Sveučilište u Zagrebu
Fakultet političkih znanosti
Diplomski studij novinarstva

Matija Boltižar

ULOGA VIDEOIGARA U SOCIJALNOM PONAŠANJU DJECE OD PETOG DO OSMOG RAZREDA OSNOVNE ŠKOLE

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2017.
ULOGA VIDEOIGARA U SOCIJALNOM PONAŠANJU DJECE OD PETOG DO OSMOG RAZREDA OSNOVNE ŠKOLE

DIPLOMSKI RAD

Mentor: doc. dr. sc. Igor Kanižaj
Student: Matija Boltižar

Zagreb
Svibanj, 2017.
Izjavljujem da sam diplomski rad „Uloga videoigara u socijalnom ponašanju djece od petog do osmog razreda osnovne škole“, koji sam predao na ocjenu mentoru doc. dr. sc. Igoru Kanižaju, napisao samostalno i da je u potpunosti riječ o mojem autorskom radu. Također izjavljujem da ovaj rad nije objavljen niti korišten u svrhe ispunjenja nastavnih obaveza na ovom ili nekom drugom učilištu te da na temelju njega nisam stekao ECTS-bodove.

Nadalje, izjavljujem da sam u radu poštivao etička pravila znanstvenog i akademskog rada, a posebno članke 16-19 Etičkog kodeksa Sveučilišta u Zagrebu.

__________________________
SADRŽAJ:

1. UVOD ........................................................................................................................................... 1
2. Videoigre i medijske navike djece ............................................................................................... 6
   2.1. Povijest i definicija videoigara ............................................................................................ 6
   2.2. Medijske navike hrvatske djece i njihovo slobodno vrijeme .............................................. 7
3. Vrste videoigara ............................................................................................................................. 10
4. Internetska igra s velikim brojem igrača ili MMORPG .............................................................. 12
5. Pozitivni i negativni učinci videoigara ..................................................................................... 14
6. Istraživanja o utjecaju videoigara na ovisnost, agresivnost i socijalno ponašanje djece ............ 15
   6.1. Ovisnost o videoigrama .......................................................................................................... 15
   6.2. Agresivnost ............................................................................................................................ 17
   6.3. Socijalno ponašanje ............................................................................................................. 18
7. Istraživačko pitanje i hipoteze .................................................................................................... 21
8. Metodologija ................................................................................................................................ 22
9. Rezultati ....................................................................................................................................... 24
10. Diskusija ..................................................................................................................................... 29
11. Zaključak .................................................................................................................................... 32
12. Popis korištene literature ........................................................................................................... 34
1. UVOD

Videoigre su dio ljudske svakodnevice, a posebno važno mjesto imaju u životu djece i mladih. Kako kaže McGrath (2012), kao rezultat domestifikacije, digitalne i nove medijske tehnologije poput videoigara, računalnih videoigara, interneta i električne pošte sada su fundamentalni dio svakodnevnog života djece u zapadnom svijetu. Videoigre su se u početku većinom igrale u arkadnim igraonicama, ali napretkom tehnologije i izumom osobnog računala one su svoje mjesto našle i u kućanstvu. Kasnije su proizvedene posebne igraće platforme poput Playstationa, Nintenda ili xBoxa koje su bile namijenjene isključivo igranju videogagara. „Osobito od 80-ih godina 20. stoljeća električne igre eksponencijalno napreduju u složenosti i popularnosti te su iza sebe ostavile filmove i glazbu“ (Bilić, Gjukić i Kirinić, 2010:197). To pokazuju i brojke. Čak 88 posto američke djece igra videoigre (Gentile, 2010 prema Bilić i Ljubin Golub, 2011), a u Hrvatskoj videoigre igra 81 posto djece i mladeži (Bilić, 2010 prema Bilić i Ljubin Golub, 2011).


Naime, u 2011. godini vrijednost globalnog tržišta videoigara iznosila je 54,15 milijardi američkih dolara, a u 2016. godini vrijednost tržišta je narasla na gotovo 75 milijardi dolara, dok se za 2020. godinu očekuje da će globalno tržište biti vrijedno čak 90 milijardi dolara. Proporcionalno s rastom cijene tržišta, raste i broj igrača. U 2016. godini zabilježeno je više od 25 milijardi igrača videoigara u svijetu.²

Videoigre su sinonim za zabavu, ali njihova uloga u svijetu davno je premašila samo taj faktor. One su postale izvor milijunske zarade, pokazatelj tehnološkog napretka, a u nekim

---

¹ Domestifikacija je proces koji se općenito odnosi na obiteljske tehnološke uređaje koji pomažu u funkcioniranju kućanstva u svakodnevnom životu i koji utječu na kulturu obitelji i obrasce njihove međusobne interakcije (Mesch, 2006 prema McGrath, 2012: 9)

zemljama kao što je Južna Koreja smatraju se i profesionalnim sportom. Njihov položaj, ali i utjecaj u svijetu više nije nešto što se može samo tako zanemariti.

„Dok akademici identificiraju raspon društvenih, kulturoloških, ekonomskih, političkih i tehnoloških faktora koji upućuju na potrebu za ponovno promišljanje videoigara od strane studenata medija, kulture i tehnologije, sada je korisno kratko proučiti samo tri razloga zašto videoigre zahtijevaju da ih se tretira ozbiljno: veličina industrije videoigara; popularnost videoigara; videoigre kao primjer interakcije između ljudi i računala“ (Newman, 2004, prema Esposito, 2005:1). Zbog svoje izrazite popularnosti, velikog broja igrača mladih uzrasta, ali i uvelike zastupljenog položaja u svakodnevnom životu, videoigre su od samog početka bile predmet raznih istraživanja i polemika.

Unatoč brojnim istraživanjima, još uvijek nije dokazana uzročno-posljedična veza između nasilnih videoigara i pojačanoga agresivnog ponašanja kod djece. U sjeni tih istraživanja, pojedini istraživači proučavali su jednu drugu stranu videoigara, a to je njihova uloga u socijalnom ponašanju djece. Istraživanja na tu temu nisu toliko brojna kao što su ona o agresivnosti, ali postoje radovi koji upućuju na možebitnu povezanost između igranja videoigara i socijalnog ponašanja djece. Primjerice, određeni broj studija pokazao je da su djeca koja igraju videoigre mnogo društvenija od djece koja ne igraju videoigre. „Shimai, Masuda i Kishimoto (1990) pitali su u svom istraživanju roditelje o iskustvu njihove djece s takozvanim obiteljskim računalom (Famicom), igračim računalom povezanim s televizorom, pomoću kojega više ljudi može istovremeno sudjelovati u igri. Djeca koja su koristila Famicom pokazala su se socijalno vještija u usporedbi s djecom koja nisu igrala te igre“ (Schie, Wiegman, 1997:1177). Kao i uvijek, postoji i druga strana priče.


Ipak, u vrijeme kada su ova istraživanja provedena nije još toliko bio rasprostranjen žanr internetske igre s velikim brojem igrača ili MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game). 3 To je vrsta videoigre u kojoj igrači međusobno komuniciraju i zajedno rade kako bi ostvarili određeni cilj u igri. Posljednjih nekoliko godina ovaj žanr izuzetno raste, pa videoigre poput Overwatcha broje zajednice s više od 25 milijuna igrača diljem svijeta.4 Ducheneaut i Moore (2005.) proučavali su igrače tadašnjeg popularnog MMORPG-a Everquest Online Adventures te su došli do ovog zaključka:

„Da bi bio prepoznat kao dobar igrač moraš naučiti mehaniku igre, izvršiti svoje individualne dužnosti jednako dobro i kada si u grupi s drugim ljudima i, još važnije, moraš pokazati da si zanimljiva osoba za igru (najčešće kroz humor). Ako uspiješ, drugi ćete uključiti na svoju listu

---

3 MMORPG je vrsta RPG-a koja se igra preko interneta u prisutnosti velikoga broja igrača, u velikom virtualnom prostoru“ (Bilić, Gjukić, Kirinić, 2010:199).
4 Podaci od Blizzarda, produkcija kuće koja stoji iza igre Overwatch, od siječnja 2017. godine
prijatelja kako bi potaknuli daljnju interakciju s tobom. Ukratko, te igre se svode na to da moraš imati dobre socijalne vještine.“ (Ducheneaut i Moore, 2005:92).

Uzvrsi u obzir sve veću popularnost MMORPG-a, kao i nedovoljnu istraženost uloge videoigara u socijalnom ponašanju djece, odlučili smo provesti vlastito istraživanje na tu temu. Cilj istraživanja je utvrditi kakву ulogu videoigre imaju u socijalnom ponašanju djece od 5. do 8. razreda. Hoće li se češće igranje videoigara kod djece odraziti na broj dobrih prijatelja te da li videoigre koje uključuju više igraća (uživo ili preko interneta) mogu povezati djecu i pomoći pri stjecanju novih prijatelja?

