

Za videoigre bez stigme

Herman, Leon

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:955088>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-20**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



**SVEUČILIŠTE U RIJECI
FILOZOFSKI FAKULTET**

Leon Herman

**ZA VIDEOIGRE BEZ
STIGME**

(ZAVRŠNI RAD)

Rijeka, 2021.

SVEUČILIŠTE U RIJECI
FILOZOFSKI FAKULTET
Odsjek za kulturalne studije

Leon Herman

Matični broj: 0009083598

ZA VIDEOIGRE BEZ STIGME

ZAVRŠNI RAD

Preddiplomski studij kulturologije

Mentor: dr sc., Sanja Puljar D' Alessio

Rijeka, 2021.

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. PRVE VIDEOIGRE I KONTROVERZE.....	3
3. ŽANROVI VIDEOIGARA.....	4
3. 1. ANKETA – ŽANROVI I GAMERI.....	5
4. DJECA I ADOLESCENTI – OSJETLJIVE SKUPINE.....	9
4. 1. STUDENTI.....	10
5. POZITIVNI UČINCI NA DJECU I ODRASLE.....	13
5. 1. ANKETA – IZGUBLJENO VRIJEME ILI KORISNO UTROŠENO VRIJEME?.....	14
5. 2. OPASNOST OD VIDEOIGARA.....	15
5. 3. EDUKATIVNE I TERAPEUTSKE VIDEOIGRE.....	16
6. DIJAGNOZA <i>GAMING DISORDER</i>	17
6. 1. ANKETA – MIŠLJENJE GAMERA O DIJAGNOZI <i>GAMING DISORDER</i>	19
6. 2. ANKETA – KORONAVIRUS I VRIJEME UTROŠENO U IGRANJE VIDEOIGARA.....	22
7. EKSTREMNI PRIMJERI KOJI SU NAVODNO POVEZANI S VIDEOIGRAMA.....	24
7. 1. ANKETA – <i>GAMERI</i> U DRUŠTVU I MEDIJIMA.....	26
7. 2. ANKETA – <i>GAMERI</i> O NASILNIM SADRŽAJIMA U RAZNIM MEDIJIMA.....	27
7. 3. ANKETA – <i>GAMERI</i> SU NASILNICI?.....	31
8. ZABRANA, CENZURA ILI EDUKACIJA?.....	34
8. 1. ANKETA – <i>GAMERI</i> I CENZURA.....	36
9. ZAKLJUČAK.....	40
KORIŠTENA LITERATURA.....	41

SAŽETAK

Videoigrače ili *gamere* često se u društvu i medijima doživljava ili prikazuje stereotipno, te ih se stigmatizira u smislu da su nefunkcionalne osobe u socijalnom, radnom i obiteljskom okruženju. Videoigre su potencijalno adiktivne, a neki autori i istraživanja ukazuju na to da relativno mali broj *gamera* u nekoj populaciji kompulzivno ili pretjerano igra videoigre. Osjetljive skupine su djeca i adolescenti koji nisu pod nadzorom roditelja tijekom igranja videoigara ili ne dobivaju potrebne informacije i edukaciju vezano za videoigre. Bitno je razlikovati stvarni svijet od virtualnog svijeta. Budući da postoji veliki broj videoigra, postoje i različiti žanrovi i podžanrovi videoigara. Videoigre, odnosno sadržaje u videoigrama neopravdano se krivi da *gamere* potiču na kaznena djela i razne društvene devijacije, a za navedene tvrdnje često nema konkretnih dokaza. U medijima se često piše o *gamerima* i videoigrama senzacionalistički ili na temelju neprovjerenih informacija. Postoje brojni argumenti koji dokazuju pozitivne učinke videoigara, a cilj ovog rada je navesti konkretne primjere pozitivnih učinaka videoigara, objasniti što je to *gaming disorder*, te navesti primjere zabrana i cenzure u videoigrama. Na temelju *online* ankete provedene među anonimnim *gamerima*, sami gameri iznijet će svoje stavove i razmišljanja vezana za tu tematiku. U anketi je sudjelovalo 18 *gamera* i 2 *gamerice* iz nekoliko hrvatskih županija.

KLJUČNE RIJEČI: anketa, *gameri*, stigmatizacija, *gaming disorder*, cenzura

ABSTRACT

Video game players or gamers are often represented stereotypically in the media and society, furthermore they are stigmatised and thought of as dysfunctional people in the social, work and family environments. Video games are potentially addictive, some authors and research point at the relatively small amount of gamers who are prone to compulsive and excessive play of video games. Vulnerable groups are children and adolescents that don't receive parental supervision during their video game playtime nor receive sufficient amounts of information and education on this topic regarding video games. It is important to distinguish between the real world and the virtual world. Since there are plenty of video games, there exist a number of genres and subgenres of video games. Video games, that is the content of video games is unjustly blamed for encouraging players to commit crimes and various acts of social deviation, but for the aforementioned claims there exists no concrete evidence. In the media common portrayal of gamers and video games is inendated with sensationalism or based on unverified information. A number of arguments exist that show the positive impact of video games, and the goal of this paper is to specify specific examples that prove the positive impact of video games, explain what a gaming disorder is, to show examples of bans and censorship of video games. Based on an online questionnaire conducted on anonymous gamers, gamers themselves will present their thoughts and views on the topic. 18 male and 2 female gamers from different counties of Croatia participated in the poll.

