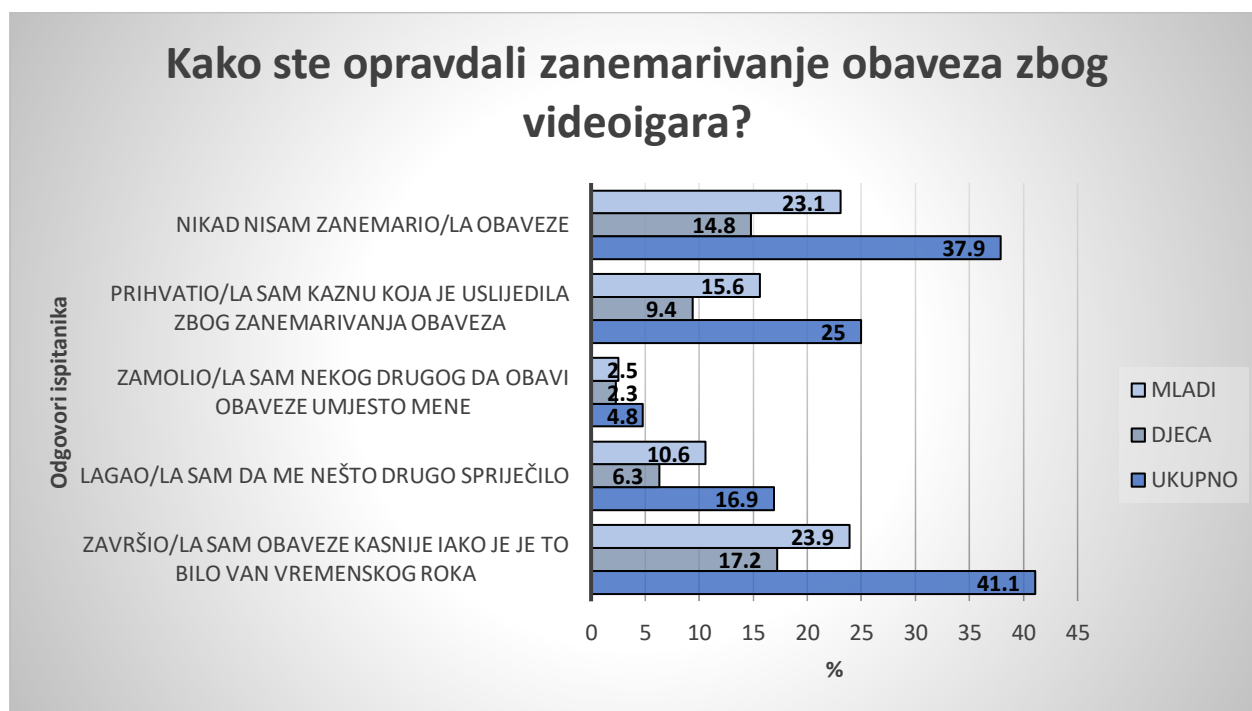


Grafikon 4. Vrijeme igranja videoigara

Najviše ispitanika od njih 128 koliko ih je odgovorilo na ovo pitanje videoigre igra poslijepodne nakon završenih obaveza, bilo da je to posao, fakultet ili škola (68,8%). Vidimo da su i djeca i mladi jednako odgovorni jer ih je upravo većina odabrala ovaj odgovor. Slijedi veliki postotak onih koji videoigre igraju kasno po noći (49,2%), a „danima kada nemam obaveza“ odgovorilo je 32,8%. Gotovo su izjednačeni oni koji igraju kad imaju stanku od obaveza (14,8%) i ujutro prije obaveza (13,3%). Ne nedostaje i onih koji videoigre igraju za vrijeme posla, fakulteta ili školske nastave (9,4%). Radi se najvjerojatnije o mobilnim videoigramama. Najmanji postotak odgovora navedenih pod „ostalo“ (4,8%) navodi kako „igraju ili smiju igrati samo vikendima“, a to su mlađa školska djeca i to samo dječaci i jedan student. Na pitanje: „U koje doba dana vam je najdraže igrati videoigre makar vam je to nekada nemoguće ostvariti zbog obaveza?“, ispitanici su najviše upisivali odgovor „navečer“ ili „poslijepodne“ što se podudara s realnim situacijama u kojima igraju videoigre kako je i vidljivo iz Grafikona 4 (68,8% igra poslijepodne, a 49,2% po noći).

Ipak, 59,4% od 128 ispitanika navelo je kako je nekada zanemarilo obaveze zbog videoigara, pa su uz zanemarivanje obaveza uslijedila i pitanja o mogućoj ovisnosti o igranju videoigara.

Pitali smo ih kako su se u takvim situacijama opravdavali, a Grafikon 5 prikazuje njihove odgovore.



Grafikon 5. Opravdanje za zanemarivanje obaveza zbog videoigara

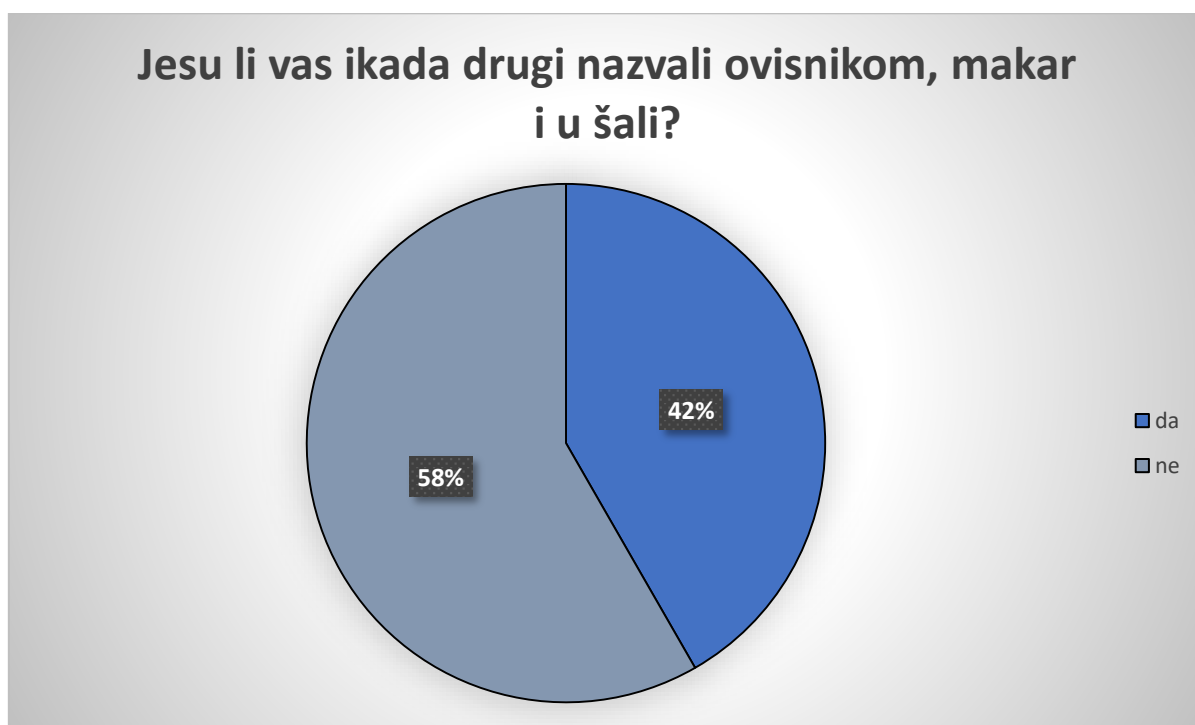
Kao što je vidljivo iz Grafikona 5 gotovo polovica ispitanika (41,1%) obaveze je završilo nakon što su završili s igranjem, makar im je vremenski rok za te obaveze prošao. Uznemirujući je i podatak da je 16,9% ispitanika lagalo da su na neki drugi način bili spriječeni u izvršavanju svojih obaveza. Njih 25% suočilo se s posljedicama koje su uslijedile te su prihvatili kaznu, a njih 4,8% zamolilo je nekog drugog da obaveze izvrši umjesto njih. Pogledamo li karakteristike koje karakteriziraju ovisnost o videoigrama u potpoglavlju *Pozitivne i negativne strane videoigara*, vidimo da se dio njih može primijeniti na 87,8% naših ispitanika konkretno u ovom pitanju. Velik je dio ipak onih odgovornih (37,9%) koji nikada nisu zanemarili obaveze zbog videoigara. U toj skupini odgovora prednjače mladi s 23,1%, ali ako promatramo samo djecu onda je ovaj odgovor drugi po broju odabira kod djece (14,8%). Unatoč zanemarivanju obaveza, od 127 ispitanika koji su nam dali odgovor na ovo pitanje, njih 37% je nastavilo s uobičajenim tempom igranja videoigara, a samo ih je

21,3% „naučilo lekciju“ i promijenilo navike: 11 mladića i jedna djevojka, te 13 dječaka i dvije djevojčice odgovorilo je niječno na pitanje: „Jeste li unatoč zanemarivanju obaveza nastavili igrati videoigre uobičajenim tempom?“

Usporedno s brojem sati provedenih u videoigrama, zanimalo nas je kako ispitanici vide sebe te smo ih upitali smatraju li se ovisnima o videoigrama. Od ukupno 127 odgovora, 87,4% izjasnilo se kako nisu ovisni o videoigrama od čega djeca čine 33,9%, a mladi visokih 53,5%.

Očekivani odgovor kada se postavi ovakvo pitanje je negativan i zato je pozitivno iznenađenje bila druga skupina koju čini 12,6% od čega su djeca bila svjesnija svoje ovisnosti te ih se 10,2% izjasnilo ovisnicima dok je svega 2,4% mladih tvrdilo da su ovisni. Od ženskih osoba, samo tri djevojčice i jedna djevojka za sebe smatraju da su ovisne.

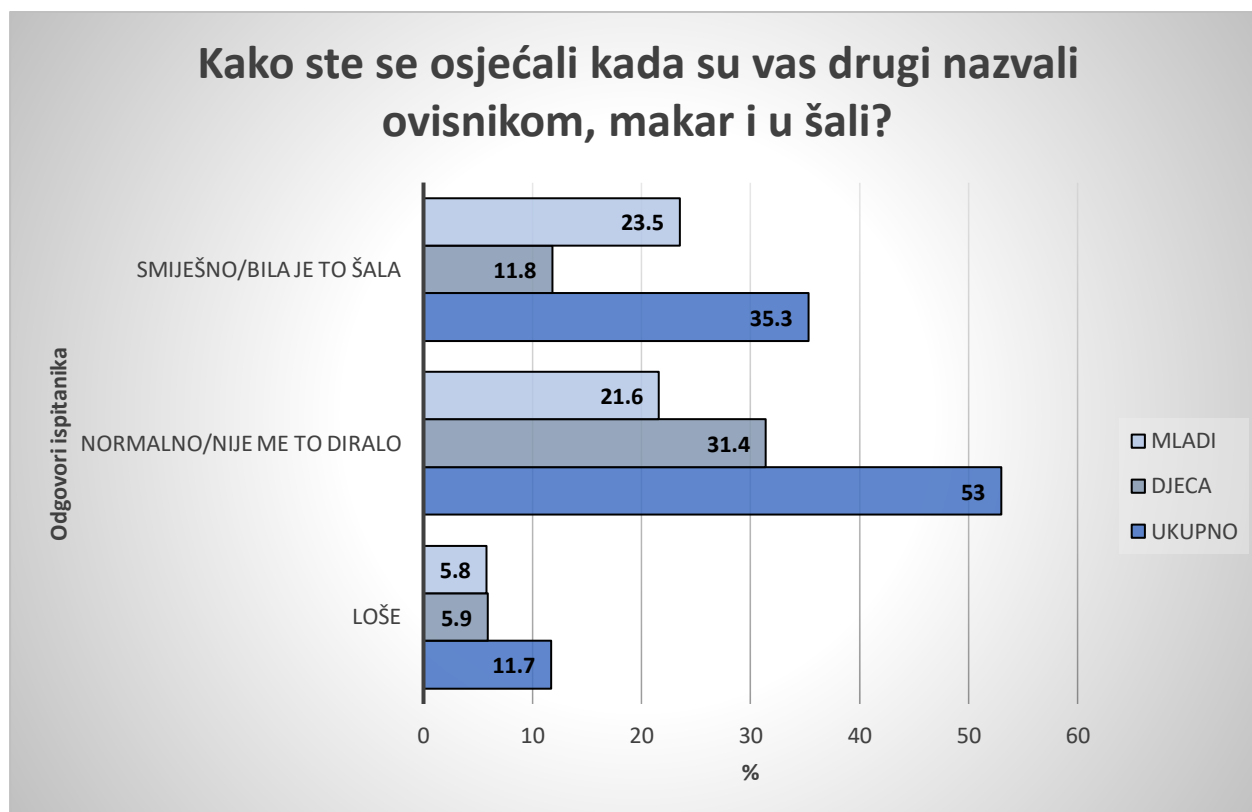
Pitanjem koje je zatim sljedilo željeli smo doznati što okolina misli o našim ispitanicima i kako se oni zbog toga osjećaju. Grafikon 6 prikazuje pitanje i odgovore 127 ispitanika.