Za potrebu istraživanja proveli smo anketni upitnik u dvije hrvatske osnovne škole, u Zagrebu i Bjelovaru, među djecom od 5. do 8. razreda. Tema upitnika bila je uloga videoigara u životu djece osnovnoškolske dobi, gdje su oni samostalno odgovorili na pitanja postavljena u upitniku. Pitanja su bila vezana uz njihovu učestalost igranja videoigara, kao i uz njihove preferencije prema žanrovima videoigara. Drugi dio upitnika bio je vezan uz njihove socijalne značajke i slobodno vrijeme, gdje su odgovarali na pitanja koja se odnose na teme razgovora s prijateljima, načine provođenja slobodnog vremena te broj dobrih prijatelja. Za potrebe istraživanja pod pojmom videoigre u ovom se radu smatraju samo računalne igre.

Temeljna pretpostavka istraživanja jest da djeca koja češće igraju videoigre imaju manje dobrih prijatelja od djece koja manje igraju videoigre. Ovom hipotezom se vodimo na temelju istraživanja Clowella i Paynea (2000.) koji su pronašli pozitivnu korelaciju između dječaka koji češće igraju videoigre i pokazatelja da bi radije igrali videoigre nego bili s prijateljima. U njihovu istraživanju zaključeno je da postoji određena potpora tezii o elektroničkom prijatelju za dječake.


Treća hipoteza jest da će djeca koja igraju češće videoigre s prijateljima (uživo ili umreženi preko interneta) uz pomoć igranja videoigara steći nove prijatelje. Naime, kako multiplayer igre zahtijevaju više igrača da bi se igrale, djeci su potrebne određene osobe kako bi oni mogli
participirati u igri. Kroz tu participaciju oni će se upoznati s drugim igračima, a ako njihovi prijatelji dijele strast prema određenoj igri, imat će dodatnu temu za razgovor te podlogu kroz koju se mogu upoznati. To sam uvidio osobno u nekoliko situacija, kada su osobe koje se do tada nisu poznavale kroz zajedničku videoigu razgovarale cijelu večer te nakon toga ostale i u kontaktu.


Posljednja teza odnosi se na ulogu spola kod igranja videoigara, odnosno da će dječaci igrati videoigre češće od djevojčica te ujedno s prijateljima češće razgovarati o videoigrama nego djevojčice. Ovu su tezu potvrdili brojni istraživači u svojim radovima, odnosno da dječaci u odnosu na djevojčice igraju videoigre češće i kroz dulji vremenski period (Barnett i sur., 1997; Chiu, Lee i Huang, 2004; Colwell, Grady, i Rhaiti, 1995; Colwell, Payne, 2000; Durkin, Barber, 2002; Fisher, 1994; Lov, Griffiths, 1998; McClure, Mears, 1984; Salguero, Moran, 2002; Wood, Gupta, Derevensky, Griffiths, 2004; Loton, 2007 prema Bilić, Gjukić, Kirinić, 2010).

Na našem su području provedena slična istraživanja, ali još nijedno se nije eksplicitno bavilo ulogom videoigara u socijalnom ponašanju djece, nego je taj aspekt obrađen zajedno i s drugim mogućim ulogama videoigara (agresivnost, ovisnost) u ponašanju djece. Za daljnja istraživanja bilo bi zanimljivo vidjeti kakvu ulogu videoigu imaju u obitelji, odnosno kako utječu na socijalnu interakciju među članovima kućanstva.

Prije početka samog rada u narednom poglavlju objasnit ćemo što su zapravo videoigre, otkriti nešto više o njihovoj povijesti te rangiranju prema sustavu PEGI. Ujedno, predstavit ćemo nekoliko istraživanja koja govore o slobodnom vremenu djece u Hrvatskoj i o njihovim medijskim navikama.
2. VIDEOIGRE I MEDIJSKE NAVIKE DJECE

2.1. POVIJEST I DEFINICIJA VIDEOIGARA

Nicholas Espasito u svom radu „A Short and Simple definition of What a Videogame is“ kaže da je videoigra „igra koju igramo zahvaljujući audiovizualnim uređajima te igra koja može biti temeljena na priči.“

Postoji još niz drugih definicija, ali ova pokriva one najbitnije segmente onoga što čini videoigru. U prvom redu, svaka videoigra je prije svega igra koja služi za zabavu, a da bi se igrala, potrebni su određeni uređaji koji je dovode „u život“. Još jedan bitan segment svake videoigre jest njena priča te interaktivnost koja potiče igrača da napreduje u igri kako bi mogao saznati priču do kraja.


Čast prve ikad napravljene videoigre pripala je Williamu Higginbothamu koji je 1958. godine napravio igru Tennis for Two. Napravljena je za dva igrača, a igrala se na 5-inčnim monitorima dvaju osciloskopa, a sama igra izvodila se na analognom računalu.5

Ipak, prva igrača konzola došla je devet godina kasnije. Zvala se Brown Box, a osmislio ju je Ralph H. Baer, 'otac videoigara'.6 Nakon toga su došli ostali uređaji i konzole, od kojih je svaki donio neki novitet u svijet videoigara. Danas su lideri u igračim konzolama Playstation, xBox i Nintendo uz, naravno, osobno računalo, a od devedesetih godina videoigre su se isto tako probile do statusa masovnog zabavnog medija.

Za potrebe ovog rada pod pojmom videoigre uzeli smo u obzir samo računalne videoigre, zbog čega ćemo dodatno pojasniti i taj pojam. Prema tome, „računalne igre obično se poistovjećuje s pojmom videoigre te između njih nema veće značajne razlike, osim što se

računalne igre igraju pomoću računala, a videoigre pomoću konzole (npr. Playstation) koja je priključena na televizor“ (Bilić, Gjukić, Kirinić, 2010:197).

Bile to videoigre na računalu ili na igraćoj konzoli, od 80-ih godina 20. stoljeća ovaj medij se pozicionirao kao jedan od najpoželjnijih oblika zabave i provođenja slobodnog vremena mladih. Iako i drugi mediji, poput televizije, filma ili radija, imaju isto tako svoju zabavnu komponentu, videoigre su drugačije od svih drugih medija zbog svoje interaktivnosti s korisnikom. „Prva i najvažnija stvar koja se mora znati oko videoigara jest da se temelje na igri. Za razliku od literature ili filma, koji se samo koncentriraju na priču, u igrama se sve vrti oko igre i iskustva samog igrača. Dizajneri videoigara su manje zainteresirani za pričanje priče nego za stvaranje neodoljivog okvira za igru“ (Pearce, 2004, prema Espasito, 2005:4).


Nakon što smo ukratko predstavili povijest te samu definiciju videoigara, prelazimo na sljedeći dio ovog poglavlja koji govori o medijskim navikama djece koja posljednjih nekoliko godina žive u dva svijeta. Onom stvarnom i onom vizualnom.

2.2. MEDIJSKE NAVIKE HRVATSKE DJECE I NJIHOVO SLOBODNO VRIJEME

između 12.000 i 13.000 sati svoga života gledajući u različite vizualne sadržaje na ekranu. To je jednako količini vremena koje provode u školi, čime se nameće pitanje koliko veliku ulogu mediji imaju u odrastanju djece. (Matijević, 2014).

Slobodno vrijeme i ono što ono nosi kroz generacije djece uvijek je bilo isto. „Odmor i rekuperacija, zabava i razonoda te kultiviranje i razvoj ličnosti, pri čemu se dokolica definira kao vrijeme u kojem se pojedinci posvećuju aktivnostima po vlastitu izboru“ (Dumazedier, 1974, prema Ilišin i suradnici, 2013:69). Kroz slobodno vrijeme dijete odabire čime će se baviti u životu, svoje preferencije, strasti, ukratko rečeno, razvija svoj stil života. „Neuopitno je da slobodno vrijeme (dokolica) ima posebno važno mjesto u procesu socijalizacije mladih što omogućuje da se ono promatra kao "škola života". (Rojek, 2010, prema Ilišin i suradnici, 2013:69).

Prema istraživanju koje su proveli Ilišin, Bobinac i Radin (2001), pokazalo se da četvrtina djece ima samo do dva sata slobodnog vremena, trećina tri do četiri sata, a dvije petine više od četiri sata dnevno. Pod slobodno vrijeme gledalo se vrijeme koje ne provode u školi, a u slobodno vrijeme se isto tako nisu računale izvannastavne aktivnosti. Što se tiče aktivnosti u njihovu slobodnom vremenu, njihovo istraživanje pokazalo je da aktivnosti koje djeca najčešće prakticiraju (stupanj “često” od 53 do 79 posto) jesu druženja s prijateljima, gledanje televizije, slušanje glazbe i odlasci u crkvu. U kategoriju osrednje, odnosno povremeno prakticiranje (često od 17 do 46 posto), spadaju aktivnosti kao što su slušanje radija, odlasci na rođendane i tulume, pomaganje u kućanskim poslovima, čitanje tiska za mlade, gledanje filmova na videu te odlasci na izlete i u šetnje, čitanje knjiga, spavanje ili izležavanje i igranje kompjutorskih igara. Na dnu ljestvice su izlasci u diskoklubove i kino. Iz njihovih podataka je vidljiva izrazita usmjerenost djece na razne medije, gdje korištenje medija zauzima najveći dio njihova slobodnog vremena. „Takva konstatacija važi kada se mediji promatraju integralno (od knjiga i tiska, preko glazbe, radija, televizije i filmova, do kompjutora), ali kada se koncentriramo na pojedinačne aktivnosti, onda se pokazuje da socijalni (prijateljski) kontakti ipak imaju prednost pred medijima, pa i televizijom kao najraširenijim medijem. (Ilišin, Bobinac i Radin, 2001:120) Što se tiče preferencija spola, to isto istraživanje pokazalo je da su dječaci orijentiraniji na audiovizualne medije (televizija, film, kompjutor), a djevojčice su usmjerenije na samo vizualne (knjige, tisak) ili samo audio medije (radio).