KEY WORDS: questionnaire, gamers, stigmatisation, gaming disorder, censorship

1. UVOD

Svi koji pažljivo ili čak površno prate događanja u poslovnom svijetu ili na globalnom tržištu vrlo lako mogu doći do zaključka kako je industrija videoigara jedna od najbrže rastućih industrija. Pojedine komercijalne videoigre postale su planetarno poznate i prepoznatljive u toj industriji zabave. Videoigre pojavile se su polovicom prošloga stoljeća, a kako vrijeme prolazi, tako se sve više razvijaju, postaju kompleksnije i nude nove izazove. Videoigre imaju svoje žanrove i podžanrove. Taj medij nastaje zahvaljujući trudu programera, producenata, scenarista, umjetnika i mnogih drugih stručnjaka koji osmišljavaju sadržaj, priču, likove u videoigri, dizajn, virtualnu scenografiju, glazbu, boju i još mnogo toga drugoga, a krajnji cilj je zadovoljstvo *gamera* ili videoigrača koji isto tako ima važnu ulogu u cijeloj toj priči. Osim komercijalnih videoigara koje imaju svoje pozitivne i negativne učinke, postoji i velik broj videoigara koje nisu možda toliko komercijalne, a imaju svoj edukativni i terapijski potencijal. Postoje mnoga istraživanja i mišljenja vezana za videoigre, videoigrača i *gamersku* kulturu koja često daju dijametralno suprotne rezultate i zaključke. Većina istraživača i stručnjaka navode pozitivne i negativne učinke igranja videoigara. Ono što se često veže za videoigre u negativnom kontekstu je agresivno ponašanje, mogućnost stvaranja ovisničkog ponašanja i loš utjecaj na djecu i adolescente. U društvu i medijima često se može steći dojam da su *gameri* stereotipno prikazani, odnosno često se za njih pretpostavlja da su zapuštene, nefunkcionalne osobe koje zanemaruju svoje obaveze te uzaludno troše svoje vrijeme na videoigre. Postavlja se pitanje, imaju li videoigre zaista takav štetan utjecaj? Anketa otvorenog tipa s unaprijed strukturiranim pitanjima provedena je na *online* stranicama www.reddit.com/r/croatia/ i discord.com/ u razdoblju od 14. 5. 2021 do 20. 5. 2021. među anonimnim *gamerima*, a u anketi je sudjelovalo 18 *gamera* i 2 *gamerice*. Anonimni *gameri* su dali svoj *Gametag*, odnosno ime pod kojim igraju *online* videoigre. Muški *gameri* su starosne dobi između 18 i 38 godina, a dvije *gamerice* imaju 25 i 27 godina. Tri *gamera* su u braku. Deset *gamera* i jedna *gamerica* su u radnom odnosu, dok druga *gamerica* nije. Anketirane su osobe sa srednjom stručnom spremom, višom stručnom spremom, visokom stručnom spremom, studenti i punoljetni srednjoškolac. Sudionici ankete su iz: Primorsko – goranske županije, Međimurske županije, Istarske županije, Koprivničko – križevačke županije, Splitsko – dalmatinske županije, Šibensko – kninske županije, Dubrovačko – neretvanske županije, Zagrebačke županije i Grada Zagreba. Radi preglednosti i reprezentativnosti neki odgovori *gamera* na konkretna pitanja bit će prikazani u tablicama. U ovom završnom radu na temelju stručne literature i mišljenja samih *gamera* bit će navedeni argumenti o pozitivnim i negativnim aspektima videoigara. Na temelju istraživanja među anonimnim *gamerima*, sami *gameri* će iznijeti svoja razmišljanja o tome što misle

kako ih uža okolina doživljava (roditelji, obitelj i poznanici) te kako su prezentirani u medijima. *Gameri* će isto tako odgovoriti i na neka druga pitanja poput, jesu li nasilni, odnosno jesu li se ikad potukli ili posvađali s drugom osobom ili *gamerom* tijekom igranja videoigre, nakon igranja videoigre ili zbog same videoigre. Dobit ćemo odgovore i na druga pitanja, to jest smatraju li se ovisnim osobama o videoigrama, koliko vremena provode igrajući, igraju li više sada tijekom pandemije koronavirusa ili prije pandemije, te što misle o cenzuri u videoigrama.

2. PRVE VIDEOIGRE I KONTROVERZE

Prva igra bila je poprilično jednostavna. U toj videoigri postojala je loptica koja je odskakivala ili odbijala se s jedna na drugu stranu i zvala se *Pong* (1972). Nakon pojave te igre, nastala je i igra *Pacman* (1980). Radnju te videoigre čini žuta loptica koja je proždrljiva te uništava „duhove i nenaoružane vražice”. Prve reakcije su bile negativne, odnosno *Boston Globe* upotrijebio je riječ „nasilno”, a u nekim katoličkim krugovima pitali su se je li ta igra uopće zakonita i smiju li djeca biti tome izložena (Laniado; Pietra 2005: 40).

Godina 1993. je zanimljiva jer se pojavio *Mortal Kombat*. Riječ combat pisala se sa slovom K jer se time htjelo postići da djeluje agresivnije. Deset godina nakon pojave na tržištu, ta igra je bila i dalje uspješna, to jest prodana je u 6,5 milijuna primjeraka (Laniado; Pietra 2005: 40). Radnja te igre je prilično jednostavna, zle sile se bore protiv dobrih za prevlast na Zemlji. Kako je vrijeme prolazilo, tako se i igra mijenjala te su prizori postajali „okrutniji i, nažalost realniji: odrezane glave, raščerečena tijela, razderana crijeva iz kojih pršti krv po cijelom ekranu. Osjetljivim ljudima preporučuje se da igraju bez prskanja krvi (Laniado; Pietra 2005: 40).” Iz navedenog proizlazi da iz jedne bezazlene igre poput Ponga, s vremenom nastajale su i neke akcijske i nasilne igre (Laniado; Pietra 2005: 40).

3. ŽANROVI VIDEOIGARA

Videoigre imaju svoje žanrove i podžanrove. Budući da postoji veliki broj igara, ponekad nije lako svrstati videoigru kojem žanru pripada jer neke igre su nastale kao kombinacija dvaju ili više žanrova. Predrag Haramija i skupina autora pozivajući se na Clarkea i skupinu autora (2017), Bezchotnikova i Bezchotnikova (2018), Mayera (2019), te pozivajući se na liste popularnosti pojedinih žanrova videoigara na *Distraint Game* (2018), napravili su ovu podjelu videoigara:

FPS (*First–Person Shooter*, “pucač u prvom licu”) i 3PS (*Third–Person Shooter*, “pucač u trećem licu”) pripadaju akcijskim igrama u kojima se koristi vatreno oružje, a smisao igre je ubiti što više neprijatelja.