Grafikon 6. Stavovi drugih o ovisnosti igrača videoigara

Kod ovoga pitanja, uočili smo da su rezultati ipak drugačiji u odnosu na prethodno postavljeno pitanje, koje je ipak bilo više vezano uz samopercepciju o ovisnosti. Naime, iako gotovo 90% ispitanika za sebe ne misli da su ovisni, njihova okolina misli drugačije. Tako se

41,7% ispitanika našlo „na udaru“ onih koji su ih nazvali ovisnikom, makar to bilo u šali. Grafikon 7 ilustrira odgovore 51 ispitanika koji je odgovorio na pitanje; „Kako ste se tada osjećali?“

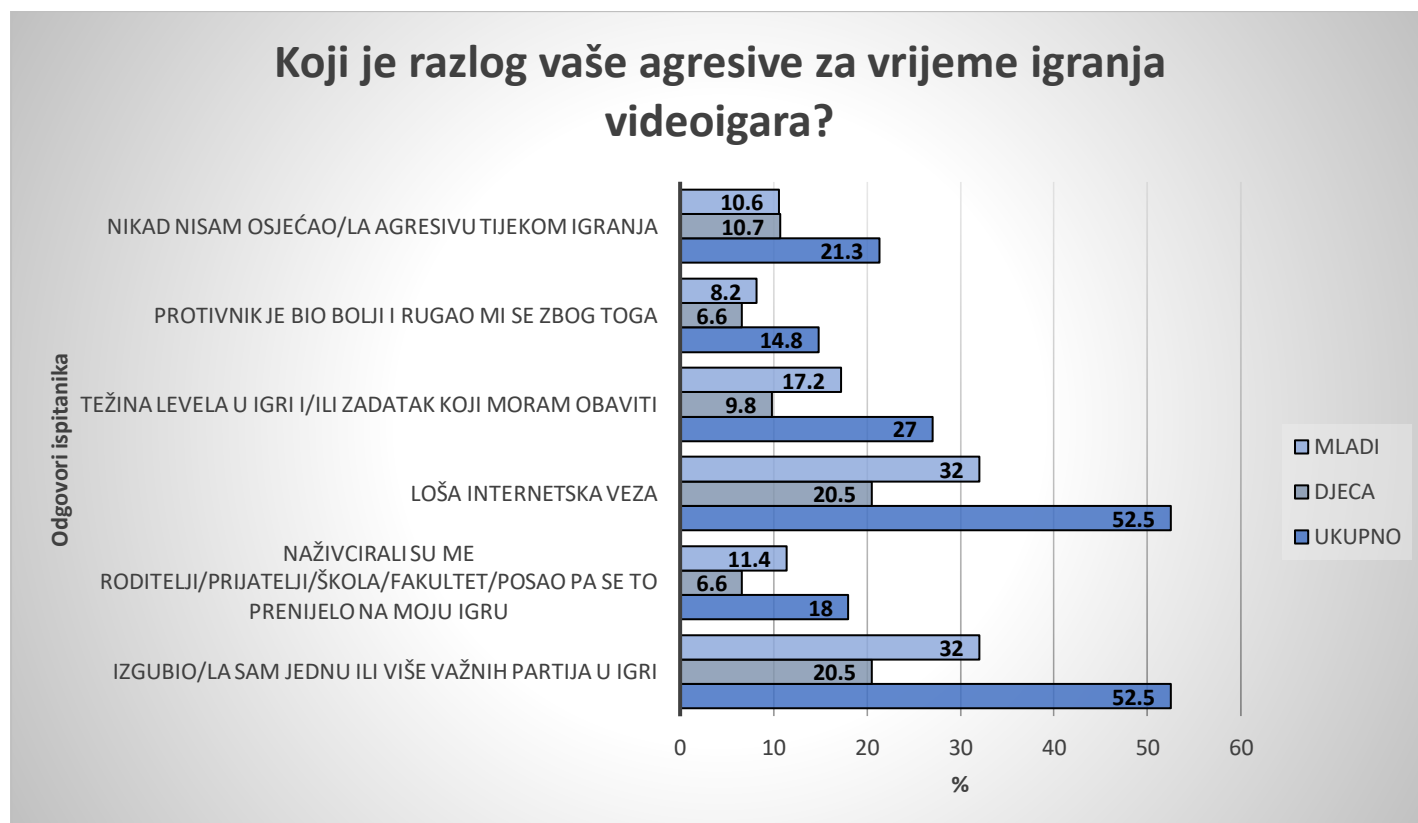


Grafikon 7. Osjećaji vezani uz tuđu kritiku zbog videoigara

Više od polovice ispitanika (53%) napisalo je da se osjećalo „normalno“, da „nisu osjetili ništa“ i da ih „to nije diralo“ (Grafikon 7). Najveći postotak odgovora obje skupine nalazi se u ovoj kategoriji. Njih 35,3% osjećalo se „smiješno“ te su naveli kako „znaju da se osoba koja ih je nazvala ovisnikom šalila“. Dio njih naveo je kako su i „sami svjesni da su ovisni te ih komentari drugih osoba nisu previše pogodili“. Bilo je i onih koji su tvrdili da „znaju za sebe da nisu ovisni te zbog toga nisu obraćali previše pažnje na komentare okoline.“ Takve su odgovore više davali mladi (23,5%). Ipak, postoji i skupina od 11,7% koja je ozbiljno shvatila riječi okoline te su ispitanici koji ulaze u ovaj postotak naveli kako su se osjećali „loše“, „potišteno“, „zapitala sam se“, „naveli su me na razmišljanje“ i sl. Jednak je postotak ispitanika obje skupine koji su se osjećali loše.

Nadalje, upitali smo ispitanike jesu li se ikada osjećali agresivno za vrijeme igranja videoigara. Od 127 odgovora, 71,7% odgovorilo je potvrdno od čega 29 dječaka i 10

djevojčica, dok je kod mladih 8 djevojaka i 44 mladića. Na isto pitanje, 28,3% ispitanika odgovorilo je niječno, od čega je više od pola bilo djevojaka, ali samo dvije djevojčice od ukupno 17-ero djece. Grafikon 8 govori o razlozima agresivnosti kod ispitanika za vrijeme igranja.

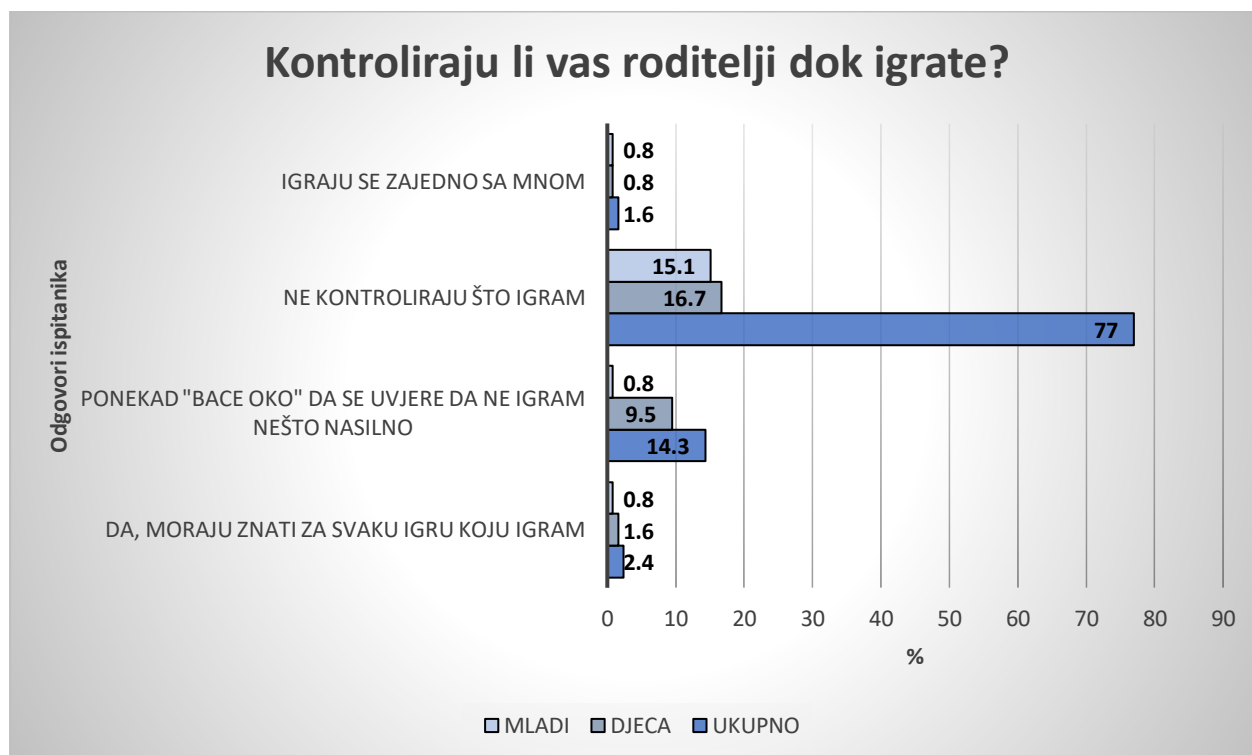


Grafikon 8. Razlog agresivnosti kod igranja videoigara

Od 122 ispitanika, za svoju agresivnost njih 52,5% okrivljuje lošu internetsku vezu i to što su izgubili jednu ili više važnih partija. Kod kompetitivnog igranja dobar internet je ključan, a gubitak partija ključnih za ukupan rezultat može itekako utjecati na raspoloženje igrača (najčešće je to upravo agresivnost). Nešto manji broj (27%) krivi težinu razine u videoigri ili zadatak koji moraju preći i s tim više problema imaju mladi (17,2%). Da je protivnik bio bolji i zbog toga im se rugao smatra 14,8% ispitanika, a njih 18% svojoj agresivnosti pridaju vanjske čimbenike nevezane za videoigru koji su ih naživcirali. Tu isto prednjače mladi (11,4%). Ti su čimbenici najčešće roditelji, prijatelji ili obaveze u školi, na fakultetu ili poslu. Pojedinci još navode kako im najviše smetaju „hakeri koji kvare zabavu svima u videoigri“, „smrzavanje računala“, ali i ako su njihovi „prijatelji ili braća i sestre

bolji od njih“. Samo njih 21,3% navelo je kako se nikada nije osjećalo agresivno za vrijeme igranja videoigara i to je postotak podjednak za obje kategorije ispitanika.