Jedno od recentnih istraživanja aktivnosti učenika u slobodnom vremenu u Hrvatskoj, koje su proveli Đuranović i Opić (2016), pokazalo je isto tako trend da druženje s prijateljima
prevladava nad korištenjem masovnih medija, ali samo kod starije djece i tinejdžera, dok kod djece osnovnoškolske dobi i dalje većina vremena otpada na elektroničke medije. U svom su istraživanju došli do zaključka da učenici osnovne škole više vremena provode koristeći elektroničke medije i baveći se sportom, a učenici srednjih škola više slobodnog vremena provode u druženju s prijateljima i izlascima.

Što se tiče aktivnosti učenika osnovnih škola u njihovo slobodno vrijeme, autori su očekivali takve rezultate jer, kako kažu, „više puta je dokazano u literaturi da je dominantna aktivnost mladih te dobi igranje računalnih videoigara i druženje s prijateljima putem društvenih mreža kao što je Facebook“. (Appel, 2012; Liu, Lee i Chen, 2013, prema Đuranović i Opić, 2016:20).

Ipak, kada se počnu uspoređivati istraživanja medijskih navika mladih, dolazi do promjene hijerarhije što se tiče korištenja masovnih medija. Kod Ilišin i suradnika (2001) glavni naglasak bio je na televiziji kao glavnom mediju kod djece, dok je računalo tek površno obrađeno. Naime, u njihovu istraživanju samo 41 posto kućanstava ispitalaca posjedovalo je kompjutor. Samim time njegova svrha nije bila toliko velika, jer se računalo najčešće koristilo za igranje videoigara te u manjem dijelu za surfanje internetom.

Deset godina kasnije imamo potpuno drugačije podatke. Međunarodno istraživanje EU Kids Online, koje su 2012. godine proveli Leslie Haddon, Sonia Livingstone i EU Kids Online mreža, u svoje istraživanje nisu uključili Hrvatsku, ali su je spomenuli u svojem izvješću. Dio za Hrvatsku pisala je Dunja Potočnik, a koristila se podacima dobivenima u radu „Exposure of Children to Sexual Content on the Internet in Croatia“ od Gordane Buljan Flander, Ivane Ćosić i Brune Proface. Podaci iz tog istraživanja pokazali su da gotovo sva djeca (95 posto) u Hrvatskoj posjeduju računalo kod kuće te da ih 85 posto ima pristup internetu. Upravo je i korištenje interneta postala glavna radnja pri služenju računalom. Naime, to isto istraživanje pokazalo je da gotovo polovica djece (49 posto) koja imaju internet kažu da internet koriste svaki dan. Internetom se koriste za komunikaciju s odabranim prijateljima (63 posto), preuzimanje različitog sadržaja (61 posto), traženje sadržaja potrebnog za školu i učenje (47 posto, što je manje od europskog prosjeka), surfanje bez specifičnog cilja (42 posto) te korištenje maila (20 posto). Najveći naglasak ima, dakle, socijalni učinak interneta, odnosno komunikacija s prijateljima na daljinu, a 41 posto djece je izjavilo da to čini svaki dan, dok 37 posto to čini više puta tjedno. U jednom terminu čak trećina djece zna provesti više od dva sata za računalom, komunicirajući sa svojim prijateljima putem društvenih mreža.

Iz navedenih istraživanja može se zaključiti da su se medijske navike djece promijenile u posljednjih deset godina. Najveći porast u korištenju zabilježilo je računalo i internet, koji su postali glavni okupatori vremena mladih i djece.

U sljedećem poglavlju vratit ćemo se na našu glavnu temu, a to su videoigre, i objasniti vrste videoigara te njihovu klasifikaciju prema žanrovima s posebnim naglaskom na MMORPG, zbog činjenica da je za njegovu igru potreban veći broj igrača koji se umrežuju putem interneta, što direktno spaja dva segmenta ovoga rada – videoigre i socijalizaciju.

3. VRSTE VIDEOIGARA

Vrste videoigara dobro su objašnjene u radu „Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente“ doc. dr. sc. Vesne Bilić i suradnika Damjana Gjukića te Giovanne Kirinić iz 2010. godine.

Bilić i suradnici u svom radu videoigre su podijelili u dvije skupine: igre za učenje i zabavu te akcijske igre, strategije i igre igranja uloga (RPG), a za potrebe ovog rada poslužit ćemo se njihovom kategorizacijom koju ćemo još dodatno nadopuniti.

U prvu skupinu spadaju videoigre koje ulaze u skupinu Edutainmenta7, odnosno igre koje su u prvom planu namijenjene učenju i treniranju uma, ali i za zabavu. U ovu skupinu, dakle, spadaju edukacijske igre kao što su Mavis Beacon Teaching Typing ili igre iz serije Carmen Sandiego, a namijenjene su učenju novih vještina za djecu predškolske dobi. Potom slijede tradicijske igre poput šaha ili dame koje su samo digitalizirane kroz računalo, ali i igre na tematiku puža poput Tetrisa. U ovu skupinu autori su još svrstali sportske igre poput FIFA-e

7 „Izraz je nastao spajanjem engleskih riječi education – odgoj, obrazovanje i entertainment – zabava.“ (Bilić, Gjukić, Kirinić, 2010:198)
ili NBA te igre simulacije koje se „temelje na simulaciji gotovo identičnih situacija u stvarnom životu“ (2010:198), a primjeri igara simulacija su igre The Sims ili Zoo Tycon.

Druga skupina videoigara je puno složenija i razgranatija po žanrovima, a samim time i puno popularnija od prve skupine. Bilić i suradnici u ovu skupinu stavljuju:

a) **Igre uništavanja ili „pucaćine“** koje su i najstarije, a temelje se na tome da igrač može pobijediti ako uporabom različitih oružja (pušaka, topova s plazmom) uništi sve protivnike. U ovu se skupinu svrstavaju igre kao što su Far Cry, Medal of Honor ili Half-Life.

b) **Borilačke igre** karakterizira borba golim rukama ili tradicionalnim oružjem protiv velikog broja neprijatelja. Igrač se može prikazati kao jedan od likova – avatar, a uspjeh se očituje kao napredovanje kroz sve zahtjevnije razine. Pod borilačke igre spadaju Tekken, Mortal Kombat ili Digimon Rumble Arena.

c) **Strategije** su vrste igara u kojima igrač igra protiv računala ili prijatelja (može biti jedan, ali može ih biti i više, obično do osam), tako da svatko gradi svoju vojsku i potom je šalje na protivnika. Strategije se dijele još dodatno na strategije u realnom vremenu (Warcraft, Age of Empires) gdje igrači imaju na raspolaganju resurse, a pobjednik se odlučuje na temelju bolje iskorištenog vremena za izgradnju vojske. S druge strane su strategije u kojima igrači igraju po potezima. One su slične strategijama u realnom vremenu, samo što svaki igrač ima po jedan ograničeni potez za odigrati svoje akcije, nakon čega predaje potez drugom igraču. U ovu skupinu spadaju igre kao što su Civilization ili Heroes of Might & Magic.

d) **Igre igranja uloga ili RPG (role-playing game)** nude iluziju pokretanja u trodimenzionalnom prostoru, a igrač odabire osobni simbolički prikaz (avatar). No ovdje je u odnosu na akciju dominantnija radnja. Igrač se uključuje u pustolovinu traženja, otkrivanja, a igra se može obogatiti dodavanjem novih pravila ili dijelova. Uspjeh se evidentira bodovima „experience“. Dovoljan broj bodova osigurava prijelaz na novu razinu, čime igrač postaje jači i razvija nove sposobnosti. Primjeri RPG-a su Elder Scrolls Skyrim, Final Fantasy ili Diablo.

e) **Internetska igra s velikim brojem igrača ili MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game)** vrsta je RPG-a koja se igra preko interneta u prisutnosti velikoga broja igrača, u velikom virtualnom prostoru. Za razliku od običnoga RPG-a koji preferira solo igru (igrač sam protiv kompjutorskih protivnika), u MMORPG-u igrač može igrati ne samo protiv nepoznatih osoba ili prijatelja nego i s njima, a zato su veće i mogućnosti razvijanja lika. Ove igre su trenutačno najpopularnije i postoje određene igre kao što su Leauge of Legenda ili Overwatch koje broje i po desetak milijuna igrača diljem svijeta. (Bilić, Gjukić, Kirinić, 2010).
Nakon što smo objasnili žanrove videoigara, za potrebe ovog istraživanja dodatno ćemo se koncentrirati na MMORPG-ove, zbog njihove izrazite popularnosti, ali i specifičnosti igranja s većim brojem ljudi, kao načina druženja djece u jednom drugom, virtualnom svijetu.