Strategy (igre strategije) i RTS (*Real Time Strategy*, “igre strategije u realnom vremenu”) igre zahtijevaju taktičko promišljanje i osmišljavanje plana za pobjedu nad vojskom i zauzimanjem određenih područja. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*, “višeigračka internetska borbena arena”) pripada podžanru igara strategije (RTS). Borba se vodi između dvije ekipe, a igrač ima svoga virtualnoga lika.

RPG (*Role Playing Games*, “igre uloga”) su igre u kojima igrač postaje virtualni lik s različitim ulogama, osobinama i karakteristikama preuzima ulogu lika te igrač može imati nadnaravne sposobnosti.

MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*, “masivne višeigračke internetske igre uloga”) je oblik igara uloga (RPG). U tim igrama može sudjelovati veći broj igrača.

Survival (igre preživljavanja) je žanr u kojem je prisutna tjeskoba i strah, a igra ima veliki broj zagonetaka, misterija i slično.

Sport (športske igre) su videoigre koje se temelje na simulaciji popularnih sportova te u nekim videoigramima je bitna vještina igrača, a u drugima bitna je strategija. Igrač ili igrači natječu se protiv drugih igrača ili umjetne inteligencije.

Adventure (avantura) su videoigre u kojima igrač istražuje nepoznat teren ili okoliš te rješava zagonetke ili pronalazi predmete, a u tim igrama nije naglasak na nasilnim sukobima. Videoigra traži sposobnost uočavanja i brze reflekse.

Augmented–reality location–based (lokacijske igre proširene stvarnosti) su videoigre za koje je potreban pametni telefon te dolazi do spajanja stvarnog svijeta s virtualnim likovima. Igrači hodajući pronalaze virtualne likove u stvarnosti.

Puzzle (slagalice) su videoigre u kojima se rješavaju zagonetke, problemi, te je potrebno logično razmišljanje i strpljenje. Takva vrsta videoigara uglavnom se igra na mobilnim uređajima (Haramija; Njavro; Vranešić 2020: 94 – 95).

Mnogobrojne igre i različiti žanrovi ukazuju na to da možda ne postoji tipični gamer, a Krešimir Krolo i suradnici na temelju vlastitog istraživanja i na temelju postojećih istraživanja dolaze do zaključka da „vidljivo je kako gamerska kultura kao i sami gameri ne ulaze u jedinstveni unificirani okvir, već se razlikuju s obzirom na tehnološke, narativne i interakcijske karakteristike najpopularnijih platformi (Krolo; Zdravković; Puzek 2016: 39).”

U anketi među anonimnim *gamerima* saznat ćemo koje videoigre i žanrove preferiraju *gameri*.

3. 1. ANKETA – ŽANROVI I GAMERI

Anonimnim *gamerima* postavljeno je pitanje, koje vrste videoigara igrate?

<i>GameTag</i>	Spol	Dob	Županija	Koju stručnu spremu ste završili?	Jeste li zaposleni?	Jeste li u bračnoj zajednici?
Koje vrste videoigara igrate?						
The Watcher	M	23	Međimurska	Srednja stručna sprema	Da	Ne
PC - <i>Single-player/Multiplayer - Hardest Difficulty</i> (izazovna igra u kojoj nakon jednog ili dva udarca igrač je poražen)- <i>all genres</i> .						
AnonymusACHONGUS	M	21	Istarska	Student	Ne	Ne
FPS, RPG i <i>Hack and slash</i> (igra motivirana <i>slasher</i> filmovima). Generalno ne preferiram specifičan žanr igre, ali volim kada igra ima zanimljivu priču i svijet u koji se mogu uživjeti.						
Nightstalker	M	23	Grad Zagreb	Student	Ne	Ne
<i>Looter-shooter</i> (pucačina, igrač skuplja bodove i dobiva bolju opremu), MMO i <i>Adventure</i> igre.						
minjan svako malo	M	18	Primorsko-	Srednjoškolic	Ne	Ne

			goranska			
FPS. Jer su dinamične.						
REZ	M	24	Koprivničko-križevačka	Srednja stručna sprema	Ne	Ne
Trenutno ništa.						
Bacarchi	M	21	Grad Zagreb	Student	Ne	Ne
RPG i MMO.						
DaoNayt	M	35	Primorsko-goranska	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Sve osim MMO/MOBA, ne volim <i>grind</i> ¹ . Prvenstveno igram <i>single-player</i> .						
KJT	M	21	Međimurska	Srednja stručna sprema	Ne	Ne
Borilačke igre/ <i>Fighting games</i> . Volim kompleksnost svakog karaktera i osjećaj korištenja vlastite vještine dok se borim protiv protivnika.						
Mojsije	M	23	Splitsko-dalmatinska	Student	Da	Ne
RPG igre, specifično JRPG (<i>Japanese role playing game</i> podžanr). Volim čitati romane i dobru priču.						
Ena	Ž	25	Grad Zagreb	Srednja stručna sprema	Da	Ne
<i>Grand strategy games</i> . Najviše me interesiraju.						
LEPIMICA	M	29	Šibensko-kninska	Visoka stručna sprema	Da	Ne
FPS. zato jer imam <i>feeling</i> kao da sam u igrici.						
Wat	M	35	Zagreb	Viša stručna sprema	Da	Ne

¹ Termin u videoigri za radnju koju ponavlja igrač kako bi skupio što više bodova ili došao na sljedeću razinu igre.