Po pitanju ovisnosti veliku ulogu, pogotovo kod djece, igra kućni odgoj i roditeljska kontrola. Zanimalo nas je koliko su roditelji uključeni kada su u pitanju videoigre njihove djece. Od 127 ispitanika, 64,6% kaže kako njihovi roditelji znaju što igraju dok 35,4% tvrdi da roditelji ne znaju kakve videoigre igraju. Od 49 ispitanika iz kategorije mladih, njih 53% tvrdi da im roditelji ne znaju što igraju, a kod 47% roditelji su upoznati sa sadržajem videoigara, iako su im djeca punoljetna. Ono što nas je kod ovog pitanja više zainteresiralo su djeca. Samo je šestero od 37 ispitanika iz kategorije djece navelo kako im roditelji ne znaju što igraju. Grafikon 9 pokazuje odgovore na pitanje; „Kontroliraju li vas roditelji dok igrate?“ (N = 126).



Grafikon 9. Roditeljski nadzor kod igranja videoigara

Roditelji djece mlađe od 16 godina s vremena na vrijeme provjere vrstu videoigre kako bi se uvjerali da im dijete ne igra nešto nasilno, no kod velike većine ostalih (16,7%) roditelji ih, iako znaju koju videoigru im djeca igraju, ne kontroliraju. Kod mladih je, očekivano, drugačija priča: 15,1% od onih što su odgovorili na ovo pitanje kaže kako ih roditelji ne kontroliraju, dok su po jedan odgovor (0,8%) dali pojedinci čiji se roditelji igraju zajedno s njima ili su „ponekad »bacili oko« da se uvjere kako ne igraju nešto nasilno.“

Kod istraživanja odnosa djece i mladih prema videoigramama važno je saznanje što oni sami misle o korisnosti i štetnosti videoigara, odnosno jesu li upoznati s pozitivnim i

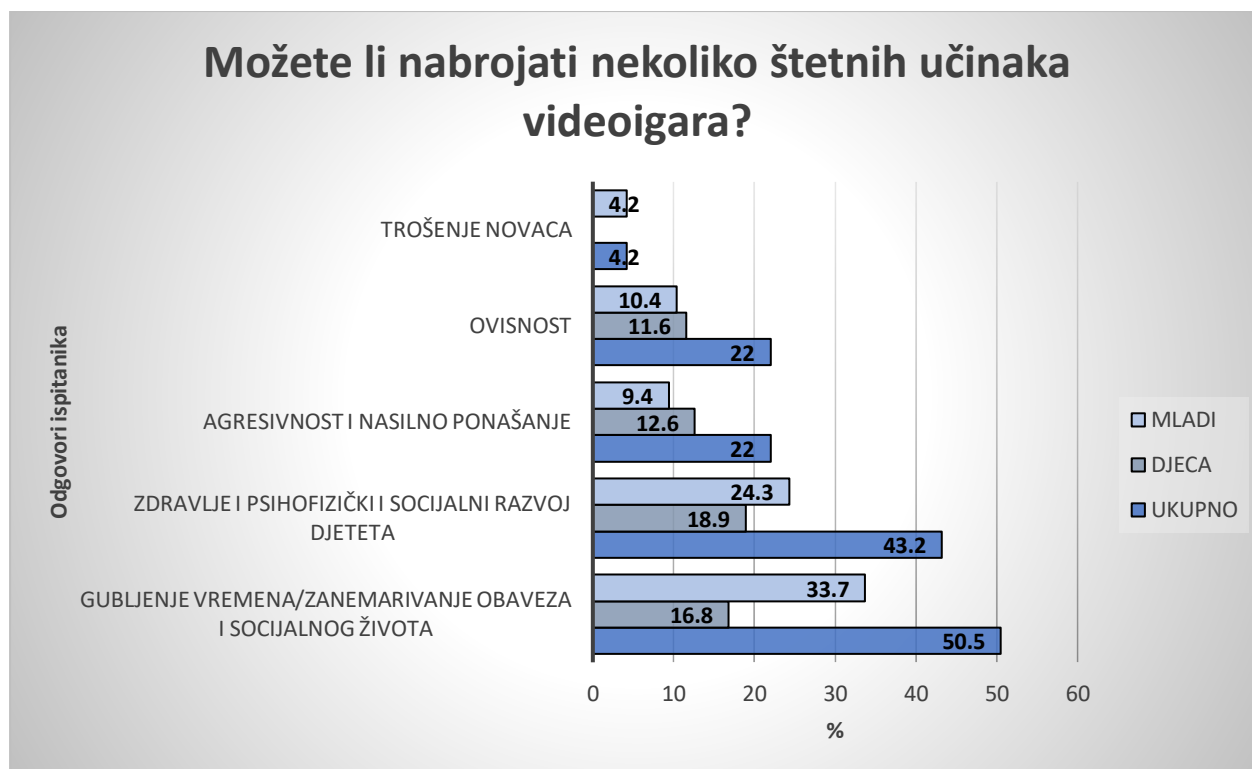
negativnim primjerima. Grafikon 10 prikazuje odnos odgovora na pitanje: „Mislite li da videoigre više štete ili koriste igračima?“ Odgovorilo je 127 ispitanika.



Grafikon 10. Mišljenje ispitanika o štetnosti ili korisnosti videoigara

Od 39 ispitanika koji su se izjasnili da videoigre više štete, samo 16-ero djece smatra videoigre štetnima i za taj su se odgovor, iznenađujuće, više izjasnili dječaci nego djevojčice. Među mladima, 15 mladića i 8 djevojaka reklo je da videoigre više štete od čega ih 9 ne igra videoigre, a svih 23-oje (59%) je videoigre igralo nekada ranije u životu. Unatoč činjenici da 41% ispitane djece smatra kako su videoigre štetne, tek jedna djevojčica iz te skupine ne igra videoigre.

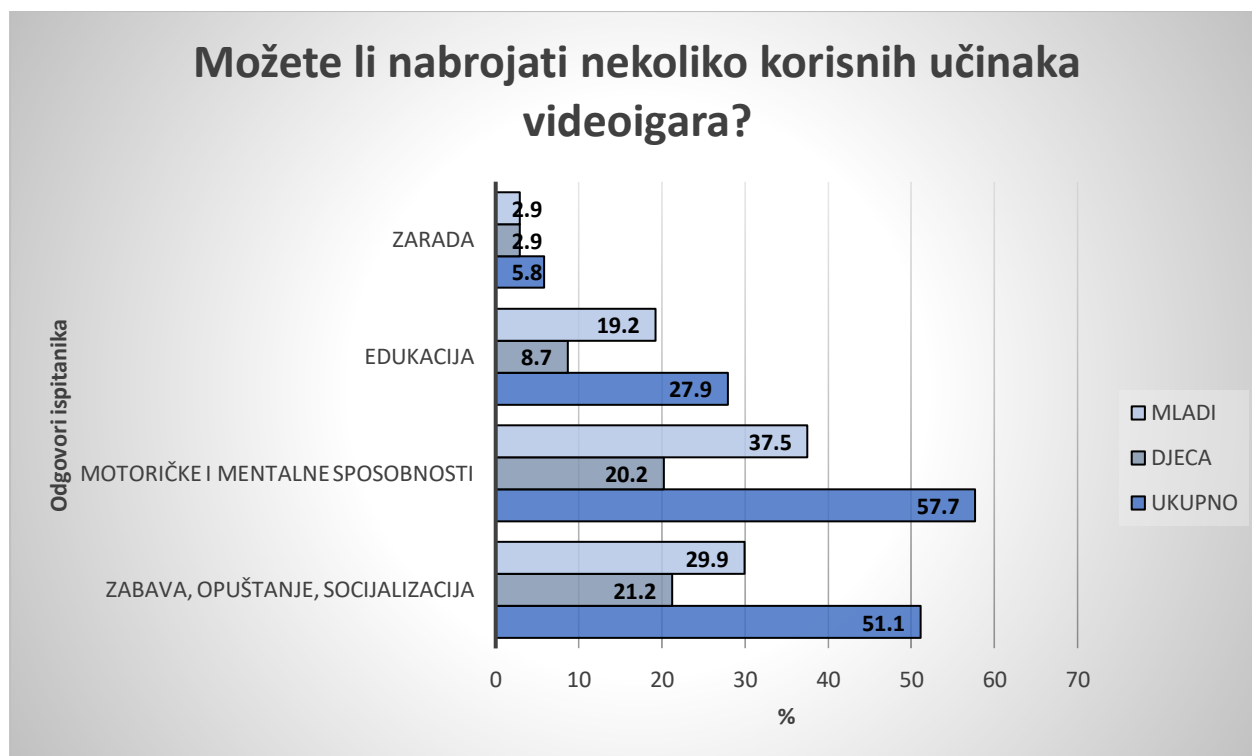
Na Grafikonu 11 prikazani su primjeri štetnih učinaka videoigara koje je navelo 95 ispitanika. Isti ili slični odgovori grupirani su u jednu kategoriju.



Grafikon 11. Mišljenje o štetnim učincima videoigara

Unatoč činjenici da 83,3% naših ispitanika igra videoigre, od njih 95 koji su naveli neke štetne utjecaje videoigara, polovica (50,5%) ih smatra kako su videoigre gubitak vremena te da se zbog njih zanemaruju obaveze i društveni život. To u velikoj većini smatra mlađa populacija (33,7%). Na drugom mjestu s 43,2% je ljudsko zdravlje: „umor“, „kvari se vid“, „loše držanje“, „nekretanje“, „videoigre štete sluhu.“ Videoigre također prema ispitanicima loše utječu na razvoj djeteta: „djeca izgube komunikacijske vještine“, „gubi se na socijalnoj vještini“, „dijete zaostaje u razvoju.“ Podjednak broj ispitanika (22%) navodi agresivnost i ovisnost kao štetan utjecaj videoigara. Ovdje je zanimljiv podatak kako prednjače djeca. Ona su najviše navodila upravo ova dva štetna učinka (12,6% i 11,6%). Najmanji broj (4,2%) smatra kako korisnici videoigara troše previše novaca na videoigre i mikrotransakcije unutar virtualnog svijeta. Nijedno dijete nije navelo „trošenje novaca“ kao štetan učinak videoigara.

Upitali smo ispitanike i mogu li nabrojati nekoliko pozitivnih učinaka videoigara (Grafikon 12).