4. INTERNETSKA IGRA S VELOKIM BROJEM IGRAČA ILI MMORPG

Jedan od najpopularnijih MMORPG-ova u početku je bio EverQuest, videoigra s elementima fantastike koju je jedno vrijeme igralo više od 450.000 igrača. Ova igra je izašla 1999. godine u Sjedinjenim Američkim Državama, ali su se igrali korisnici iz različitih dijelova svijeta. Igra djeluje po istom principu kao i ostali MMORPG-ovi, odnosno igrači moraju međusobno surađivati da bi ostvarili određene ciljeve i na taj način napredovali u igri.

Ducheneaut i Moore (2005) su odlučili istražiti ponašanje igrača unutar igre EverQuest, pa su sami napravili svog avataru i sudjelovali u igri. Kroz vlastito iskustvo su zaključili da igrači moraju komunicirati ako žele napredovati u igri.

„Iako je istina da igrači većinu vremena provode u borbi s drugim likovima, oni još više vremena provode jednostavno komunicirajući s drugim igračima. Komunikacija se može svesti na minimum, ako se ograniči na samo pomaganje drugima u ostvarenju ciljeva igre (primjerice postavljanje pitanja o lokacijama pojedinih objekata ili čudovišta). Ipak, u većini slučajeva komunikacija s drugima je nezaobilazni dio igre. Na primjer, misije u EverQuestu su preteške da bi ih jedan igrač riješio, stoga se moraju formirati grupe igrača kako bi se misija riješila.“ (Jakobson & Taylor, 2003 prema Ducheneaut, Moore, 2005:91).


Agencija za elektroničke medije objavila je Preporuke za zaštitu djece i sigurno korištenje elektroničkih medija u studenome 2016. godine, a u jednom posebnom odlomku osvrnuli su se na online igre i njihov mogući dojam realnosti, ali i golemi misaoni napor koji dijete mora uložiti da bi povezalo slike s ekrana sa stvarnošću.

“Za razliku od informacija u stvarnosti, informacije koje dijete dobiva audiovizualnim sadržajima posredovane su uređajem i premda imaju neke značajne slične stvarnosti kao što su slike i zvukovi, djeci nedostaju brojne značajke stvarnosti kao što su mirisi, okusi ili taktički događaji. Stoga dijete misaonim naporom treba uspostaviti odnos dvodimenzionalne i/ili stereoskopske slike, omeđene ekranom, sa stvarnošću. Obrada sadržaja sa zaslona televizora ili nekog drugog medija zahtjevna je misaona aktivnost za koju je potrebno angažirati i usmjeriti pažnju, perceptivne procese i više misaone procese kojima će si dijete tumačiti videne sadržaje“. (Anderson i Hanson, 2010 prema Agencija za elektroničke medije, 2016:17)

Istraživanje koje su proveli Lo, Wang i Fang (2005) na uzorku sastavljenom od tajvanskih studenata pokazuje da češći korisnici online videogara u uzorku imaju manje interpersonalnih odnosa u usporedbi s igračima koji povremeno igraju ili sa studentima koji uopće ne igraju online videoigre.
Iako neki autori tvrde da žanr MMORPG može dovesti do povećane socijalizacije i stvaranja novih prijateljstava putem interneta, drugi autori više ističu opasnost da dijete izgubi dodir s vanjskim svijetom te da sukladno tome zapostavi svoje prave prijatelje i interpersonalnu komunikaciju. Upravo zato ćemo u sljedećem poglavlju proučiti cjelokupne pozitivne i negativne učinke videoigara kako bismo dobili bolji dojam o štetnosti ili boljšku igranja videoigara kod djece.

5. POZITIVNI I NEGATIVNI UČINCI VIDEOIGARA

Kao što žanr MMORPG ima pozitivne i negativne strane, tako i cjelokupna domena videoigara ima dobre i loše karakteristike. Velik broj autora i istraživača isticao je dobre i loše učinke videoigara, provodeći istraživanja kako bi obranio svoju pretpostavku. Krenimo prvo s pozitivnim stranama.

Općenito igranje videoigara može imati razne pozitivne učinke, poput „boljeg procesuiranja sekundarnih vizualnih podražaja, bolje koordinacije oko-ruka, veće brzine reakcije, razvoja logičkih i matematičkih sposobnosti i povećanja prosocijalnog ponašanja ako se igraju prosocijalne igre“ (Green i Bavelier, 2006; Griffith i sur., 1983; Yuji, 1996; Souza i sur., 2010; Gentile i sur., 2009 prema Ljubin Golub, 2011:1).


U ovom smo poglavlju izložili pozitivne i negativne strane igranja videoigara, a u sljedećem ćemo se koncentrirati na istraživanja koja proučavaju moguće utjecaje videoigara na stvaranje ovinosti i pojačavanje agresivnosti kod djece te što istraživači kažu o mogućim učincima videoigara na socijalno ponašanje djece.

6. ISTRAŽIVANJA O UTJECAJU VIDEOIGARA NA OVISNOST, AGRESIVNOST I SOCIJALNO PONAŠANJE DJECE

Kako stoji u Preporukama za zaštitu djece i sigurno korištenje elektroničkih medija, koje je objavila Agencija za elektroničke medije (2016), utjecaj medija odvija se na dva načina, izravno – djelovanjem na djecu kao na korisnike i primatelje medijskih sadržaja - te neizravno - djelovanjem na osobe koje su značajne za djecu te na društveno i kulturno okruženje u kojem dijete živi. Sukladno tome, tri glavna utjecaja koji se ističu kod igranja videoigara, te ujedno tri aspekta koja su najviše istraživana, su „mogućnost razvijanja ovisnosti, socijalna izoliranost i pojačana agresivnost kod djece“ (Loton, 2007:2). U ovom ćemo radu ukratko obraditi prva dva aspekta, a poseban naglasak stavit ćemo na socijalni učinak videoigara na ponašanje pojedinca.

6.1. Ovisnost o videoigrama

Zbog svoje zanimljivosti, ali i dugotrajnosti, igrači često znaju ostati dulje u izmišljenom svijetu videoigara nego što se preporučuje. „Razvijanje prekomjernog igranja može dosegnuti i razinu patološkog, tj. razinu ovisnosti kada zbog takvih aktivnosti nastanu ozbiljne poteškoće u funkcioniranju osobe u obitelji, društvu i školi te poteškoće u psihološkom funkcioniranju“ (Fisher, 1994; Griffiths, 2000; Griffiths i Hunt, 1998; Griffiths i Davies, 2005; Grüsser i sur., 2007; Chiu i sur., 2004; Griffiths i Meredith, 2010; Porter i sur., 2010, prema Bilić i Ljubin Golub, 2011:2).

Uslijed prekomjernog igranja mogu nastupiti određeni simptomi koji se poistovjećuju s ovisnošću, kao što je slučaj s alkoholom ili drogom. „Brojni autori uspoređuju problematičnu uporabu i ovisnost o internetskim sadržajima kao što su računalne igrice i povezuju s

„Najvažniji simptomi ovisnosti o videoigrama su nekontrolirana želja, tj. žudnja za igranjem, gubitak kontrole nad ovisničkom aktivnostima i provođenje sve više vremena u igranju, apstinencijski simptomi tj. osjećaj nemira i razdraženosti kada se ne igra, preokupiranost ovisničkim ponašanjem te zanemaranje alternativnih zadovoljstva, školskih i kućnih obveza, nemogućnost prestanka igranja videoigara, tj. trajno iskazivanje ovisničkog ponašanja unatoč problemima koje to ponašanje uzrokuje te laganje da bi se prikrala vezanost za videoigre“ (Young, 2009 prema Bilić i Ljubin Golub, 2011:2).


„Studija na nacionalnom uzorku američke djece i mladeži u dobi od 8 do 18 godina pokazala je da patološki obrazac igranja pokazuje 8 posto igrača“ (Gentile, 2009 prema Bilić i Ljubin Golub, 2011:2), a Bilić i Ljubin Golub su u svom istraživanju patološkog igranja kod hrvatskih učenika zaključili da „većina adolescenata ne pokazuje simptome patološkog igranja videoigara, odnosno većina ima vrlo malen broj simptoma ovisnosti: 77,6 posto mladića ima do najviše tri simptoma, a čak 89,2 posto djevojaka pokazuje samo jedan ili dva simptoma“ (Bilić i Ljubin Golub, 2011:5). U tom istom istraživanju, na uzorku od 327 učenika, njih 24 je pokazalo znakove patološkog igranja, od čega su znakove ovisnosti pokazale samo tri djevojke.

Ovo istraživanje pokazuje da situacija u Hrvatskoj još nije alarmantna u usporedbi s primjerice Južnom Korejom, gdje pojedini zdravstveni specijalisti istiću kako ovisnost o videoigrama i internetu čini gotovo 90 posto svih slučaja ovisnosti u zemlji. Valja napomenuti da se ove godine i u Hrvatskoj otvorila dnevna bolnica za liječenje ovisnosti o internetu, videoigrama i kockanju u Psihijatrijskoj bolnici Sv. Ivan u Zagrebu. Prilikom otvorenja
ravnatelj bolnice Igor Filipčić ustvrdio je da Hrvatska prati europske i svjetske trendove u porastu oboljelih po pitanju ovisnosti o virtualnom svijetu, računalnim igricama, društvenim mrežama i internetu.⁸

Ipak, puno veća, ali i dulja polemika vodi se o utjecaju videoigara na agresivnost djece i mladih. Tom se temom bavi najveći broj istraživanja.