Simulacije.						
Fof	M	26	Dubrovačko-neretvanska	Visoka stručna sprema	Da	Ne
Coc ² (<i>Clash of Clans</i> 2012) <i>real time strategy</i> igra za mobilne uređaje). Jer ne uzima puno vremena. A igram je već 5 godina pa ne želim odustat, iako mi postaje dosadna.						
Classified	M	22	Zagrebačka	Student	Ne	Ne
Platformere, RPG, akcijske, avanturističke, <i>Sandbox</i> ³ . Te igre su mi najzabavnije.						
SapunjaraMan (čita se SapundaraMan)	M	33	Primorsko-goranska	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Igram razne vrste igara, nemam žanr koji preferiram. Najčešće <i>singleplayer</i> .						
CicoHS	M	22	Zagrebačka	Student	Da	Ne
Skoro sve žanrove koji imaju neki način natjecanja. Igram ih zbog natjecateljskog duha i želje da budem broj 1.						
Wixian	M	28	Grad Zagreb	Visoka stručna sprema	Da	Da
Simulatore. Volim imerzivnost, ali ne toliko da bi odabrao tu karijeru (npr. <i>Farming Simulator</i> ⁴ , <i>Euro Truck simulator</i> ⁵ , itd.)						
Bittersweet	Ž	27	Grad Zagreb	Viša stručna sprema	Ne	Ne
MOBA - igra <i>Dota2</i> ⁶ . Započelo je od mlađih dana, a i <i>free-to-play</i> je. Iako, naoko djeluje jednostavno, zahtijeva mehaničku vještinu, ali i dosta strateških odluka i nadmudrivanja.						
neighboursofthebeast667	M	38	Grad Zagreb	Visoka stručna sprema	Da	Da
<i>Online</i> igre različitih tipova. Rijetko igram <i>single-player</i> , ponajviše jer sam kompetitivne naravi.						
Zbosec49	M	28	Grad Zagreb	Srednja stručna sprema	Ne	Da

2 *Real time strategy* igra za mobilne uređaje. Besplatna videoigra u kojoj igrač se pridružuje klanu, gradi svoju utvrdu i stvara vojsku, te se bori protiv ostalih klanova.

3 *Sandbox* videoigre nude visoku razinu slobode igraču u igri u kojoj se slobodno kreće virtualnim svijetom.

4 Igra simulacije u kojoj igrač uzgaja stoku, bavi se poljoprivredom, prodajom te unapređuje svoju farmu. Prva igra je objavljena 2008. godine u nizu serija koje su slijedile.

5 Igra simulacije u kojoj igrač vozi kamion kroz Europu i vozi određeni teret. Prva igra je objavljena 2008. godine u nizu serija što su slijedile.

6 Besplatna *multiplayer online battle arena* u kojoj igrači s još četvoricom suigrača pokušava pobijediti suparničke heroje koji kontrolira protivnički tim, te pokušavaju uništiti objekt unutar teritorija suparničkog tima koji se zove *Ancient*. Uništenjem te ključne strukture tim koji je uspio uništiti taj objekt pobjeđuje u toj rundi.

RPG i *Sandbox* zbog slobode izbora.

Krolo i suradnici istraživanjem su došli do zaključka da „žanrovski i strukturno kompetitivnije igre u kojima su refleksi i brzi odgovori na zadane situacije u igrama temeljni okvir interakcije u prosjeku privlače mlade muškarce s izraženijim tradicionalnijim vrijednosnim orijentacijama, dok žanrovi koji zahtijevaju „višu“ razinu kulturnih kompetencija i različitih oblika (medijske) pismenosti u prosjeku privlače obrazovanije i starije (muškarce i žene) s tolerantnijim i potencijalno izraženijim kozmopolitskim pogledom na svijet oko sebe (Krolo; Zdravković; Puzek 2016: 39).”

Na temelju *online* ankete provedene među 20 anonimnih *gamera* iz tablice uočljivo je da *gameri* igraju različite videoigre, odnosno žanrovski različite videoigre što potvrđuje tezu da „*gameri* ne ulaze u jedinstveni unificirani okvir (Krolo; Zdravković; Puzek 2016: 39).” Muški ispitanici igraju različite videoigre, a iz navedene tablice uočljivo je da preferiraju RPG i FPS žanrove. Dva *gamera*, DaoNayt (35) SapunjaraMan (33) preferiraju *single-player* videoigre pod kojima se podrazumijeva da ne igraju videoigre u interakciji s drugim *gamerima*, dok *gamer* neighboursofthebeast667 rijetko kad igra *single-player* videoigre jer je „kompetitivne naravi”, a slično razmišljanje iznosi i *gamer* CicoHS (22). *Gamerica* Ena (25) preferira *Grand strategy games*, a *gamerica* Bittersweet (27) preferira MOBA (podžanr igara strategije) videoigru *Dota2* jer „zahtijeva dosta strateških odluka i nadmudrivanja.” Svi ispitanici su punoljetne osobe, a neka istraživanja koja su provedena pokazuju da djeca i adolescenti pripadaju najosjetljivijim skupinama kada su videoigre u pitanju.

4. DJECA I ADOLESCENTI – OSJETLJIVE SKUPINE

Vesna Bilić i Tajana Ljubin Golub su 2011. godine su provele istraživanje vezano za patološko igranje (prekomjerno i kompulzivno igranje) videoigara u adolescenciji. Isto tako ispitale su odnos spola, samopoštovanja i edukacijske sredine prema patološkom igranju. Istraživanje je provedeno među učenicima srednjih škola iz Zagreba i okolice. U ispitivanju je sudjelovalo 184 (56,5 % djevojaka) učenika iz gimnazija i 143 (44,1% djevojaka) učenika srednjih strukovnih škola, a patološko igranje videoigara je mjereno pomoću Youngove modificirane skale za mjerenje ovisnosti o internetu, a samopoštovanje pomoću Rosebergove skale. Ono što je zanimljivo, rezultati su pokazali da samo jedan malen broj učenika može se smatrati patološkim igračima (13.1% mladića i 1.8% djevojaka) (Bilić; Ljubin Golub 2011: 1). Istraživanjem su potvrdili hipotezu da su učenici za razliku od učenica skloniji patološkom igranju te da su to adolescenti niskog samopoštovanja koji pohađaju srednje strukovne škole (Bilić; Ljubin Golub 2011: 9).