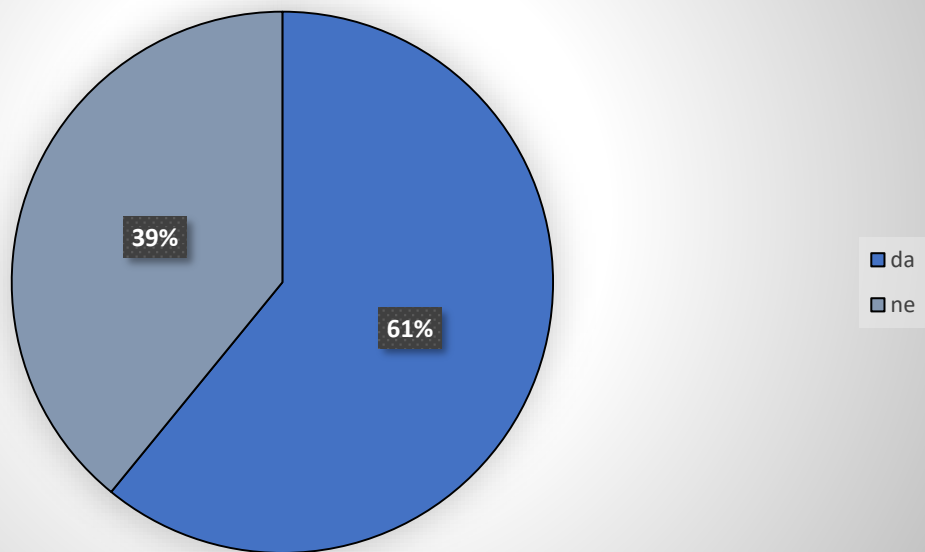


Grafikon 12. Mišljenje o pozitivnim učincima videoigara

Najviše djece navodi kako su videoigre korisne jer su zabavne (21,1%). Uz zabavu navode još i „mogućnost upoznavanja novih ljudi *online*“ te „druženje s prijateljima“; videoigre im služe kao „bijeg od stvarnosti“ i alat za „opuštanje“. Valja dodati da 29,9% mladih dijeli dječje mišljenje, ali mladi su ipak najviše glasali za razvoj motoričkih i mentalnih sposobnosti: „bolji refleksi“, „bolja koordinacija oko-ruka“, „razvoj pamćenja“, dok 20,2% djece također misli isto kao i mladi kad su u pitanju refleksi i pamćenje. Mišljenja se razilaze kod elementa edukacije. Mladi (19,2%) navode kako se iz videoigara može puno toga naučiti, poput „engleskog jezika“, „povijesti“ i „geografije.“ Za ovu kategoriju kao i za razvoj motoričkih i mentalnih sposobnosti najviše se odlučilo djevojčica i djevojaka, dok su dječaci i mladići više bili za zabavu i socijalizaciju. Podjednak broj djece i mladih (ukupno 5,8%) misli da se od videoigara može nešto i zaraditi. Primjeri koje navode su *esport* i *streamanje*.

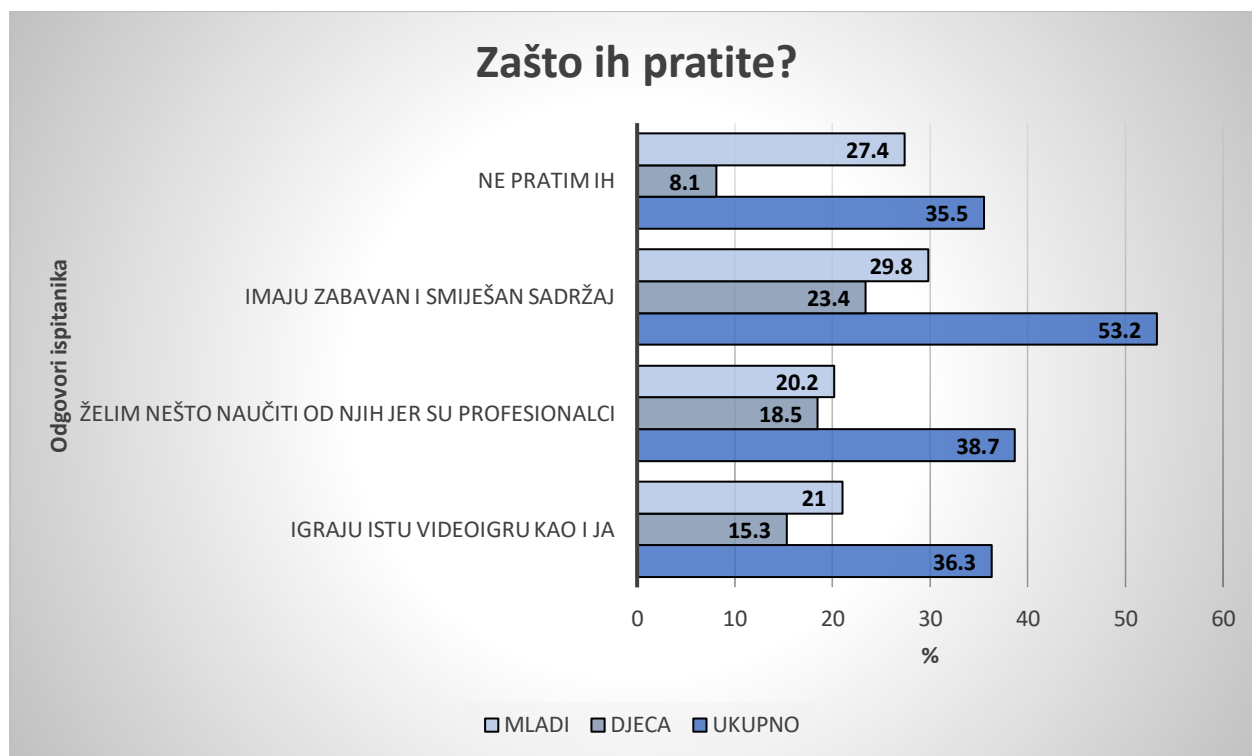
Spomenuvši *streamanje*, dotaknuli smo se i mišljenja naših ispitanika o njemu. Upitali smo ih prate li neke poznate *streamere* i misle li da se od toga može živjeti, a rezultate donosimo u grafikonima 13, 14 i 15.

Pratite li poznate igrače videoigara na *stream* kanalima poput Twitcha, Youtubea i sl.?



Grafikon 13. Praćenje poznatih streamera

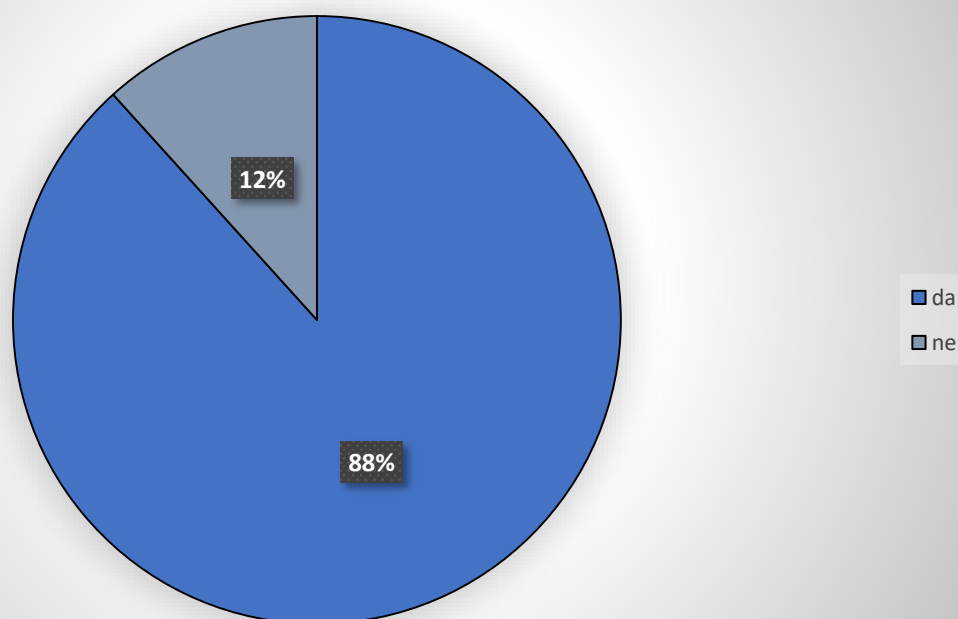
Djeca prate *streamere* u nešto većoj mjeri (32 od ukupno 128), od čega su tri djevojčice rekle kako ne prate nikoga, a tri prate. Kod mladih, 19,5% ne prati nijednog *streamera*, a samo dvije djevojke uz mnoštvo mladića odgovorile su kako prate *streamere*.



Grafikon 14. Razlog praćenja *streamera*

Djeca i mladi ponajviše prate *streamere* jer imaju zabavan i smiješan sadržaj (53,2% od ukupno 124 odgovora). Podjednak broj i jedne i druge skupine kaže da nešto želi naučiti od profesionalaca, a uvjet da *streameri* igraju istu videoigru kao i ispitanici nije nužan, što pokazuje podatak od 36,3% ispitanika koji prate *streamere* iz tog razloga. Velik postotak mladih ne prati *streamere* uopće (27,4%) dok je kod djece najmanji broj (8,1%) odabralo ovaj odgovor. Većina djevojčica i djevojaka izjasnila se kako ne prati *streamere*, a samo ih osam od njih 17 prati.

Smatrate li da se od *streamanja* može živjeti?



Grafikon 15. Mišljenje o isplativosti *streamanja*

Na pitanja o isplativosti *streamanja*, to jest o tome može li se od njega živjeti, odgovorilo je ukupno 128 ispitanika. Svi osim jednog ispitanika muškog spola iz skupine mladih ($N = 86$) na ovo su pitanje odgovorili potvrdno. Kod djece je drugačije: sedmero od 42-oje ih misli da se ne može, dok ostali misle da se može živjeti od *streamanja*.

Metoda promatranja

Strategija istraživanja metodom promatranja bila je da se istraživanje provede na terenu (računalna igraona), podatci su prikupljeni vizualnom i verbalnom metodom, a rezultati istraživanja su prikazani u tablicama 2 i 3.

Tablica 2 prikazuje deskriptivnu statističku obradu podataka u kojoj se za svakog od deseterice ispitanika nalaze podatci o broju dolazaka u računalnu igraonu u tjednu i o broju sati igranja u računalnoj igraoni u danu. Broj dolazaka u tjednu računa se kao jedan dan – jedan dolazak. Ako osoba otiđe i nakon nekog vremena se ponovno vrati u igraonu u tom istom danu, to se i dalje računa kao jedan dolazak, a svi se sati provedeni u videoigri u tom danu zbrajaju.

Tablica 2. Deskriptivna statistička obrada podataka

M (god.)	Parametar	Min	Max	Srednja vrijednost	SD	CV (%)
M1 (13)	broj dolazaka / tjedno	4,25	6,4	5,4	1,1	20,3
	broj sati igranja/u danu	3	11,5	6,7	2,8	41,8
M2 (10)	broj dolazaka / tjedno	4,4	6,4	5,2	0,9	17,3
	broj sati igranja/ u danu	3	10	6,5	2,4	37,0
M3 (17)	broj dolazaka / tjedno	4	6,5	5,6	1,0	17,8
	broj sati igranja/ u danu	5,3	11,5	7,4	2,1	28,3
M4 (23)	broj dolazaka / tjedno	5,6	7	6,1	0,5	8,2
	broj sati igranja/ u danu	1,3	7,3	5	1,5	30,0
M5 (17)	broj dolazaka / tjedno	6,2	7	6,7	0,4	6
	broj sati igranja/ u danu	2,5	8,2	4,6	1,9	41,3
M6 (31)	broj dolazaka / tjedno	2,6	4,8	4,1	1	24,4
	broj sati igranja/ u danu	0,8	4,9	2,2	1,2	54,5
M7 (27)	broj dolazaka / tjedno	4,6	6,8	5,8	0,9	15,5
	broj sati igranja/ u danu	1,6	6,7	3,8	1,4	36,8
M8 (16)	broj dolazaka / tjedno	0,5	6,6	4,9	2,3	46,9
	broj sati igranja/ u danu	0,3	9,3	3,1	2,1	67,7
M9 (17)	broj dolazaka / tjedno	1,1	6	3,5	1,9	54,3
	broj sati igranja/ u danu	0,3	12,6	5,2	3,6	69,2
M10 (26)	broj dolazaka / tjedno	6	7	6,4	0,3	4,7
	broj sati igranja/ u danu	1,33	11,2	4,4	2,9	65,9

M – ispitanik; SD – standardna devijacija; CV – koeficijent varijacije

U Tablici 3 je prikazano ponašanje i stav osoba tijekom igranja u računalnoj igraoni na osnovu vizualne i verbalne metode samog promatrača. Ponašanje, kao što su agresivnost i ovisnost, prikazano je bodovnom skalom u rasponu 1–5 za agresivnost i 1–3 za ovisnost prema intenzitetu reakcija koje je uočio promatrač, dok su parametri koji se odnose na pauzu i zanemarivanje obaveza zabilježeni na osnovu komunikacije između ispitanika i promatrača.