6.2. AGRESIVNOST


pretpostavljaju da se radi o privremenoj agresivnosti, koja nastaje kao rezultat adrenalina, a nakon prestanka igranja uglavnom nestane (Anderson, Bushman, 2001, prema Bilić, Gjukić i Kirinić, 2010). Ipak, postavlja se pitanje kakav će rezultat biti kod djece koja nezdravo, odnosno previše vremena provode u virtualnom svijetu, a javlja se i bojazan da kod njih možda ne bi došlo do gubitka tog kratkotrajnog vala nasilnog ponašanja.


Jedini zaključak koji se može izvesti iz ova dva pristupa jest da je potrebno provesti još dodatnih istraživanja kako bi se utvrdilo stvarno ponašanje djece, ali prilikom toga ujedno treba istaknuti i individualne razlike u osjetljivosti na utjecaj nasilnih videoigara (Anderson, Bushman, 2002 prema Bilić, Gjukić i Kirinić, 2010).

6.3 SOCIJALNO PONAŠANJE

Zadnji, ali i najvažniji segment za ovaj rad jest utjecaj videoigara na socijalno ponašanje djece. Ulaskom u 21. stoljeće novi mediji imaju vrlo veliku ulogu u socijalizaciji djece, jer ih oni koriste u gotovo svim prilikama svoga svakodnevног života. Razlog tomu je „veliki socijalizacijski potencijal medija, povezan s činjenicom da su djeca onaj segment populacije koji prolazi kroz intenzivno formativno razdoblje. Pritom je uočljivo da svaki novi naraštaj djece odrasta u okolini koja je bogatija medijima i pripadajućim sadržajima, zbog čega se mijenja i percepcija i potencijal medijskog utjecaja na djecu“ (Ilšin, 2003:10). Što se tiče videoigara, djeca su prvo odlazila u arkadne igraonice gdje su igrala videoigre, ali su se u isto vrijeme i družila s drugom djecom, jer se ipak radilo o javnom mjestu. Izumom osobnog računala i prvih igračih konzola igranje videoigara postalo je više privatna aktivnost, a samim time se promijenio i kontekst uloge videoigara u životu djece. Djeca su ostala zatvorena unutar četiri zida, ali unatoč tome, pojedini autori tvrde da to nije utjecalo na društvenost nove generacije djece. Na primjer, Fromme (2003) smatra da „elektroničko igranje“ ne dovodi do

---

9 Socijalizacija se shvaća kao integriranje pojedinca u društveni život kroz proces prilagođavanja društvenim zahtjevima i normama, a što podrazumijeva učenje stavova, vrednota i poželjnih oblika ponašanja (Ilšin, 2003:10)
socijalne izolacije nego, upravo suprotno, pomaže u socijalizaciji djece i njihovoj potpunoj socijalnoj integraciji u postojeće prijateljske odnose (McGrath, 2012).

U Preporukama koje je objavila Agencija za elektroničke medije stoji da „neki autori drže kako mladi koriste medije za samosocijalizaciju, tj. za identifikaciju kulture adolescenata, za učenje kako se suočavati s pojedinim životnim prilikama, kao i za izgradnju vlastitog identiteta, a ne samo za zabavu i traženje uzbudenja“ (2016:17). Samim time videoigre postaju dio identiteta djeteta po kojemu se međusobno mogu i razlikovati ili poistovjećivati s prijateljima.

Slobodno se reći da su novi mediji postali sastavni dio odrastanja svakog djeteta te samim time oblikuju njegov pogled na svijet. „Tehnologije poput računala i videoigara, televizije i interneta mogu imati ključni doprinos u socijalnom i intelektualnom razvoju starije djece“ (Plowman i suradnici, 2010, prema McGrath, 2012:13). Ipak, kao što je slučaj s ovisnošću i agresivnošću, postoji više istraživanja o utjecaju videoigara na socijalno ponašanje djece, u kojima nemaju svi istraživači jednake rezultate i zaključke.


Nakon njega velik je broj istraživača proučavao povezanost između igranja videoigara i socijalnog ponašanja, pa je tako, primjerice, Gentile (2005.) upozorio da djeca zaokupljena igranjem računalnih igrica i videoigara imaju poteškoće u odnosima s obitelji i prijateljima. Ne samo zato što se od njih udaljavaju nego i pokazuju sklonost konfliktima i problemima (Bilić, Gjukić i Kirinić, 2010).


Zaključno, studije o elektroničkim igrama koje prouzročuju socijalnu izolaciju iznjedrile su malo dokaza, što ukazuje na to da igranje videoigara ne uzrokuje povlačenje iz društva. Ipak, pojavile su grupe pojedinaca čije igranje graniči s ovisnošću, a kod njih je primijećeno da imaju poteškoće u društvenom životu (Loton, 2007). Upravo zato treba provesti dodatna istraživanja na tom području kako bi se otkrila prava uloga videoigara u socijalnom ponašanju djece.

Sumiranjem istraživanja koja govore o utjecaju videoigara na socijalno ponašanje djece završavamo teorijski dio te prelazimo na istraživački dio rada. U nastavku ćemo izložiti metodologiju te hipoteze našeg istraživanja i ujedno predstaviti rezultate koje smo dobili provodeći anketu među učenicima osnovnih škola od 5. do 8. razreda. Sami rezultati bit će objašnjeni kroz diskusiju, odnosno usporedbu našeg istraživanja s prijašnjim istraživanjima na istu ili sličnu tematiku.

7. ISTRAŽIVAČKO PITANJE I HIPOTEZE


Ovakvo istraživanje još nije provedeno na ovom području, jer su se dosadašnja istraživanja više koncentrirala na utjecaj videoigara na razvijanje ovisnosti ili na pojačavanje agresivnosti. U radu ćemo se koncentrirati samo na socijalni aspekt uloge videoigara, a sukladno tome su formirane četiri hipoteze.

H1: Dječaci igraju videoigre češće od djevojčica i samim time češće s prijateljima razgovaraju o videoigrama

H2: Dječak koja češće igraju videoigre imat će manje dobrih prijatelja

H3: Dječak koja igraju videoigre sama na računalu (singleplayer) imat će manje dobrih prijatelja nego dječak koja igraju umrežene videoigre na internetu ili uživo (multiplayer)

H4: Dječak koja češće igraju videoigre s prijateljima (umreženo ili uživo) uz pomoć igranja videoigara steći će nove prijatelje

H5: Dječak koja češće igraju videoigre manje će se u svoje slobodno vrijeme družiti uživo s prijateljima
8. METODOLOGIJA

Istraživanje je provedeno na uzorku od 93 djece od 5. do 8. razreda dviju osnovnih škola u Hrvatskoj. Za potrebe istraživanja sastavljen je anketni upitnik koji je podijeljen u osnovnoj školi u Zagrebu i osnovnoj školi u Bjelovaru. Istraživanje je provedeno u svibnju i lipnju 2017. godine u razredima gdje djeca inače pohađaju nastavu. Dob ispitanika kretao se između 11 i 15 godina, prosječna dob ispitanika iznosi 12,63 godine, a u istraživanju je sudjelovalo 52 dječaka i 41 djevojčica. Odabrali smo ovu skupinu djece jer se nalaze u razdoblju kada se formira njihov identitet zbog čega svakodnevne aktivnosti, kao što je igranja videoigara, mogu imati određene uloge u njihovom ponašanju u društvu.

Podatke potrebne za istraživanje odlučili smo prikupiti putem anketi.


U ovom istraživanju odlučili smo se za anketu u užem smislu kako bismo istražili mišljenja i ponašanje djece. Ujedno, za ovo istraživanje odabrali smo anketu zbog pretpostavke da će je djeca najbolje shvatiti i prihvatiti kao adekvatan način izražavanja njihova mišljenja.

Anketni upitnik sastojao se od 17 pitanja. U prvom dijelu upitnika pitanja su se odnosila na odnos djece prema videoigrama, odnosno na njihovu učestalost igranja, duljinu termina te preferencije prema vrsti videoigara (singleplayer ili multiplayer) te količni igranja videoigara,
sam ili s prijateljima. Ujedno, djeca su navodila svoje najdraže videoigre, a kao što smo naveli u uvodnom dijelu, pod pojmom videoigre uzimali smo samo računalne videoigre. Sva ova pitanja u prvom dijelu, osim onog o najdražim videoigramu, bila su zatvorenog tipa, gdje su djeca morala odabrati jedan od ponuđenih odgovora. Prvo pitanje glasilo je „Igrate li videoigre?“ ali nije bilo eliminacijsko s obzirom na to da se drugi dio upitnika odnosio na socijalni život djece. U ovom dijelu upitnika ujedno smo uvrstili pitanje o poznavanju sustava rangiranja videoigara PEGI10, gdje su djeci predočene tri oznake: oznaka za igru koja sadrži elemente nasilja, oznaka za igru koja može alarmirati ili prestrašiti djecu i oznaka za igru koja sadrži vulgarne izraze. Uz poznavanje oznaka bilo je vezano i pitanje zajedničkog igranja videoigara djece i roditelja, gdje se u jednom pitanju tražilo od djece da navedu igraju li ikada videoigre s roditeljima te u drugom da navedu učestalost igranja videoigara s roditeljima.