Labaš i suradnici proveli su istraživanje među 630 djece u razdoblju između siječnja i ožujka 2016. godine, a djeca su bila starosne dobi između deset i petnaest godina i istraživanje je provedeno u trima školama u gradu Zagrebu i Zagrebačkoj županiji. Korištena je metoda ankete. Autore je zanimalo kakav je odnos djece prema videoigramama, te koje su njihove preferencije i percepcija sadržaja videoigara (Labaš; Marinčić; Mujčinović 2018: 8).

Kako bi proveli istraživanje postavili su sljedeće hipoteze:

H1: Djeca nisu svjesna loših učinaka videoigara.

H2: Djeca iz urbanih, prigradskih i ruralnih sredina različito percipiraju učinke videoigara.

H3: Jedni od najčešćih razloga za igranje videoigara su akcija, fantazija, izazov i znatiželja.

H4: Djeca misle da su aktivnosti i ponašanja iz videoigara prihvatljiva i u stvarnosti. H5: Djeca ne razumiju značenje oznaka upozorenja na omotu videoigara te ih ne znaju točno interpretirati

H6: Djeca imaju pozitivan stav prema igranju videoigara u svrhu samostalnog unaprjeđenja ili usavršavanja znanja i sposobnosti.

H7: Djeca vjeruju da će sadržaj videoigara prije negativno utjecati na drugu djecu, nego na njih same, što potvrđuje efekt treće osobe (Labaš; Marinčić; Mujčinović 2018: 17 – 18).

Tim istraživanjem, autori su došli do zaključaka kako djeca su svjesna pozitivnih i negativnih učinaka videoigara, ali ne prepoznaju sve negativne i pozitivne strane virtualnog svijeta. Djeca uviđaju potencijal videoigara u edukativne svrhe, a ono što ih privlači videoigrama je zabava, znatiželja, fantazija i akcija. Da postoji svijest o tome kakav je sadržaj zastupljen u videoigrama pokazuje to što djeca razumiju značenje PEGI oznaka. PEGI je akronim za *The Pan-European Game Information* sistem koji pomaže roditeljima u Europi da na temelju dobnog ograničenja procijene je li neka konkretna videoigra prihvatljiva za njihovu djecu. Nastao je 2003. godine, a u upotrebi je u više od 35 država u Europi (PEGI 2021). U Sjevernoj Americi (SAD, Kanada i Meksiko) postoji ESRB (Odbor za ocjenu softvera za zabavu) koji ocjenjuje videoigre. Nastao je 1994. godine na zahtjev američke vlade koja je tražila jedinstveni sustav ocjena potaknuta videoigrama *Mortal Kombat* (1992) i *Night Trap*⁷ (1992). I u drugim državama postoje slični sustavi, Japan ima CERO (*Computer Entertainment Rating Organisation*), a Australija ima svoj Odbor za klasifikaciju (Fisher 2021). Istraživanje je pokazalo da djeca razumiju PEGI oznake, ali smatraju kako negativan sadržaj ne može ostaviti i negativne posljedice na njih. Na temelju provedenog istraživanja, došlo se i do zaključka da djeca samostalno odlučuju kada će i koliko će igrati videoigre, dakle ne konzultiraju se s roditeljima koju igru će igrati, a i roditelji rijetko provjeravaju što djeca rad. Zbog svega navedenog, potrebno je educirati djecu, a i roditelje (Labaš; Marinčić; Mujčinović 2018: 25 – 26).

Anonimni *gameri* koji su sudjelovali u *online* anketi su punoljetne osobe koje uglavnom ne obraćaju pozornost na PEGI oznaku osim gamera Wixian (28) koji tvrdi: „Nisam, ali kad dođe vrijeme da moja djeca zaigraju, obratit ću pažnju. Makar ću rađe je sam odigrat, pogledat neki *palythrough* i onda presuditi. Nama je na jednoj igri PEGI bio 12+ zbog *strong language* ("Sh.t" u jednoj sceni kaže lik), to smo izbacili, i PEGI je pao na 7+... realno, bez obzira na *sh.t* kupio bih to djetetu od 7 godina (čekam nominaciju za *parent of the year award*).” Na postavljeno pitanje o cenzuri u videoigrama, većina *gamera* su bila protiv cenzure, a *gameri* koji su iznijeli mišljenja vezano za djecu smatraju da je dovoljna PEGI oznaka, odnosno dobnog ograničenje te jasno označen sadržaj videoigre i kontrola roditelja nad djecom i sadržajem kojemu su izloženi.

4. 1. STUDENTI

Haramija i suradnici provele su anketu među studentima Zagrebačke škole ekonomije i menagmenta željeći utvrditi povezanost učestalog igranja videoigara i načina igranja te percepciju sposobnosti i svjetonazora studenata (Haramija; Njavro; Vranešić 2020: 93). Anketa je provedena na studentima starima između dvadeset i dvadesettri godine. Ispitano je 144 studenta, odnosno 73 studentice i 71

⁷ Interaktivna videoigra u kojoj igrač preuzima ulogu specijalnog agenta koji promatra djevojku u kući u kojoj prijete razne opasnosti.

studenta, a od toga 77 studenata bili iz Hrvatske, a ostali su studenti bili iz stranih država (Haramija; Njavro; Vranešić 2020: 99). Autori su na temelju literature i istraživanja došli do zaključka da su istraživanja o videoigramama često dijametralno suprotna, a kao razlog tome navoda kako postoji mnoštvo videoigara, svakodnevno nastaju nove videoigre koje imaju nova vizualne i sadržajne značajke. Oni smatraju da negativne i pozitivne posljedice ne ovise samo o učestalosti igranja, već je bitan i način na koji se igra videoigra, a isto tako bitna je i vrsta, odnosno žanr igre (Haramija; Njavro; Vranešić 2020: 105).