Tablica 3. Ponašanje promatranih osoba tijekom igranja (izravno promatranje)

parametar M (god.)	godine	agresivnost	ovisnost	uzima stanku	zanemaruje obaveze
M1 (13)	13	5	3	+	+
M2 (10)	10	5	3	+	+
M3 (17)	17	4	3	+	+
M4 (23)	23	5	2	+	+
M5 (17)	17	3	3	+	+
M6 (31)	31	1	1	+	-
M7 (27)	27	3	2	+	+
M8 (16)	16	2	3	+	+
M9 (17)	17	5	3	+	+
M10 (26)	26	2	1	+	+

M – ispitanik

- * agresivnost 1 - ispitanik ne pokazuje znakove agresivnosti
2 - ispitanik rijetko reagira na neki neočekivani preokret
3 - ispitanik vidno pokazuje frustraciju
4 - ispitanik je agresivan
5 - ispitanik je jako agresivan
- ** ovisnost 1 - ispitanik nije ovisan
2 – kod ispitanika se uočavaju znakovi ovisnosti⁷
3 - ispitanik je ovisan

⁷ Vidi dio o ovisnosti u potpoglavlju Pozitivne i negativne strane videoigara.

Agresivnost je prikazana bodovnom skalom u rasponu od 1 do 5. Broj 1 znači da ispitanik ne pokazuje znakove agresivnosti dok igra. Kada ispitanik rijetko reagira na neki neočekivani preokret u videoigri, npr. smrt, reakcija je kolutanje očima, mahanje rukama, ispuhivanje zraka kroz nos, ili podsmijeh i to je broj 2 na bodovnoj skali. Ako ispitanik vidno pokazuje frustraciju kroz komentiranje na glas i pokoju psovku dodjeljen mu je broj 3. Deranje, česte i neprikladne psovke smještaju ispitanika na broj 4 na skali što ukazuje da je ispitanik agresivan. U kategoriji jako agresivan ispitanik reagira na svaku negativnu promjenu u videoigri, glasno i često psuje, udara po stolu ili igračkoj opremi i dodijeljen mu je broj 5. Rezultati pokazuju kako samo jedna od 10 osoba nije agresivna za vrijeme igranja videoigara i to je mlada osoba od 31 godinu. Dvije od 10 osoba rijetko reagiraju na negativne ishode, a također samo dvije osobe (20%) su podložne burnoj reakciji, ali uglavnom kontroliraju svoje reakcije. Pola ispitanika (50%) pokazuju jake znakove agresivnosti i frustracije. Reagiraju na gotovo sve i čitava okolina zna kada im u videoigri ide loše. Te osobe dodatno pokazuju ljutnju na bilo kakve dodatne vanjske čimbenike koji im ne odgovaraju, npr. zadirkivanje, ruganje, smijanje, komentiranje poput „kak' si loš“, „bolji sam od tebe“, „ajde jedan na jedan sa mnom“, „zašto si to tako odigrao“ i sl. Agresivnih ispitanika ima u obje kategorije, ali prednjače djeca.

Ovisnost je u tablici definirana na temelju broja sati igranja (Tablica 2), učestalosti dolazaka u računalnu igraonu (Tablica 2), prema (ne)uzimanju stanke i zanemarivanju obaveza. Ono što je teško odrediti je što znači prekomjerno igranje za nekoga tko ima 15 godina i nekoga tko ima 25 godina. Također, čak ako i osoba provede svega pola sata u videoigri, a pri tom zanemaruje druge obaveze, tj. igranje videoigara joj je prioritet, tada možemo govoriti o ovisnosti. Dio o pravilnom uzimanju stanke i optimalnom vremenskom razdoblju kontinuiranog igranja videoigara nalazi se kasnije u radu pa će se te preporuke uzeti kao temelj kod određivanja ovisnosti kod ispitanika. Skala ovisnosti postavljena je u rasponu od 1 do 3. Broj 1 na skali znači da ispitanik nije ovisan: u računalnu igraonu dolazi i igra u slobodno vrijeme radi zabave, ispunio je sve obaveze, redovito uzima kvalitetnu stanku i ne igra više od dva sata kontinuirano. Broj 2 znači da se kod ispitanika mogu prepoznati neki znakovi ovisnosti: u računalnu igraonu dolazi učestalo, igra duži vremenski period bez stanke, zanemaruje obaveze za koje smatra da su manje važne i koje se mogu odgoditi ili prebaciti, npr. dogovor s prijateljima, odlazak u dućan, odlazak na obiteljski ručak, pisanje zadaće i slično. Broj 3 znači da je ispitanik ovisan jer jako rijetko ili nikada ne uzima stanku, dolazi u računalnu igraonu svaki ili gotovo svaki dan, na skali agresivnosti ima broj 3 ili više, ignorira telefonske pozive i upute roditelja, odbija napustiti računalnu igraonu nakon kraja

radnog vremena, u potpunosti zanemaruje obaveze poput odlaska na nastavu ili predavanje, itd. Rezultati promatranja pokazuju da 60% ispitanika - od kojih su sve djeca - spada u kategoriju ovisnika.

Stanka je u ovoj situaciji definirana kao vrijeme prestanka igranja i ponovnog vraćanja igranju u istom danu u istoj računalnoj igraoni. Ako osoba završi igranje videoigara i potom ode kući, a ne vrati se u računalnu igraonu, tada se računa kao da osoba nije uzimala stanku taj dan. Ako osoba ode kući, a potom se vrati, njeno se odsustvo računa kao stanka pod uvjetom da ta osoba nije igrala videoigre kod kuće ili na mobilnom telefonu po putu do kuće. No, kako to ne možemo znati taj parametar ne ulazi u istraživanje. Svi ispitanici tijekom igranja u računalnoj igraoni uzimaju stanku, ali interval te stanke varira. Nekim danima dio ispitanika igra kontinuirano sat i pol do dva, ali nakon toga napuste računalnu igraonu i više se ne vrate. Međutim, ponekad se dogodi da ispitanici igraju više od 11 sati bez prekida (M1, M3, M9, M10; Tablica 2). Zabrinjavajući je podatak da su od njih četvorice 75% djeca (najmlađi ima 13 godina). Najduže zabilježeni interval igranja bez stanke iznosio je 12,6 sati i uočen je kod ispitanika M9 (dijete od 17 godina). Stanka kod svih u prosjeku traje 10 minuta, a najduža stanka zabilježena kod ispitanika M1 iznosila je 390 minuta. Pušaći iz obiju kategorija (djeca i mladi) uzimaju više stanke, otprilike svakih 45–60 minuta.

Obaveze su definirane kao bilo koja aktivnost koju zahtijevaju roditelji ili ustanove, a koju ispitanici moraju napraviti, a sprječava ispitanike u igranju videoigara. To mogu biti škola, fakultet, posao, roditelji, telefonski poziv, dogovor, sastanak itd. Čak i fiziološke potrebe spadaju u obaveze jer ispitanici često usred partije „zaborave“ jesti, ne idu na toalet, piju premalo vode, a previše energetske piće i ostaju budni do kasno u noć. Tijekom kontinuiranog promatranja zaključeno je da su sve osobe osim ispitanika M6 zanemarile bar neke obaveze što je u korelaciji s njihovim pripadajućim prosječnim brojem sati igranja (Tablica 2). Najviše se zanemaruju upravo fiziološke potrebe (90% ispitanika), a iz razgovora s djecom saznalo se da četvero od ukupno šestoro djece (66,7%) namjerno ponekad izostaje iz škole kako bi dolazili u računalnu igraonu. Nadalje, kod trojice je to povezano i sa stupnjem njihove ovisnosti (broj 3 na skali) i agresivnosti (broj 3 ili više na skali). Iz razgovora s mladima zaključeno je kako nikada nisu propustili poslovne obaveze te u računalnu igraonu dođu uvijek kasno poslijepodne kada završe smjenu. Nitko od njih nije student pa propuštanje predavanja nisu mogli komentirati.

5. Rasprava

Anketom su se prikupljali podaci o ponašanju, stavovima, mišljenjima i interesima pojedinaca na osnovu njihovih odgovora, dok je istraživač dobivene rezultate interpretirao na temelju metode promatranja.

S obzirom da je anketa provedena *online* na prigodnom uzorku te se na njeno širenje i dijeljenje nije moglo posredno utjecati, zastupljenost oba spola nije jednaka. Stoga na temelju dobivenih odgovora možemo zaključiti da, iako ih je manje zastupljeno, djevojke čine većinu onih ispitanika koji ne igraju videoigre. Iznenadjuće je da čak osam osoba (34,8%) od ukupno 23 koje ne igraju videoigre nikada nije igralo nijedan oblik videoigara u svom životu. I ovdje se većinom radi o djevojkama. Svi ostali koji igraju rade to najviše zbog društva i zabave (Grafikon 1), a to se može vidjeti i na primjeru računalne igraone. Puno djece i mladih dolazi u igraonu upravo zbog društva i zajedničkog igranja unatoč tome što neki od njih imaju računalo ili konzolu kod kuće. Malo ispod 70% ispitanika navelo je kako videoigre najčešće igraju poslijepodne nakon posla, škole i fakulteta (Grafikon 4), a to potvrđujemo i našim promatranjem: grupe su se za dolazak u računalnu igraonu najčešće dogovarale u razdoblju od 18 do 21 sat. Također, računalna je igraona imala više posjetitelja poslijepodne i navečer nego ujutro.

Istraživanje je dokazalo kako su i djeca i mladi svjesni štetnih i korisnih učinaka videoigara (grafikoni 10 do 12). Štoviše, bili su vrlo maštoviti kod nabiranja takvih učinaka. Naše prve tri hipoteze bave se stavom djece i mladih o učincima videoigara kao i stanci koju uzimaju tijekom igranja. Stanka može biti ključan faktor koji će ovisno o tome kako se koristi proizvesti ili štetu ili korist.