Tablica 1: Slike i opis oznaka PEGI korištenih u istraživanju

<table>
<thead>
<tr>
<th>Slika</th>
<th>Opis slike</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><img src="image1" alt="" /></td>
<td>Igra sadrži vulgarne izraze.</td>
</tr>
<tr>
<td><img src="image2" alt="" /></td>
<td>Igra koja može alarmirati ili prestrašiti djecu.</td>
</tr>
<tr>
<td><img src="image3" alt="" /></td>
<td>Igra sadrži vulgarne izraze.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

U drugom dijelu upitnika djeca su odgovarala na pitanja o načinu provođenja slobodnog vremena i o najčešćim temama prilikom razgovora s prijateljima. Djeca su imala ponuđene teme i slobodne aktivnosti te su na trodijelnoj ljestvici („Nikada“, „Ponekad“, „Često“) zaokruživala zastupljenost pojedine akcije. Teme razgovora, kao i aktivnosti slobodnog vremena konstituirani su prema prijašnjem istraživanju Vlaste Ilišin (2003) pod nazivom „Mediji u slobodnom vremenu djece i komunikacija o medijskim sadržajima“. Nakon toga djeca su odgovarala na dva specifična pitanja o ulozi videoigara u njihovu socijalnom ponašanju, gdje su trebala odgovoriti na pitanje: „Misliš li da si uz pomoć igranja videoigara stekao/stekla nove prijatelje?“ te „Jesi li ikada ostao/ostala doma kako bi...

Igra videoigre umjesto da si otišao/otisla družiti s prijateljima/prijateljicama?". Ova pitanja su isto tako bila zatvorenog tipa, gdje su djeci bili ponuđeni potvrdni i negativni odgovori na postavljena pitanja, uz dvije dodatne opcije „Ne znam“ i „Ne igram videoigre“.

Zadnji skup pitanja odnosio se na broj dobrih prijatelja ispitanje. Prije nego što su trebala napisati broj dobrih prijatelja, djeci se ponudio niz karakteristika koje čine dobrog prijatelja. Djeca su trebala odabrati one karakteristike koje oni smatraju da čine dobrog prijatelja te na temelju toga donijeti zaključak o vlastitom broju dobrih prijatelja. Na kraju su im bila ponuđena općenita pitanja koja su se odnosila na njihov spol i dob.

Anketni upitnici su bili anonimni, a prije provođenja istraživanja zatraženo je dopuštenje roditelja djece, ravnatelja škole te same djece, tako da su anketni upitnik ispunila samo djeca koja su imala pozitivan pristanak na sva tri zatražena dopuštenja. Upitnik su proveli učitelji iz dviju osnovnih škola u kojima smo provodili istraživanje, a djecu smo zamolili da odgovaraju iskreno i kako oni misle da je ispravno.

9. REZULTATI

Od 93 ispitanika njih 76 (81,7 posto) je odgovorilo da igraju videoigre na računalu (dalje u tekstu: videoigre), dok je njih 17 odgovorilo da ne igraju (18,3 posto). Što se tiče omjera po spolu, od 76 djece koja su izjavila da igraju videoigre, većinom je riječ o djećacima (64,5 posto). Iz usporedbe varijable spola i igranja videoigara (vidi Tablica 1), zaključuje se da više djećaka i manje djevojčica igra videoigre nego što bi se očekivalo po slučaju (\( \chi^2 = 12,358, \text{df}=1, p<0,001 \)). Što se tiče razgovora o videoigrama, više djećaka i manje djevojčica nego što je očekivano izjavljuje da često razgovaraju o videoigrama, odnosno manje od očekivanog broja dječaka i više od očekivanog broja djevojčica izjavljuje da nikada ne razgovaraju o videoigrama (\( \chi^2=35,881, \text{df}=2, p<0,01 \)). Time je prva hipoteza potvrđena.
Tablica 2: Kontingencijska tablica hi-kvadrat testa za spol i igranje videoigara (igra/ne igra). \( \chi^2 = 12,358, df=1, p<0,001, N = 76. \)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Igra_igre * Spol Unakrsno tabeliranje</th>
<th>Spol</th>
<th>Total</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>M</td>
<td>Z</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Zbroj</td>
<td>49</td>
</tr>
<tr>
<td>Očekivani zbroj</td>
<td>42,5</td>
<td>33,5</td>
</tr>
<tr>
<td>Zbroj</td>
<td>3</td>
<td>14</td>
</tr>
<tr>
<td>Očekivani zbroj</td>
<td>9,5</td>
<td>7,5</td>
</tr>
<tr>
<td>Zbroj</td>
<td>52</td>
<td>41</td>
</tr>
<tr>
<td>Očekivani zbroj</td>
<td>52</td>
<td>41</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Za potrebe izračunavanja postotka učestalosti igranja (koliko često igraju u prosječnom tjednu), duljine termina te preferencije vrste videoigara, iz obrade su isključena djeca koja su izjavila da ne igraju videoigre. Prema tome, najviše ispitanika je odgovorilo da videoigre igraju jedan do dva puta tjedno (31,6 posto), a potom slijedi učestalost od tri do pet puta tjedno (26,3 posto). Što se tiče termina igranja, najveći broj djece igra videoigre 30 minuta do pola sata u jednom terminu (36,8 posto), a nakon toga najzastupljeniji termin je od jedan do dva sata (26,3 posto). Kada se razdvoji po spolu, najviše dječaka u prozjeku igra od jedan do dva sata u jednom terminu (30,8 posto), a djevojčica od pola sata do jedan sat (31,7 posto). Među ispitanom djecom koja igraju videoigre, njih 19 (25 posto) igraju videoigre svaki dan, a svi osim jednog ispitanika igraju u jednom terminu dulje od pola sata (više od 50 posto ih igra videoigre barem jedan do dva sata u jednom terminu). Što se tiče preferencije vrste videoigara, 62,7 posto djece koja igraju videoigre je odgovorilo da više igraju igre sami na računalu (singleplayer), dok ih se 37,3 posto odlučilo za umrežene igre na internetu (multiplayer). Usporedivši ove dvije varijable kroz Mann – Whitney U test\(^\text{11}\) pokazalo se da ne postoje statistički značajna razlike u učestalosti igranja videoigara između djece koja igraju single ili multiplayer videoigre ( \( Z = -0,565, p = 0,57 \) ). Ipak, kada se pogledaju odgovori na pitanje „Igraš li videoigre češće sam ili s prijateljima (uživo ili preko interneta)?“ dobiju se drugačiji rezultati. Čak 38,6 posto djece je reklo da igra češće videoigre s prijateljima (21,3 posto: igra preko interneta, a 17,3 posto: uživo s prijateljima), dok ih 32 posto igra podjednako s prijateljima i sami, a 29 posto ih više igra samostalno. Tome u prilog idu i odgovori na

\(^{11}\) Mann – Whitney U test se koristi za provjeru statističke značajnosti razlike između dvije nezavisne skupine, kad je zavisna varijabla na rangovnoj ljestvici.
pitanje o najdražim videoigrama. Najviše djece je kao svoj odgovor navelo igre kao što su Minecraft, Grand Theft Auto V te Battlefield 1, što su sve igre koje se mogu igrati umreženo, ali i samostalno. Ipak, kada se razdvoji prva varijabla, onda je samostalno igranje ispred igranja videoigara uživo s prijateljima i preko interneta, tako da se može pretpostaviti da je djecu dodatan izbor odgovora („Češće igram s prijateljima uživo“ te „Podjednako s prijateljima i sam“) naveo na drugačiji odabir učestalosti igranja.

Na pitanje „Igraš li kada videoigre s roditeljima?“ samo 19 djece koja igraju videoigre je odgovorilo potvrdno. Većina (njih 11) ih igra povremeno s roditeljima, šest ih igraju jednom tjedno, a dva djeteta igraju jednom mjesečno videoigre s roditeljima.

Unatoč malom broju djece koja su igrala videoigre s roditeljima, odgovori o poznavanju PEGI oznaka nisu bili toliko iznenađujući. Oznaku za nasilje prepoznalo je 43 posto djece, oznaku za strah prepoznalo je 38,7 posto ispitanice, a oznaku za neprimjeren rječnik prepoznalo je 41,9 posto djece. Ostala djeca su netočno odgovorila ili su ostavila polje prazno. Ipak, potrebno je napomenuti da su djeca kod oznaka većinom odgovorila samo jednom riječju, tipa „nasilje“, „strah“ ili „loš rječnik“ za pojedinu oznaku, dok je puni odgovor izostao u više od 90 posto slučajeva.