Gledajući u monitor ili ekran, videoigra nas drži aktivnim sudionikom koji rješava konkretan problem te je potrebna usredotočenost za razliku od nekog drugog sadržaja na ekranu koji nas može učiniti pasivnim promatračem. Videoigre mogu biti korisne u usvajanju novih vještina koje nam mogu biti korisne u obrazovanju. Loša strana videoigara je ta da nam omogućuje bježanje iz stvarnoga svijeta te postoji mogućnost adiktivnosti kod djece (Haramija; Njavro; Vranešić 2020:105).

Anketa koju su proveli među studentima pokazala je da postoji mali broj igrača s kompulzivnim simptomima, a učestalost igranja videoigara nije povezana sa slabijim ocjenama i uspjehom studenata. Studenti koji ne igraju videoigre svaki dan ocjenjuju svoje sposobnosti višima u odnosu na ostale. Ono što se ističe kao znakoviti rezultat je to da postoji relacija između svakodnevnog igranja videoigara s tvrdnjama koje ukazuju na manjak empatije (Haramija; Njavro; Vranešić 2020:105). Prema rezultatima njihove ankete, veću suglasnost s tvrdnjama poput: „ljudima u patnji i problemima nije potrebno pomagati”; „nasilje u medijskim sadržajima me zabavlja”; „nasilje u medijskim sadržajima mi ne smeta” pokazali su oni videoigrači koji igraju svaki dan. Vezano za tvrdnju “treba se oslanjati isključivo na vlastitu prosudbu, a ne na mišljenje drugih”, razlika među ispitanicima koji igraju svaki dan i oni koji igraju povremeno je minimalna (Haramija; Njavro; Vranešić 2020: 105). Anketa je napravljena na malom broju uzoraka te kao takva ne pretendira dati odgovore. Anketa je rađena anonimno (Haramija; Njavro; Vranešić 2020: 99).

U *online* anketi među anonimnim *gamerima* sudjelovalo je 6 studenata koji uglavnom igraju videoigre svaki dan, a na pitanje jesu li se tijekom igranja videoigre ikada posvađali, dvojica gamera su odgovorila da se nikada nisu posvađali. *Gamer* AnonymusACHONGUS (21) tvrdi da: „Ne, iako sam izgubio živce na igri, nikad nisam išao vrijeđat drugog igrača i svađat se sa njim.” *Nightstalker* (23) tvrdi: „Jesam, izbjegavam *pvp (player vs player)*, jer volim pobjeđivati i ponekad u naletu emocija kažem gluposti koje i ne mislim. Ali nikad nije bilo nešto *full* ružno i uvijek to izgledim poslije.” *Gameru* Bacarchi (21) smeta jer ga ne slušaju i ne surađuju s njim, a *gamer* CicoHS (22) posvađao se s drugim *gamerima* zbog različitih stavova. Studenti koji su sudjelovali u anketi tvrde da se nikada nisu potukli zbog videoigre ili tijekom igranja videoigre. Budući da je u anketi sudjelovao mali broj

studenta, ne možemo donijeti konačne zaključke, ali prema navedenim izjavama možemo zaključiti da anketirani studenti nisu nasilne osobe.

5. POZITIVNI UČINCI NA DJECU I ODRASLE

Laniado i Pietra⁸ zapažaju da djecu stoljećima zabavljaju igre, odnosno pustolovina, ponašanje postupaka odraslih ljude, a sada je to prebačeno u virtualni svijet. Autori legitimno postavljaju pitanja. „Čemu onda briga? Jesu li u pravu oni (a nije ih malo) koji smatraju da igre izuzetno loše utječu na odgoj te da su znatno različite od tradicionalnih igara? Ili je istina, kao što smatraju zagovaratelji igra, da one kod djece razvijaju različite sposobnosti? (Laniado; Pietra 2005: 43)”

Laniado i Pietra tvrde da su oba stava točna. Ne osporavaju činjenicu da videoigre nemaju utjecaja na djecu, a naglasak stavljaju i na prisutnost roditelja pri takvim aktivnostima djece (Laniado; Pietra 2005: 43).

Seymoura Paperta koji je bio jedan od začetnika umjetne inteligencije uočio je da su videoigre prilično kompleksan medij, odnosno da škola želi roditelje uvjeriti da djeca igraju videoigre jer su jednostavne, a to nije istina jer „aktivnosti jedne videoigre traži usvajanja niza sposobnosti te složenog usklađivanja osjetila i motorike do zahtjevnijih procesa logičke dedukcije, izračuna i strateških predviđanja... Videoigre su uistinu teške, pune problematskih situacija i zahtijevaju usvajanje složenih postupaka... (Laniado; Pietra 2005: 44)”

Laniado i Pietra ističu pozitivne učinke na djecu:

- potiču misaone procese
- potiču asocijativno mišljenje
- podupiru intuiciju i hipotetično mišljenje
- pouspješuju koordinaciju pokreta
- predstavljaju nepristrane učitelje opremljene neiscrpnom strpljivošću
- oslobađaju emocije
- mogu biti korisne pomagala u učenju
- nude trenutačnu nagradu (Laniado; Pietra 2005: 44)

Videoigre potiču misaone procese, odnosno ako uspoređujemo knjigu i sliku na ekranu, može se uvidjeti da boja, brzina pokret, sve to utječe na gledatelja, traži njegovu pozornost i neprestane odgovore odgovore. Svaka promjena prizora, glazbe, glasa traži odgovor moždane stanice, prema

⁸ Nassia Laniado je novinarka, obiteljski terapeut i stručnjakinja za gastronomiju. Gianfilippo Pietra je matematičar, novinar i predavač te se bavi problematikom vezanom za prehranu, ekologiju i medicinu.

švicarskom psihologu Jean Piagetu, „ na taj način stvaramo vlastitu svjesnost o stvarnosti (Laniado; Pietra 2005: 44).”

Videoigre potiču i asocijativno mišljenje što se vidi na primjeru usporedbe knjige i ekrana računala. Knjiga ima svoja pravila, to jest „linearni, strog i kontinuirani jezik”, a videoigre imaju „ikonički jezik (Laniado; Pietra 2005: 45).” Umjesto na linearan način, na ekranu se krećemo gore, dolje i u dubinu, ulazimo na druge stranice bez listanja, odnosno na temelju asocijacija (Laniado; Pietra 2005: 45).