Prva je hipoteza glasila: Djeca ne misle da videoigre negativno utječu na njih. Rezultati istraživanja pokazuju suprotno. Djeca su itekako svjesna negativnih učinaka videoigara, posebice opasnosti od ovisnosti i moguće agresivnosti koja nastaje kao posljedica igranja (Grafikon 10), pa možemo zaključiti da smo prvu hipotezu opovrgnuli. Ovi se rezultati mogu usporediti s istraživanjem iz 2019. godine u kojem su Labaš, Marinčić i Mujčinović dokazali kako djeca videoigre vide štetnima za drugu djecu, ali ne i za sebe, o čemu smo pisali u teorijskom dijelu ovoga rada. Zanimljivo je da su u našem istraživanju dječaci bili više osvješteni o štetnosti od djevojčica, dok je u istraživanju iz 2014. pola djevojčica bilo zabrinuto zbog mogućeg utjecaja koje će videoigre s dobnom oznakom PEGI 16-18 ostaviti na njih, dok više od polovice dječaka nije bilo zabrinuto (Clarke, Hitchenor, Svanaes, 2014). U razgovoru s ispitanicima tijekom promatranja dobili smo podatke kako

djeca ne obraćaju pažnju na dobna ograničenja u videoigrama te igraju ono što im se sviđa. S roditeljima, kažu, nikada nisu imali problema. Većina njih igra uglavnom *Fortnite* koji ima oznaku PEGI-12, dok druge dvije najigranije videoigre koje igraju mladi *PlayerUnknown's Battlegrounds* i *Counter-Strike: Global Offensive* imaju oznake PEGI-13 i PEGI-18. Ono što ispitanike svih dobnih skupina ljuti su druga djeca (mlađa od 15 godina) na serverima koja viču i prostače na glasovnom pozivu što čuju svi igrači koji trenutno igraju tu videoigru. S te strane se ispitanici slažu da se treba pridržavati dobnih oznaka na videoigrama, ali ne zato što je videoigra prenasilna i neprikladna za dijete već zato što će na taj način spriječiti takvoj djeci zajedničko igranje s njima te će „server biti tiši i igriviji ako nitko ne urla u mikrofon na ruskom jeziku.“

Da ispitanici ovisno o dobnoj skupini različito percipiraju učinke videoigara vidimo u činjenici da mladi više od djece navode videoigre kao štetne (Grafikon 10). Naši rezultati pokazuju kako dobar dio mladih navodi negativan utjecaj videoigara na razvoj djeteta. Kod djece su samo oni stariji od 16 godina naveli isti problem smatrajući sebe „odraslijima“ dok su svi mlađi od njih „djeca.“ Taj se razvoj najviše odnosi na mentalni razvoj djeteta i mogućnost komuniciranja s drugim ljudima. Isto razmišljanje ima i manja skupina mlađe populacije koju su ispitali Clarke, Hitchenor i Svanaes. Nadalje, mladi su u našem istraživanju naveli kako su videoigre trošak, što nije spomenulo nijedno dijete (Grafikon 11). Logično, punoljetne osobe, pogotovo one zaposlene drugačije gledaju i raspolazu svojim novcem dok je djeci primaran cilj zabaviti se bez obzira na cijenu te nemaju osjećaja za financije budući da su novčano ovisni o roditeljima. Također, na temelju dobivenih rezultata možemo zaključiti kako djeca više igraju videoigre zbog zabave i druženja s prijateljima dok će mladi videoigru igrati kako bi nešto i naučili. Ovim smo rezultatima potvrdili našu drugu hipotezu koja je glasila: U ovisnosti o dobnoj skupini ispitanici različito percipiraju učinke videoigara.

Naša treća hipoteza glasila je: Igrači ne uzimaju stanku tijekom igranja videoigara. Stanke su „periodi ili predano vrijeme korišteno za odmor i oporavak što je ključno za zdrav i dugovječan život“ (Middleton, 2018)⁸. Idealna stanka traje od 15 do 20 minuta i treba se uzimati svakih 50 do 90 minuta igranja, piše Middleton (2018). Usporedimo li rezultate anketa i ove savjete, vidimo da se tek 11,8% ispitanika pridržava smjernica za pravilno uzimanje stanki između igranja. Iako možda ne uzimaju „pravilnu“ stanku, 79,5% naših ispitanika uzima stanku tijekom igranja tako da je ova hipoteza opovrgnuta. U računalnoj

⁸ Vidi Sliku 1 „Lutka Michael“ u potpoglavlju Pozitivne i negativne strane videoigara.

igraoni stanka se najčešće koristi za odlazak u toalet ili do najbližeg dućana po hranu (Tablica 3). Pušači imaju češće stanke, a one traju maksimalno 10 minuta, ali ispitanici kažu da im dobro dođu kako bi „protegnuli noge“, „smirili se od izgubljene partije“ i „malo udahnuli svježeg zraka“.

Ne uzimanje stanke često može voditi ka frustraciji, a to će kulminirati agresijom i nasiljem. Jedna od naših hipoteza glasi da su djeca agresivnija od mladih, međutim rezultati koje smo dobili pokazuju da to nije tako. Podjednak postotak djece i mladih tvrdi da se nikada nije osjećalo agresivno za vrijeme igranja videoigara, a ono što najviše muči naše ispitanike su internetska veza i gubitci (Grafikon 8). Dakle, postavimo li uvjet kako svaki igrač ima savršenu internetsku konekciju, znači li to da će automatski bolje i preciznije igrati što će dovesti do usavršavanja koje će pak rezultirati većim brojem pobjeda; više pobjeda znači manje gubitaka, a gubitci su ekvivalent ljutnji i agresiji. U bilo kojem obliku natjecanja i nadmetanja netko će biti lošiji, a netko bolji. Pritisak i očekivanja mogu biti velika što može stvarati stres koji pridonosi i osjećaju ljutnje.

Promatranjem ispitanika u računalnoj igraoni ustanovili smo sljedeće: želja za isticanjem i poštovanjem među vršnjacima, žudnja za etiketom najboljeg pobuđuju kod djece potrebu za konstantnim igranjem kako bi usavršila vještine videoigre. Bitno je tko ima više pobjeda, tko ima više *killova* i tko je veći *level*. Statistički se podatci uspoređuju nakon svake partije. *Level* naravno ovisi o broju odigranih sati. Onaj tko je manji *level* ili ima mali postotak pobjeda i virtualnih bodova smatra se *noobom* (eng. početnik, neznalica) i podvrgnut je svojevrsnom izrugivanju i zadirkivanju. Kod takve se djece rađa određeni revolt i frustracija, a samim time povećavaju broj sati provedenih u videoigri jer moraju unaprijediti svoje vještine. Moraju biti najbolji. Nerijetko se mogu čuti prozivke: „Ajmo jedan na jedan“. U takvim prilagođenim partijama djeca odmjeravaju snage da vide tko je *pro*, a tko *noob*. Frustraciji i nervozu pogoduje i pubertetsko razdoblje tinejdžera koje zajedno s vršnjačkim pritiskom (što je praktički dodavanje ulja na vatru) kulminira ispadima bijesa. Činjenica je da što je osoba ljuća, to će postizati slabije rezultate u određenoj aktivnosti. Lošiji rezultati rezultiraju agresijom i tako se stvara začarani krug. Ispadi bijesa proizlaze u obliku deranja, psovanja i udaranja po stolu. Igrači krive svakakve čimbenike samo ne sebe same. Protivnik tako uvijek ima sreću, a ne vještinu, internetska konekcija je loša, suigrači su loši i krivi za neuspjeh cijelog tima, zvuk u slušalicama nije kristalno čist, itd. Ako dijete pobjeđuje drugo dijete u partiji jedan na jedan, a drugo dijete s vremenom počne stizati rezultat onda ono nije dobrih vještina već je *tryhard* (od eng. *try hard* - snažno se truditi, dati sve od sebe), a *tryhardanje* se smatra lošim. U stvarnosti je riječ o normalnom načinu igranja, ali gubitnički

igrač to ne želi prihvatiti. U takvim se situacijama izmišljaju razlozi zašto je neki *noob* bolji od favorita, a favorit će se najčešće opravdavati kako nije dao sve od sebe jer on nije *tryhard* već je igrao ležerno i polako, podejenujući pri tom protivnika koji mu nije ni do koljena. Ovakav je oblik ponašanja primjećen kod svih ispitanika mlađih od 18 godina kojih u uzorku ima 60% (Tablica 3). Usporedi li se to s odgovorima u anketi vidljivo je da imamo 70% potvrdnih odgovora na pitanje: „Jeste li se ikada osjećali agresivno za vrijeme igranja videoigara?“ Kod kompetitivnog igranja vrlo je važan poredak i sakupljeni bodovi, a frustracije su na vrhuncu ako igrači završe drugi ili jedno mjesto do nagrade (npr. nagrađuju se prva tri mjesta, a oni su četvrti). Naši su zaključci da agresivnosti tijekom igranja uvelike pridonose vanjski čimbenici kod djece i mladih: osjećaj pripadnosti određenoj *cool* grupi, natjecateljski duh, pritisak vršnjaka, želja za dokazivanjem, odnosi kod kuće i u školi, pubertetsko razdoblje popraćeno naglim promjenama raspoloženja, revolt i prkos prema starijima, itd.

Ako netko nije dio trenda te ne igra popularnu videoigru tada se njega isključuje iz društva, a ta se videoigra vrijeda. Prepucavanja oko dvije videoigre iste kategorije vrlo su česta, a cijela se situacija može usporediti s ljudima koji se svađaju je li bolji Real Madrid ili Barcelona. Djeca se poistovjećuju s videoigrom koju igraju i dok ih ta videoigra „drži“ ne postoji nijedna druga. Ipak, nitko od njih nije stopostotno posvećen samo jednoj videoigri. Videoigra koja se najčešće igra u igraoni je *Fortnite*, a slijedi ju njegov „rival“ *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*. Ova su dva *battle royale*a po igrivim elementima identična, ali postoje razlike u grafici i crtežu. *Fortnite* bismo tako mogli proglasiti dječjom videoigrom jer podsjeća na crtani film, nema krvi, puno je živih boja i zabavnih likova, dok je *PUBG* „ozbiljnija“ videoigra, s realističnijim prikazom borbe, prisutnošću krvi i „mračnijim“ ambijentom. Svi ispitanici koji spadaju u dječju skupinu igraju *Fortnite* dok ga nijedan od četvorice iz skupine mladih ne igra.

Isto kao i ispitanici kod Clarkea, Hitchenora i Svanaesa (2014), tako su se i naši većinom izjasnili kako nisu ovisni o videoigramama. I dok u istraživanju iz 2014. godine 39% mladih misli da su ponekad ovisni, a ta se svjesnost povećava što je osoba starija, naši rezultati pokazuju da su djeca ta koja su svjesnija svoje ovisnosti jer ih se 10,2% nasuprot 2,4% mladih izjasnilo ovisnima o videoigramama (Grafikon 6). Iz ovoga ne možemo reći da se svjesnost o ovisnosti povećava s godinama, ali se povećava indiferentnost i nemarnost kada je u pitanju ovaj problem jer mladi većinom na vlastitu ovisnost gledaju kao na šalu. Nadalje, na temelju dobivenih rezultata zaključujemo kako će osobe koje za sebe znaju da su ovisne o videoigramama na lakši način prihvatiti kritiku okoline koja ih deklarira ovisnicima, dok će

osobe koje za sebe nisu smatrale da su ovisne puno teže primiti kritiku okoline makar po definiciji te osobe nisu nužno ovisne⁹ (Grafikon 7). Ono što danas društvo smatra ovisnošću o videoigrama je broj sati proveden pred ekranom te smatramo kako se većina ispitanika vodila uglavnom, ako ne i isključivo ovom pretpostavkom. Broj sati igranja je visok; djeca provode više od 20 sati na tjedan igrajući videoigre (Grafikon 3 i Tablica 2), a obje skupine igraju videoigre svaki dan (Grafikon 2). Problem je procijeniti točan broj koliko ispitanici igraju videoigre budući da „više od 20 sati“ može značiti 21 sat, ali i 50 sati, a to je ogromna razlika. Direktnog pitanja: „Koliko točno sati igraš?“ u istraživanju nije bilo, no smatramo kako je na to pitanje teško dati odgovor. Razloga je nekoliko: a) osoba uronjena u virtualni svijet gubi pojam o vremenu i često joj vrijeme prođe brže nego osobi koja radi neku drugu aktivnost, b) osoba će pokušati dati odgovor koji je društveno prihvatljiv kako ne bi ispala neshvaćena i osuđivana, pa iako je njoj možda normalno igranje 18 sati na dan, taj će odgovor biti prilagođen u „granicama normale“ i društvene prihvatljivosti. Drugim riječima, neće biti iskren. Tablica 2 s druge strane daje jasniju i iskreniju sliku o broju sati igranja promatranih ispitanika, a 50% promatranih ispitanika ima prosječno vrijeme igranja manje od 5 sati, dok je 60% promatranih ispitanika označeno brojem 3 na skali ovisnosti, a kod njih 20% uočavaju se znakovi ovisnosti. Najekstremniji je slučaj kod jednog sedamnaestogodišnjaka koji je videoigre igrao 12,6 sati bez stanke (Tablica 2). Peta je hipoteza (Djeca i mladi nisu svjesni ovisnosti o videoigrama) stoga potvrđena, ali ta je ovisnost, uvjereni smo, po svim parametrima još dosta daleko od kliničkog poremećaja¹⁰. Tome pridonosi i činjenica da velika većina anketiranih ispitanika nije zanemarila obaveze zbog videoigara, a manji dio njih je promijenio svoje navike nakon što im se dogodio propust oko obaveza (Grafikon 5). Međutim, rezultati promatranja daju drugačije podatke. Naime, 90% promatranih ispitanika zanemaruje obaveze. Mladi zbog videoigara češće od djece odgađaju ili prebacuju prijateljske dogovore poput „odlaska u kino“, „kave“, „košarke na školskom igralištu“ i sl. Djeca osim izostajanja iz škole često ignoriraju upute roditelja o tome kada trebaju doći kući, a u razgovoru s njima saznalo se da domaće zadaće ostavljaju za kasno navečer. Hipoteza o zanemarivanju obaveza zbog videoigara je potvrđena.