U drugom dijelu upitnika rezultati su pokazali da djeca najviše razgovaraju o prijateljima (40,9 posto), na drugom mjestu su videoigre (36,6 posto), slijedi ljubav i potom sport. Što se tiče slobodnog vremena, djeca najviše raspolažu s tri do četiri sata slobodnog vremena dnevno (40 posto). U slobodno vrijeme djeca se najčešće (pod najčešće se smatra da su zaokružili opciju „Često“ za određenu aktivnost) bave sportom (62,4 posto), slijedi druženje uživo s prijateljima (55,9 posto), a samo njih 29 posto često igra videoigre u slobodno vrijeme. Kada se iz određivanja frekvencije za aktivnosti u slobodno vrijeme isključuje djeca koja ne igraju videoigre, podaci se nisu bitno mijenjali.

Zadnji dio anketnog upitnika odnosio se na pokazatelje vezane uz odnos videoigara i prijatelja. Čak 40,8 posto ispitanika koji igraju videoigre odgovorilo je da su im videoigre pomogle u stjecanju novih prijatelja, a 30,3 posto odgovorilo ih je da nije. Ostali su odgovorili da ne mogu procijeniti jesu li im videoigre pomogle u stjecanju novih prijatelja. Potvrđan odgovor su u većem broju dali dječaci nego djevojčice. S druge strane, više od dvije trećine ispitanika koji igraju videoigre odgovorilo je da su se radije otišli družiti s prijateljima nego ostali doma igrati videoigre. Tek 20 posto ih je odgovorilo da su znali ostati doma igrati videoigre umjesto da su se otišli družiti s prijateljima. I u ovom slučaju većinu potvrđnih
odgovora dali su dječaci, ali kako je mali udio dječaka rekao da su ostali doma igrati videoidre umjesto da su otišli družiti se s prijateljima, a isto je učinio i mali udio djevojčica, u cjelokupnim podacima nije dokazana statistički značajna razlika ($\chi^2=3,641, df = 2$).

Za kraj dječa su morala navesti koliko imaju dobrih prijatelja. Prije toga su trebala označiti karakteristike koje za njih označavaju dobrog prijatelja, što im je trebalo olakšati odabir broja dobrih prijatelja. Što se tiče broja prijatelja, on se nalazio u rasponu od 1 do 70, s time da je najviše djece navelo da ima 10 dobrih prijatelja (11,8 posto) ili manje (mean iznosi 12,24, a mode 10).

Kako bismo provjerili postavljene hipoteze, odlučili smo testirati korelacije između varijabli triju skupina pitanja. Ono najvažnije pitanje vezano uz broj dobrih prijatelja te djecu koja igraju i ne igraju videoidre je kroz T-Test pokazalo ne postoji statistička značajna razlika u broju dobrih prijatelja između djece koja igraju i djece koja ne igraju videoidre ($t= 0,940, df = 91$ i $p=0,35$).

Isto vrijedi i za učestalost igranja. Naši podaci pokazuju da ne postoji statistička značajna korelacija učestalosti (vidi Graf 1) niti duljine termina igranja (vidi Graf 2) videoigara s brojem dobrih prijatelja ($r=0,021 p=0,86$ i $r=-0,15 p=0,19$).

Što se tiče treće hipoteze, u našem uzorku nije pronađena statistički značajna razlika u broju dobrih prijatelja između djece koja se igraju sama na računalu i djece koja se igraju umrežena na internetu ($t=0,377, df=73, p=0,71$). Provedena je i višesmjerne analiza varijance kako bi se provjerilo postoji li interakcija spola djece i vrste igara koje igraju. Ni glavni efekti niti interakcija nisu se pokazali značajnima ($F = 1,145, df = 1/75, p = 0,29$).

Za provjeru četvrte hipoteze spojili smo dvije kategorije iz varijable „Igraš li videoigre češće sam ili s prijateljima (uživo ili preko interneta)“ u jednu (Odgovori: „Češće igram s prijateljima uživo“ i „Češće igram s prijateljima preko interneta“ su spojeni u kategoriju „Češće igram s prijateljima“).
Obradom podataka zaključili smo da ne postoji statistički značajna razlika u percepciji uloge videoigara u stjecanju novih prijatelja između djece koja videoigre češće igraju sama i djece koja videoigre češće igraju s prijateljima umreženo uživo ili preko interneta te djece koja podjednako igraju videoigre sami i umreženi s prijateljima ($\chi^2 = 2,717$ df = 4 i $p = 0,606$). Kada se varijabla rastavi po spolu, obrada podataka je pokazala da ni kod dječaka ($\chi^2 = 1,76$, df = 6, $p = 0,94$) niti kod djevojčica ($\chi^2 = 4,57$, df = 6, $p = 0,60$) nije pronađena statistički značajna razlika u percepciji korisnosti igranja videoigara kod sklapanja novih prijateljstava između onih koji videoigre igraju pretežito sami, pretežito s prijateljima ili podjednako često sami i s prijateljima.
Ujedno nije pronađena statistički značajna korelacija ni u učestalosti igranja videoigara i provođenja slobodnog vremena u druženju uživo s prijateljima \((r = -0,108, p = 0,30)\), čime niti posljednja hipoteza nije potvrđena.

10. DISKUSIJA

Istraživanje je pokazalo da 81,7 posto anketirane djece u ovom istraživanju igra videoigre, što ide u korist velikog trenda igranja videoigara kod djece i mladih u Hrvatskoj. Podaci iz našeg istraživanja podudaraju se s onima iz istraživanja Vesne Bilić (2010), gdje je isto tako oko 81 posto hrvatske djece i mladeži izjavilo da igra videoigre (Bilić i Ljubin Golub, 2011). Ovaj postotak je i nešto niži nego što je u drugim zemljama. Primjerice, u istraživanju koje su

Osim visokog korištenja videoigara, potvrđena je i veća tendencija dječaka ka igranju videoigara, što je ujedno potvrdilo prvu hipotezu da dječaci igraju šećće videoigre nego djevojčice te da samim time šećće s prijateljima razgovaraju o videoigrama. Ova hipoteza se podudara s onom koju su postavili Colwell i Kato (2003) u svom istraživanju na japanskim adolescentima, gdje su i sami potvrdili da dječaci igraju puno šećće videoigre od djevojčica, po učestalosti (t(280) = 9.03, p < 0.001) te po duljini termina (t(279.37) = 4.75, p < 0.001).

Što se tiče preferencije igara, dječaci i djevojčice su ostali unutar stereotipa da dječaci više igraju akcijske igre, a djevojčice igre oblaćenja ili uređivanja kuća. Naime, dječaci su kao svoje najdraže videoigre najčešće navodili Minecraft, Grand Theft Auto V, Battlefield 1, Overwatch, Assassins Creed, a djevojčice su kao svoje favorite navodile Stardoll, The Simse ili My Free Zoo.

Gligora Marković, Antić i Rauker Koch (2013) u svom su se radu osvrnuli na preferencije spola kod biranja videoigara.


Promatranjem djevojčica i dječaka u igri primijećeno je kako se djevojčice šećće igraju igara koje su čvrsto povezane sa stvarnim svijetom (npr. igranja „kuće“, pretvaranja da su liječnice, frizerke, prodavačice itd.), dok su dječaci fokusirani na izmišljene karaktere.“ (Schell, 2008, prema Gligora Marković, Antić i Rauker Koch, 2013:152).

Vidljivo je kako je trend da dječaci vole „plavo“, a djevojčice „roza“ i dalje vrlo snažan. Dječaci su i u ovom istraživanju više skloni igranju videoigara gdje se natječu s drugima, pogotovo ako sadrže elemente unistavanja, a djevojčice su i u ovom istraživanju pokazale veću preferenciju prema igrama koje imitiraju stvarni svijet te ga uređuju prema svojoj želji.

Druga hipoteza: „Djeca koja šećće igraju videoigre imat će manje dobrih prijatelja“ kroz ovo istraživanje nije dokazana. Rezultati istraživanja pokazali su da igranje videoigara, kao i sama učestalost igranja videoigara, nema statistički značajnu korelaciju s brojem dobrih prijatelja.
Ovime je potvrđena hipoteza iz istraživanja koje su proveli Colwell i Kato, gdje su isto tako utvrdili da nema povezanosti između igranja videoigara i broja dobrih prijatelja. U njihovu istraživanju broj dobrih prijatelja kretao se između 1 i 50, s time da je 10 bio najčešći odgovor. Slične statistike su utvrđene i u našem istraživanju (broj dobrih prijatelja je bio između 1 i 70, a najviše djece je navelo da ima 10 dobrih prijatelja). Zbog raspršenosti podataka, Colwell i Kato su ispitanike podijelili u dvije skupine (oni s manje i oni s više prijatelja), a između tih dviju skupina nije pronađena razlika po pitanju učestalosti ili duljine termina igranja. Ujedno su konstatirali da djeca koja češće igraju videoigre nemaju značajno manje prijatelja od djece koja manje igraju videoigre.