Intuicija i hipotetično mišljenje podupire se time što igrač promatra ponašanje nekog lika u videoigri jer nisu unaprijed određena sva pravila kao što su naprimjer sva pravila unaprijed određena u školi. Igrač samostalno otkriva i rješava zadatke.

U videoigrama je bitna i koordinacija pokreta, traži se brzina refleksa te „sposobnost trodimenzionalnog tumačenja dvodimenzionalne slike. Kao primjer, navode se kirurzi koji su kao djeca igrali videoigre te su se pokazali sposobnijima u intervencijama na daljinu, to jest putem televizijskih prijamnika (Laniado; Pietra 2005: 46).

Videoigre su nepristrane. Videoigre su zanimljivije u odnosu na knjigu, tako se mogu zapamtiti podatci iz povijesti jer pobuđuju emocije ili su vezani uz priču (npr. Odiseja) (Laniado; Pietra 2005: 47).

Poznato je da videoigre nude nagradu, odmah se dobiva povratna informacija, ostvarenje određenog broja bodova prelazi se na višu razinu. Primjenom pravila biva sagrađen (Laniado; Pietra 2005: 47). U narednom poglavlju iznijet će se odgovori punoljetnih anonimnih *gamera* o tome koju korist imaju igrajući videoigre te će se njihova razmišljanja usporediti s onima koja su navedena u stručnoj literaturi.

5. 1. ANKETA – IZGUBLJENO VRIJEME ILI KORISNO UTROŠENO VRIJEME?

Iako postoje neka razmišljanja u tom pravcu da je igranje videoigara gubljenje vremena, samo 2 *gamera* su izričito odgovorila da smatraju igranje videoigara gubljenjem vremena. Ostali *gameri* i *gamerice* to ne smatraju gubljenjem vremena, već smatraju da postoji i korist od videoigara pa tako The Watcher (23) odgovara kako: „Igranje videoigara nije gubitak vremena. Videoigre mi pomažu odmaknuti se od monotonog života i pružaju mi baciti se u potpuno drugi svijet. Svaka igra ima svoj ambijent i svoju priču za ispričati. Glazba u nekim igrama OST je užitek za moje uši. U *multiplayer* igrama se mogu pronaći dragi prijatelji iz cijeloga svijeta. Upoznao sam puno ljudi i dobio puno prijatelja zahvaljujući videoigrama.” Slično mišljenje dijeli i *gamerica* Bittersweet (27) u svojem odgovoru: „Da smatram gubitkom vremena ne bih ih igrala. Treba doduše znati izbalansirati *game*

time tako da ne interferira s ostatkom života/obaveza. Užitak igranja i užitak druženja s prijateljima, pa čak i s nepoznatim suigračima preko *voice chata*. *Gameri* ne trebaju nužno biti samo konzumenti igara, već ih to može potaknuti da se aktivno uključe i u stvaranje novih tehnologija, a na tom tragu je i razmišljanje *gamera* Wixiana (28) koji smatra: „Korist je višestruka i ovisi o igrama. U ranijim godinama može se igrače zainteresirati za STEM područje. A sada je opuštanje čisto dovoljna korist. Nije *brain shutdown* kao pred TV -om, a opuštajuće je.” A *gamer* LEPIMICA (29) u svom odgovoru nudi i pitanje: „Osim što razvijaju kognitivne i motoričke funkcije također pružaju socijalnu komponentu tako da ne smatram gubitkom vremena. Uostalom što je to uopće "gubitak vremena" ? Tko je taj centralni autoritet koji to određuje i po kojim načelima?...” *Gameri* AnonymusACHONGUS (21), KJT (21), Mojsije (23), CicoHS (22) navode kako su im bitna druženja i sklapanja prijateljstva koje im je omogućeno igranjem videoigara. *Gamer* DaoNayt (35) tvrdi da je naučio engleski jezik igrajući videoigre što ukazuje na to da i komercijalne igre pomažu u učenju stranih jezika, a Wouters i suradnici stavljaju naglasak na učenje stranih jezika putem edukativnih videoigara (Wouters; van Nimwegen; van Oostendorp; van der Spek, 2013)

Gameri koji navode da im videoigra omogućuju socijalizaciju i prijateljstvo idu u prilog tezama i razmišljanju većeg broja autora i znanstvenika koji su prepoznali pozitivne učinke videoigara (Ferguson i Kilburn, 2009; Ferguson i Garza 2011; Olsen, 2010, 186; Granic; Lobel; Rutger 2014, 78 prema Haramija; Njavro; Vranešić 2020: 96). *Gamer* Zbosec49 (28) naglašava kreativnost, refleksu i razmišljanje unaprijed, a *gamer* Classified (22) naglašava isto kreativnost te inspirativnost igrajući igre *puzzle*. *Gamerica* Ena (25) navodi da igrajući videoigre razvijaju se brzi refleksi. Navedeni odgovori idu u prilog tvrdnjama da igranjem videoigara dolazi do razvijanja psihičkih i motoričkih sposobnosti (Schmidt i Vandewater 2008: 73 prema Haramija; Njavro; Vranešić 2020: 96). *Gameri* i *gamerice* koji ne smatraju igranje videoigara gubljenjem vremena točno znaju zašto igraju videoigre, koje zadovoljstvo im to pruža te koju korist imaju od igranja videoigara.

5. 2. OPASNOST OD VIDEOIGARA

Postoji mogućnost da dijete idolizira videoigru, odnosno da se ukine odnos između igrača i stvarnosti. Dijete može biti pod utjecajem neke određene videoigre poput *Pokemona* ili *Ninja kornjača*. Istraživanja kako virtualno nasilje djeluje na djecu je teško provesti jer se kosi s pravima djeteta, ali postoji hipoteza da videoigre opravdavaju nasilje prema ljudima. (Laniado; Pietra 2005: 49 - 50).