Kada su u pitanju roditelji, polovica ispitanika iz skupine mladih navela je kako im roditelji znaju što igraju, ali ih ne kontroliraju za vrijeme igranja (Grafikon 9). To je u jednu ruku i normalno jer su roditelji donekle zainteresirani za sadržaj videoigara, a u drugu ruku ne

⁹ Vidi dio o ovisnosti u potpoglavlju Pozitivne i negativne strane videoigara.

¹⁰ Vidi karakteristike koje definiraju ovisnika o videoigrama u potpoglavlju Pozitivne i negativne strane videoigara.

brane punoljetnoj djeci što će igrati jer za njih ništa nije „ilegalno.“ I kod druge polovice ispitanika čiji roditelji ne znaju sadržaj videoigara ne vidimo ništa sporno; ti su roditelji vjerojatno manje zainteresirani za videoigre. Ono što budi veći interes su djeca i njihovi roditelji. Samo 16,2% djece je reklo kako im roditelji ne znaju što igraju. Rezultati pokazuju kako roditelji, ako se ne igraju zajedno s djecom, vode računa o sadržaju videoigara. Time smo opovrgnuli hipotezu da roditelji ne znaju kakve videoigre im igraju djeca. Rezultati također pokazuju da su takvi roditelji samo oni koji imaju djecu mlađu od 16 godina i da im je najbitnije da njihovo dijete ne igra nešto nasilno. Zaključno, što je osoba starija, to se više smanjuje roditeljski nadzor nad sadržajem videoigara koje igraju njihova djeca. Stoga je hipoteza da roditelji ne znaju što im djeca igraju donekle potvrđena: mlađa djeca su pod strogom kontrolom, a što je dijete starije (makar još uvijek maloljetno) to će roditeljski nadzor oko videoigara popuštati.

Posljednja hipoteza tvrdi kako profesionalni igrači i *streameri* imaju veliki utjecaj na djecu i mlade. Istraživanje Jiowa i suradnika (2018) dokazalo je kako djeca znaju puno o *youtuberima*, *streamerima* i esportu jer prate videozapise s komentarima na videoigre. Međutim djeca shvaćaju kako je to rizična karijera unatoč tome što naši rezultati pokazuju da više od 50% ispitanika smatra kako se od *streamanja* može živjeti (Grafikon 15). Naši rezultati dokazali su i da iznenađujuće mali broj djece i mladih *streama*, pogotovo u današnje vrijeme kada je to „u modi“, jednostavno i besplatno (Grafikon 13). Većina ispitanika *streamere* prati kako bi nešto naučila od njih, ali i zbog zabavnog sadržaja. Iz tih razloga smatramo da djeca i mladi percipiraju utjecaj *streamera* i to kao pozitivan utjecaj jer ih motiviraju, pomažu im prijeći teške razine, uče ih raznim taktikama i ono najvažnije – zabavljaju ih (Grafikon 14).

6. Zaključak

Videoigre se ubrzano razvijaju, a svojim raznolikim sadržajem i zabavom utječu na navike i ponašanja svojih korisnika. Zbog toga je videoigre važno razumijeti i proučavati jer su one danas neizostavni dio gotovo svakog doma. Ovaj je diplomski rad fokus stavio na djecu i mlade budući da upravo te dvije skupine najviše igraju videoigre. Istraživanjem teme o videoigrama došlo se do zaključka kako se autori koji znanstveno istražuju videoigre i njihove korisnike više posvećuju temama poput utjecaja videoigara na korisnike, stavljajući naglasak na negativne strane poput ovisnosti i agresivnosti, te u nešto manjoj mjeri pišu o pozitivnim i korisnim stranama videoigara. Malo je onih koji su riječ dali upravo samoj djeci i mladima. Zato je cilj ovog rada, među ostalime, bio utvrditi navike djece i mladih koji igraju videoigre i njihov odnos prema videoigrama.

Videoigre nisu više zabava samo za dječake. Pametni telefoni i raznovrsne videoigre koje svakog dana preplavljaju tržište omogućuju svim uzrastima i spolovima uživanje u videoigrama. Naše je istraživanje dokazalo kako većina djece i mladih (8–35 godina) igra videoigre najviše radi zabave i društva. Videoigre koje se igraju najčešće svakako su akcijske videoigre i njihove podvrste. Popularnost videoigara mijenja se iz godine u godinu pojavom novih naslova. U vrijeme ovog istraživanja *battle royali* drže prvo mjesto najigranijih vrsta videoigara kada su u pitanju djeca, dok mladi i odrasli više vole pucačine iz prvog lica i strategije. Popularnosti videoigara prilagođavaju se i *streameri* koji imaju snažan utjecaj na svoju publiku, ponajviše djecu. U radu je dokazano kako djeca i mladi znaju za ovo novo „zanimanje“ i svjesni su mogućnosti zarade kroz igranje videoigara, ali se isto tako ne upuštaju olako u profesionalno igranje i esport jer su svjesni rizika koje takve aktivnosti nose. *Streameri* se najviše prate zbog njihovog smiješnog sadržaja i zbog edukacije.

Osim za edukaciju, videoigre mogu služiti i za poboljšavanje motoričkih i mentalnih sposobnosti. Te su razloge najviše navele djevojke i djevojčice kojih je sve veći broj u *gejmerskoj* populaciji. Sjajno mjesto za upoznavanje istomišljenika i ljubitelja videoigara je lokalna računalna igraona, a jednu smo takvu imali priliku posjetiti u Zagrebu i u njoj provesti svoje istraživanje. Uvid u navike korisnika računalne igraone otvorio nam je priliku za dobru usporedbu s anonimnim odgovorima u anketi iz čega smo mogli vidjeti kako se sitni parametri ne podudaraju, odnosno osobe za sebe tvrde jedno, a u praksi se to pokaže sasvim suprotno. To se posebice moglo vidjeti na primjerima ovisnosti i agresivnosti. Ipak, generalno gledano navike i odnosi koje korisnici imaju prema videoigrama pokazali su se istima i u odgovorima ankete i u računalnoj igraoni. Unatoč ponašanju uzrokovanom

videoigrama, korisnici su svjesni posljedica koje videoigre mogu ostaviti na igrače, pa i na njih same, bile one pozitivne ili negativne. Većina ih ipak videoigre vidi više korisnima nego štetnima. Ugodno je iznenađenje što su djeca vrlo dobro informirana o videoigrama i svjesna su opasnosti koje vrebaju u njima i *online*. Informirani su i roditelji koji su puno liberalniji po pitanju videoigara, a ono što u prvom planu kontroliraju kod svoje djece je neprimjeren sadržaj videoigre. To ponešto govori i o medijskoj pismenosti koju javnost uvijek kritizira, ali i kućnom odgoju. Kućni odgoj i okolina pojedinca glavni su kreatori njegovog karaktera i ponašanja, dok videoigre mogu biti samo dodatak koji će ovisno o situaciji poboljšati ili pogoršati stvari.

7. Literatura

- Ančić, M. (2006.) »Promatranje«, metodološki esej, Sveučilište u Splitu, Split.
- Barton, M. (2008.) *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*, Wellesley: A K Peters/CRC Press.
- Bilić, V., Gjukić D., Kirinić, G. (2010.) »Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente«, *Napredak*, sv. 151 (2): 195–213.
- Bilić, V., Ljubin Golub, T. (2011.) »Patološko igranje videoigara: uloga spola, samopoštovanja i edukacijske sredine«, *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja*, sv. 47 (2): 1–13.
- Boltižar, M. (2017.) »Uloga videoigara u socijalnom ponašanju djece od petog do osmog razreda osnovne škole«, diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Zagreb.
- Chikhani, R. (2015.) »The History of Gaming: An Evolving Community«, *Techcrunch*, 31. listopada 2015., <https://tcrn.ch/2V9yMuL>.
- Clarke, B., Hitchenor, B., Svanaes, S. (2014.) »Young People's Attitude towards Gaming«, *Family Kids & Youth*, 1–33.
- Clinton, D., Van Sloun, S. (2018.) »TwitchCon 2018, Buzz Streamer Survey«, *Loup Ventures*, 29. listopada 2018., <https://loupventures.com/twitchcon-2018-buzz-streamer-survey/>.
- Colwell, J., Payne, J. (2000.) »Negative correlates of computer game play in adolescents«, *British Journal of Psychology*, sv. 91 (3): 295–310.
- DeHaan, J. (2005.) »Learning Language through Video Games: A Theoretical Framework, an Evaluation of Game Genres and Questions for Future Research«, *SP Schaffer & ML Price*, 229–239.
- Duggan, M. (2015.) *Gaming and Gamers*, prezentacija podataka znanstvenog istraživanja, Pew Research Center, <https://www.pewresearch.org/internet/2015/12/15/gaming-and-gamers/> (datum objave: 15. prosinca 2015.).
- Esposito, N. (2005.) *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*, konferencijska prezentacija, Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, <https://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf> (datum objave: 16. travnja 2005.).
- Faillaci, D. G. (2017.) »Are Videogames Mass Media?«, *Medium*, 13. listopada 2017., <https://medium.com/@DuilioGF/are-videogames-mass-media-ef94758c4e54>.
- Grgelić, A. (2017.) »Računalne igre i njihov utjecaj na djecu u nižim razredima osnovne škole«, diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Čakovec.

Griffiths, M. (2010.) »Adolescent video game addiction: issues for the classroom«, *Education Today*, sv. 60 (2): 28–31.

Groves, C., Anderson, C. (2017.) »Negative Effects of Video Game Play«, u: R. Nakatsu, M. Rauterberg, P. Ciancarini (ur.) *Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies*, Gent: Springer Singapore, str. 1–26.

Henning, A., Brenick, A., Killen, M., O'Connor, A., Collins, M. J. (2009.) »Do Stereotypic Images in Video Games Affect Attitudes and Behavior? Adolescents' Perspectives«, *Child Youth Environ.*, sv. 19 (1): 170–196.

Jiow, H. J., Athwal, R. J. S., Chew, L. L., Elias, M. H., Lim, N., Lye, Q. T., Ng, Q. T., Woo, Keneth (2018.) »Perceptions of video gaming careers and its implications on parental mediation«, *First Monday peer-reviewed journal on the internet*, vol. 23 (2), <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/8048/6637>.

Kovač, M. (2019.) »Utjecaj video igara na učenje i razvoj sposobnosti«, diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Zagreb.

Labaš, D., Marinčić, I., Mujčinović, A. (2019.) »Percepcija djece o utjecaju videoigara«, *Communication Management Review*, sv. 4 (1): 8–27.

Luhmann, N. (2000.) *The Reality of the Mass Media*, Stanford: Stanford University Press.