Vezano uz treću hipotezu: „Djeca koja igraju videoigre sama na računalu (singleplayer) imat će manje dobrih prijatelja nego djeca koja igraju umrežene videoigre na internetu (multiplayer)“, čak 62,7 posto djece koja igraju videoigre odgovorilo je da više igraju igre sami na računalu (singleplayer), a 37,3 posto ih se odlučilo za umrežene igre na internetu (multiplayer). Ipak, unatoč toj razlici, u našem uzorku nije pronađena statistički značajna razlika u broju dobrih prijatelja između djece koja se igraju sama na računalu i djece koja se igraju umrežena na internetu. Može se zaključiti da vrsta videoigre ne igra ulogu vezano za broj dobrih prijatelja kod djece koja igraju videoigre.

Što se tiče hipoteze da će djeca koja igraju umrežene videoigre na taj način steći više prijatelja, pozvali smo se na istraživanje koje su proveli Cole i Griffiths (2007). U njihovoj studiji se pokazalo da je 76,2 posto muških i 74,7 posto ženskih igrača žanra MMORPG uz pomoć videoigara steklo nove dobre prijatelje. Ipak, valja uzeti u obzir da su oni svoje istraživanje proveli samo na igračima žanra MMORPG starije dobi, a u našem uzorku bila su isključivo djeca osnovnoškolske dobi. U našem istraživanju 40,8 posto ispitanika koji igraju videoigre odgovorilo je da su im videoigre pomogle u stjecanju novih prijatelja. Unatoč tome, obradom podataka zaključili smo da ne postoji statistički značajna razlika u percepciji uloge videoigara u stjecanju novih prijatelja između djece koja videoigre češće igraju sama i djece koja videoigre češće igraju s prijateljima umreženo uživo ili preko interneta te djece koja podjednako igraju videoigre sami i umreženi s prijateljima. Samim time djeca koja igraju umrežene videoigre nisu stekla više novih prijatelja pomoću videoigara nego što su to učinila djeca koja pretežito sama igraju videoigre.

S druge strane, više od dvije trećine ispitanika koji igraju videoigre odgovorilo je da su se radije otišli družiti s prijateljima nego da su ostali doma igrati videoigre. Samo ih je 20 posto

Ovo nas dovodi do posljednje teze u istraživanju koja glasi: „Djeca koja češće igraju videoigre manje će se u slobodno vrijeme družiti uživo s prijateljima“. Nakon obrade podataka pokazalo se da se ispitana djeca u slobodno vrijeme najčešće bave sportom, a potom druže uživo s prijateljima, dok samo 29 posto djece igra često videoigre u slobodno vrijeme. Istraživanje koje je provela Ilišin (2003) pokazuje da su se djeca u slobodno vrijeme na prvom mjestu često družila s prijateljima (79,2 posto), dok je u našem istraživanju taj postotak je nešto viši od polovice (55,9 posto). Ipak, što se tiče igranja videoigara, kod Ilišin 27,2 posto djece u slobodno vrijeme često igre videoigre, što je malo manje nego u našem istraživanju. U našem istraživanju utvrdili smo da ne postoji statistički značajna korelacija u učestalosti igranja videoigara i provođenja slobodnog vremena u druženju uživo s prijateljima, što znači da djeca koja češće igraju videoigre i dalje nučanje vrijeme družiti se uživo sa svojim prijateljima.

11. **ZAKLJUČAK**

Iz dobivenih rezultata očigledno je da je samo jedna hipoteza potvrđena, i to ona koja pretpostavlja da dječaci češće igraju videoigre od djevojčica te samim time i više razgovaraju o videoigramu s prijateljima. Ova hipoteza slaže se s hipotezama većine istraživača koji su provodili istraživanja povezana s videoigramu, tako da je trend da je igranje videoigara više muška aktivnost ostao na snazi od samih početaka. Sve ostale hipoteze vezane uz ulogu videoigara na socijalno ponašanje djece nisu potvrđene, iz čega proizlazi da nije ni pronađena bilo kakva pozitivna ili negativna uloga videoigara na socijalno ponašanje djece. Djeca koja su češće igrala videoigre nisu imala ništa manje ili više dobrih prijatelja nego djeca koja ne igraju videoigre ili djeca koja manje igraju videoigre. Ujedno nije pronađena ni povezanost između igranja umreženih igara i povećanog broja dobrih prijatelja ili većeg broja sklapanja novih prijateljstava pomoću videoigara. I za kraj, nikakva značajna povezanost nije utvrđena ni kod druženja uživo s prijateljima. Ovi rezultati potvrđuju zaključke koje su iznjedrili i raniji


Ovo istraživanje zbog uzorka nije reprezentativno, ali je svakako indikativno. Pregledom literature i istraživanja vidljivo je da je vrlo mali broj novih istraživanja koja se bave povezanosti i igranja videoigara i socijalnog ponašanja djece. Većina istraživanja datira prije 2000. godine, dakle prije nego što je počeo velik rast industrije videoigara u svijetu. Sukladno tome, promijenio se i način korištenja videoigara. Videoigre su postale stil života, a u nekim zemljama se smatraju i profesionalnim sportom te su pojedinim igračima postale i izvor zarade. Ujedno, igranje videoigara nije više ograničeno samo na udobnost vlastitog doma, nego su videoigre kroz pametne mobitele ušle u gotovo svaki kutak života. Djeca igraju videoigre u školi, autobusu, na ulici, tako da je potrebno istražiti kakvu ulogu takve vrste videoigara imaju u socijalnom razvoju djece. Ovome istraživanju valjalo bi dodati i obiteljsku komponentu, odnosno istražiti koliko videoigre utječu na interakciju unutar kućanstva te između drugih članova obitelji.

Osim toga, potrebno je podrobnije istražiti fenomen igara MMORPG, koje broje milijune igrača. Iako u našem istraživanju nije pronađena korelacija između igranja umreženih videoigara i sklapanja novih prijateljstava pomoću videoigara, bilo bi zanimljivo i poželjno
provesti još dodatnih istraživanja na tu temu kako bi se utvrdila moguća povezanost ta dva faktora.

12. **POPIS KORIŠTENE LITERATURA**


16. Espasito Nicholas (2005), „A Short and Simple Definition of What a Videogame is“, *University of Technology of Compiègne*.


18. Haddon Leslie, Livingstone Sonia, EU Kids Online network (2012), EU Kids Online: National perspectives

19. Ilišin Vlasta (2003), Mediji u slobodnom vremenu djece i komunikacija o medijskim sadržajima, *Medijska istraživanja*, god. 9,br. 2: 9-34.


23. McGrath Siobhan (2012), The Impact of New Media Techonologies on Social Interaction in the Household, *Department of Sociology, National University of Ireland Maynooth*.


25. Potočnik, Dunja (2006), Posjedovanje i korištenje informacijske i komunikacijske tehnologije, In: Mladi između želja i mogućnosti: položaj, problemi i potrebe mladih


27. Silvem Steven B. i Williamson Peter A. (1987), The Effects of Video Game Play on Young Children's Aggression, Fantasy, and Prosocial Behavior, Journal of applied developmental psychology, 8: 453-462


Popis posjećenih web stranica:


Sažetak i ključne riječi

U ovom radu obrađeno je pitanje uloge videoigara u socijalnom ponašanju djece od 5. do 8. razreda osnovne škole. Za potrebe rada proveden je anketni upitnik u dvije hrvatske osnovne škole, a tema upitnika bila je uloga videoigara u životu djece osnovnoškolske dobi, gdje su učenici samostalno odgovorili na pitanja postavljena u upitniku. Pitanja su bila vezana uz njihovu učestalost igranja videoigara, kao i uz njihove preferencije prema žanrovima videoigara. Drugi dio upitnika bio je vezan uz njihove socijalne značajke i slobodno vrijeme, gdje su odgovarali na pitanja koja se odnose na teme razgovora s prijateljima, načine provođenja slobodnog vremena te broj dobrih prijatelja. Rezultati istraživanja pokazali su da ne postoji bilo kakav pozitivan ili negativan utjecaj videoigara na socijalno ponašanje djece. Djeca koja su češće igrala videoigre nisu imala ni manje niti više dobrih prijatelja nego djeca
koja ne igraju videoigre ili djeca koja manje igraju videoigre. Ujedno nije pronadena ni povezanost izmedu igranja umreženih igara i povećanog broja dobrih prijatelja ili većeg broja sklapanja novih prijateljstava pomoću videoigara.

Ključne riječi: videoigre, računalne igre, djeca, socijalno ponašanje, slobodno vrijeme, prijatelji, anketni upitnik, istraživanje

Summary and keywords

This paper discusses the role of video games in the social behavior of children from 5th to 8th grade of elementary school. For the purpose of the paper, we have conducted a survey questionnaire in two Croatian elementary schools. The topic of the questionnaire was the role of video games in the life of elementary school children, where they solely answered the questions posed in the questionnaire. The questions were related to their frequency of video game play, as well as their preferences to video game genres. The second part of the questionnaire was related to their social characteristics and leisure time, where they answered questions related to the topics of conversation with friends, ways of spending free time and the amount of good friends. Research results have shown that there is no positive or negative role of video games on the child's social behavior. Children who played video games more often did not have fewer or more good friends than children who did not play video games or children who played less often video games. At the same time, no correlation was found between playing online multiplayer games and increased number of good friends or greater number of new friendships made by playing video games.

Keywords: video games, computer games, children, social behavior, leisure time, friends, survey questionnaire, research