Luzar, I. (2019.) »Svjetska zdravstvena organizacija je ovisnost o igrama službeno proglasila mentalnom bolešću«, *Telegram*, 27. siječnja 2019., <https://www.telegram.hr/biznis-tech/svjetska-zdravstvena-organizacija-je-ovisnost-o-igrama-sluzbeno-proglasila-mentalnom-bolescu/>.

Ljubić, D. (2019.) *Revolucija desete umjetnosti*, Obnova, https://www.obnova.com.hr/radovi/autori/99-revolucija-desete-umjetnosti#_ftn3 (datum objave 10. svibnja 2019.).

McLuhan, M. (2008.) *Razumijevanje medija*, Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga.

McQuail, D. (2010.) *McQuail's Mass Communication Theory*, 6. izdanje, London: SAGE Publications Ltd.

Mikulić, M. (2017.) »Utjecaj medija na agresivno ponašanje učenika«, završni rad, Univerzitet u Sarajevu, Sarajevo.

Molyneux, V. (2020.) »Grotesque model hints at what hardcore gamers could look like in 20 years«, *Newshub*, 9. travnja 2020., <https://www.newshub.co.nz/home/lifestyle/2020/04/grotesque-model-hints-at-what-hardcore-gamers-could-look-like-in-20-years.html>.

Morrison, G. (2011.) »Video Games vs Computer Games«, *Sound&Vision*, 22. srpnja 2011., <https://www.soundandvision.com/content/video-games-vs-computer-games>.

Newman, J. (2004.) *Videogames*, New York: Routledge.

Newman, J. (2008.) *Playing with Videogames*, New York: Routledge.

Nichols, H. (2017.) »How video games affect the brain«, *Medical News Today*, <https://www.medicalnewstoday.com/articles/318345>.

Poh, M. (2018.) »Evolution of Home Video Game Consoles: 1967 – 2011«, *Hongkiat*, 8. svibnja 2018., <https://www.hongkiat.com/blog/evolution-of-home-video-game-consoles-1967-2011/>.

Redžepagić, A. (2019.) »Video igre – medij različit od ostalih«, *Program osnaživanja nezavisnih medija*, 22. srpnja 2019., <https://imep.ba/2019/07/22/video-igre-su-medij-razlicit-od-ostalih/>.

Rollings, A., Adams, E. (2003.) *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Indianapolis: New Riders.

Ružić-Baf, M., Radetić-Paić, M. (2010.) »Utjecaj računalnih igara na mlade i uporaba PEGI alata«, *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, sv. 56 (24): 9–18.

Squire, K. (2003.) »Video Games in Education«, *Computers in Entertainment*, sv. 2 (1): 49–62.

Svjetska zdravstvena organizacija: poremećaj videoigrica proglašen okarakterisan kao ovisnost (2018.), Global analitika, <https://globalanalitika.com/svjetska-zdravstvena-organizacija-poremecaj-videoigrica-proglasen-okarakterisan-kao-ovisnost/> (stranica posjećena: 27. travnja 2020.).

Šimić, I. (2019.) »Što je esport i zašto bi vas za njega trebalo biti briga?«, *Netokracija*, 17. listopada 2019., <https://www.netokracija.com/sto-je-esport-160324>.

Vigato, M. (2019.) »Narativ i videoigre«, *Čemu: časopis studenata filozofije*, sv. 15 (26): 272–283.

Žalac, Z. (2010.) »Evolucija žanrova video igara«, *HCL*, 21. studenog 2010., <https://www.hcl.hr/game-special/evolucija-zanrova-video-igara-49981/>.

Prilog

Odnos djece i mladih prema videoigrama

Poštovani,

pred Vama se nalazi anonimna anketa koja ispituje Vaše navike i predodžbe o videoigrama. Ispunjavanje ankete traje oko 5 minuta, a rezultati će se koristiti u svrhu izrade diplomskog rada na Fakultetu hrvatskih studija Sveučilišta u Zagrebu.

Zamolio bih roditelje da pomognu svojoj djeci koja su mlađa od 14 godina u razumijevanju i ispunjavanju ove ankete, a samim time će dati i suglasnost da njihovo dijete smije ispuniti anketu. Također potičem roditelje da se sami priključe ispunjavanju ako to žele. Širok raspon godina ispitanika je poželjan. Molim Vas da odgovarate iskreno.

Polja označena zvjezdicom (*) su obavezna.
Na neka pitanja moguće je ponuditi više odgovora.

Unaprijed hvala svima koji su sudjelovali!

* Required

Spol *

☐ M

☐ Ž

Godine *

Your answer

Zanimanje *

- ☐ učenik
- ☐ student
- ☐ zaposlen
- ☐ nezaposlen
- ☐ Other:

Igrate li videoigre? *

- ☐ da
- ☐ ne

Ako ne igrate videoigre, jeste li ih igrali nekada ranije u svom životu? *

- ☐ da
- ☐ ne

Ako su Vaši odgovori na prethodna dva pitanja bili "ne", ne trebate ispunjavati anketu do kraja. Na samom kraju ankete kliknite Submit. Hvala Vam!

Na kojim platformama igrate videoigre?

- ☐ računalo/laptop
- ☐ konzole (npr. PlayStation, Xbox i sl.)
- ☐ tablet
- ☐ mobitel
- ☐ Other:

Koju vrstu videoigara preferirate?

- ☐ singleplayer (igrate Vi sami)
- ☐ multiplayer/online (igrate s drugim ljudskim igračima preko interneta)
- ☐ Other:

Koji žanr videoigara igrate?

- ☐ akcijske (npr. Super Mario)
- ☐ avanturističke (npr. Indiana Jones, Tomb Raider)
- ☐ horor (npr. Resident Evil, Silent Hill)
- ☐ simulacije vožnje, letenja, života i sl. (npr. Need for Speed, Flight Simulator, The Sims)
- ☐ sportske (npr. FIFA, NBA, NHL)
- ☐ FPS - pucačine iz prvog lica (npr. Call of Duty, Counter Strike, Doom)
- ☐ RTS - strategije (npr. Starcraft, Warcraft)
- ☐ RPG - igre uloga (npr. Final Fantasy, Skyrim)
- ☐ MMO - Massive Multiplayer Online (npr. Roblox, World of Warcraft)
- ☐ MOBA - Massive Online Battle Arena (npr. League of Legends, DOTA)
- ☐ Battle Royale igre (npr. Fortnite, PUBG, Apex Legends)
- ☐ Other:

Zašto igrate videoigre?

- ☐ da skratim dosadu
- ☐ zbog društva i zabave
- ☐ zbog posla (radim kao proizvođač ili tester videoigara)
- ☐ streamam (Twitch, Youtube i sl.)
- ☐ profesionalno se natječem (Esport)
- ☐ Other:

Koliko često igrate videoigre?

- ☐ svaki dan
- ☐ nekoliko puta na tjedan
- ☐ nekoliko puta na mjesec
- ☐ Other:

Koliko sati u tjednu igrate?

- ☐ 20 sati ili više
- ☐ 10 sati ili manje
- ☐ 8 sati ili manje
- ☐ 5 sata ili manje
- ☐ Other:

Jeste li ikada posjetili računalnu igraonicu?

☐ da

☐ ne

Zašto?

Your answer

Je li Vam draže igrati doma ili u računalnoj igraonici?

☐ doma

☐ računalna igraonica

☐ nisam posjetio/la računalnu igraonicu

☐ Other:

Zašto?

Your answer

Uzimate li pauzu između partija igranja?

☐ da

☐ ne

Koliko traje ta pauza?

- ☐ 5 minuta (pojedem nešto nabrzinu ili odem na WC)
- ☐ pola sata
- ☐ uzimam više manjih pauzi od nekoliko minuta
- ☐ nakon što završim igranje ostatak dana više ne igram
- ☐ ne uzimam pauzu

U kojim situacijama najčešće igrate videoigre?

- ☐ za vrijeme radnog vremena/nastave/predavanja
- ☐ pod pauzom od posla/nastave/predavanja
- ☐ ujutro prije posla/škole/fakulteta
- ☐ poslijepodne nakon posla/škole/fakulteta
- ☐ kasno po noći
- ☐ samo dani kada nemam obaveza
- ☐ Other:

U koje doba dana Vam je najdraže igrati videoigre makar Vam je to nekada nemoguće ostvariti zbog obaveza?

Your answer

Je li Vam se nekada dogodilo da zanemarite obaveze zbog videoigara?

- ☐ da
- ☐ ne

Kako ste to opravdavali?

- ☐ završio/la sam obaveze kasnije iako je to bilo van vremenskog roka
- ☐ lagao/la sam da me ne što drugo spriječilo
- ☐ zamolio/la sam nekoga drugoga da obavi obaveze umjesto mene
- ☐ prihvatio/la sam kaznu koja je uslijedila zbog zanemarivanja obaveza
- ☐ nikad nisam zanemario/la obaveze
- ☐ Other:

Jeste li unatoč zanemarivanju obaveza nastavili igrati videoigre uobičajenim tempom?

- ☐ da
- ☐ ne
- ☐ nikad nisam zanemario/la obaveze zbog videoigara

Znaju li Vaši roditelji što igrate?

- ☐ da
- ☐ ne

Kontroliraju li Vas roditelji dok igrate?

- ☐ da, moraju znati za svaku igru koju igram
- ☐ ponekad "bace oko" da se uvjere da ne igram ne što nasilno
- ☐ ne kontroliraju što igram
- ☐ igraju se zajedno sa mnom
- ☐ Other:

Brane li Vam roditelji ili jesu li Vam ikada zabranili igranje neke videoigre?

- ☐ da
- ☐ ne
- ☐ Other:

Smatrate li za sebe da ste ovisni o videoigramama?

- ☐ smatram da sam ovisan/na
- ☐ ne smatram da sam ovisan/na

Jesu li Vas ikada drugi nazvali ovisnikom, makar i u šali?

- ☐ da
- ☐ ne

Ako da, kako ste se tada osjećali?

Your answer

Jeste li se ikada osjećali agresivno za vrijeme igranja videoigara?

☐ da

☐ ne

Što mislite koji je razlog tome?

☐ izgubio/la sam jednu ili više važnih partija u igri

☐ naživcirali su me roditelji/prijatelji/škola/fakultet/posao pa se to prenijelo na moju igru

☐ loša internetska veza

☐ težina levela u igri i/ili zadatak koji moram obaviti u igri

☐ protivnik je bio bolji i rugao mi se zbog toga

☐ nikad nisam osjećao/la agresivu tijekom igranja

☐ Other:

Mislite li da videoigre više štete ili koriste igračima?

☐ više štete

☐ više koriste

Možete li prema Vašem mišljenju nabrojati nekoliko štetnih učinaka videoigara?

Your answer

Možete li prema Vašem mišljenju nabrojati nekoliko korisnih učinaka videoigara?

Your answer

Smatrate li da videoigre igraju više muškarci ili žene?

- ☐ muškarci
- ☐ žene

Smatrate li da videoigre igraju više stariji ili mlađi?

- ☐ stariji (od 35 godina naviše)
- ☐ mlađi (do 35 godina)
- ☐ Other:

Pratite li poznate igrače videoigara na stream kanalima poput Twitcha, Youtubea i sl.?

- ☐ da
- ☐ ne

Zašto ih pratite?

- ☐ igraju istu videoigru kao i ja
- ☐ želim nešto naučiti od njih jer su profesionalci
- ☐ imaju zabavan i smiješan sadržaj
- ☐ ne pratim ih
- ☐ Other:

Smatrate li da se od streamanja može živjeti?

☐ da

☐ ne

Jeste li ikada donirali novac nekom streameru kojeg pratite?

☐ da

☐ ne

Ako da, zašto?

Your answer