Autori daju upute kako bi se roditelji trebali ispravno postaviti prema videoigramama te preporučuju da bi se trebalo dati prednost „igramama slaganja, sposobnosti, igrama simulacije te sportskim igrama

(Laniado; Pietra 2005: 53).” Bitno je voditi računa o interaktivnosti, radnji i tehničkoj kvaliteti videoigre. Vezano za radnju videoigre, bitno je da igra prenese one vrijednosti koje su pozitivne. Kako dijete sazrijeva bilo bi poželjno mijenjati videoigre, od pustolovnih prema igrama strategije. Igranjem videoigara, potrebno je upoznati nove prijatelje kako bi razmijenili informacije, osjećaje i ostale tajne i spoznaje vezano za igre. Potrebno je postaviti jasnu hijerarhiju, pravila koja se trebaju poštovati. Na prvom mjestu bi trebala biti zadaća, zatim izvannastavne aktivnosti te potom videoigre. Videoigre ne bi smjele biti u dječjoj sobi jer time roditelji gube mogućnost kontrole, a i tijekom igranja bitno je voditi računa o prehrani koja ne bi uključivala čokoladu, žvake, slatkiše i ostalu nezdravu hranu jer se time može postići prekomjerna težina. Bitno je i voditi računa o djetetovom položaju pred ekranom, vrat držati u opuštenom položaju, koristiti uredske stolice i prekinuti igru kako bi se izbjegla bol u leđima i rukama. Dijete ne smije biti blizu ekrana, a idealna udaljenost između igrača i ekrana je 50-70 cm (Laniado; Pietra 2005: 53 – 56). Navedene upute predviđene su za djecu, ali većinu tih uputa trebali bi se držati i odrasli *gameri* jer su racionalne i prilično jasno objašnjene.

5. 3. EDUKATIVNE I TERAPEUTSKE VIDEOIGRE

Osim što videoigre pružaju zabavu, one mogu biti prilično korisne u intelektualnom i socijalnom smislu. U videoigri *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017) destigmatiziraju se mentalna oboljenja. U videoigri *Antichamber* (2013) nudi se ispitivanje fizike, odnosno fizičkih nemogućih objekata, a u *HoloLAB Champions* (2018) možemo naučiti o osnovama kemije. Perušić ukazuje na porast interdisciplinarnih projekata u videoigramama, a time postoji i mogućnost propitivanja filozofijske dimenzije videoigara (Perušić 2019: 73).

Pod ozbiljnim videoigramama podrazumijevamo one videoigre koje spajaju zabavu i edukaciju, a koriste se i u obuci raznih stručnjaka. Tako naprimjer tvrtka *Canon Inc.* stvorila je videoigru koja je namijenjena zaposlenicima koji popravljaju fotokopirne aparate, pomiču u videoigri dijelove na odgovarajuće mjesto te ako pogriješe dobivaju jasan signal (Jana 2006 prema Martinčević; Vranić 2019: 512) . Ozbiljne videoigre pomažu kod učenja stranog jezika (Wouters; van Nimwegen; van Oostendorp; van der Spek 2013 prema Martinčević; Vranić 2019: 512 - 513), a istraživanja koja su provedena među osobama starije životne dobi vezano za sedmotjedni trening vozačkih vještina pokazao je dobre rezultate u kognitivnim sposobnostima i motoričkoj brzini, a i do boljih vozačkih sposobnosti u stvarnom svijetu (Casutt; Theill; Martin; Keller; Jäncke 2014 prema Martinčević; Vranić 2019: 513)

Ozbiljne videoigre povećavaju osjećaj kontrole i efikasnosti, a takve videoigre ne moraju nužno biti komplicirane, to jest biti multimedijalne, imati narativnu priču te korištenje trodimenzionalnih realističnih prikaza može čak biti i kontraproduktivno (Gegenfurtner; Quesada- Pallarès; Knogler 2014 prema Martinčević; Vranić 2019: 513). Videoigre mogu biti zabavne i edukativne, ali neki *gameri* znaju pretjerati te kompulzivno ili prekomjerno igrati videoigre.

6. DIJAGNOZA GAMING DISORDER

Godina 2018 je godina u kojoj je došlo do promjene u klasifikacijama bolesti, odnosno Svjetska zdravstvena organizacija je uvrstila u klasifikaciju i poremećaj pod nazivom *gaming disorder* (ICD-11), te je on time službeno priznat kao bolest i ovisnost (WHO 2018). Navedeno se odnosi samo na patološko igranje videoigara. Kako bi se navedeno smatralo poremećajem potrebno je zadovoljiti neke kriterije te su navedena tri kriterija koja trebaju biti zadovoljena:

- gubitak kontrole nad igranjem videoigara,
- prioritet dan igranju videoigara nad ostalim aktivnostima do razine da ono postaje važnije od drugih interesa i dnevnih obaveza te
- nastavljanje ili pogoršavanje ponašanja vezanog uz igranje videoigara unatoč pojavi negativnih posljedica (WHO 2018).

Bitno je prepoznati da je došlo do promjene u ponašanju i da osoba ne funkcionira na zadovoljavajući način u osobnom, obiteljskom, socijalnom i radnom okruženju tijekom vremenskog razdoblja od najmanje 12 mjeseci (WHO 2018).

Na internetskim stranicama Psihijatrijske bolnice Sveti Ivan Zagreb⁹ možemo pronaći veliki broj simptoma na koje se videoigrači mogu žaliti, a ovo su neki od simptoma:

- gubitak kontrole na vremenom tijekom igranja
- virtualni život preuzima kontrolu; osjećaj neslobode
- napetost, nemir, tjeskoba nastaju kada se ne koristi internet
- zanemarivanje posla ili škole
- narušavanje odnosa u obitelji
- promjene raspoloženja
- izolacija

9 <<https://www.pbsvi.hr/dnevne-bolnice/dnevna-bolnica-za-ovisnost-o-alkoholu-2/>>

- osjećaj krivnje
- zamjena dana i noći
- neodržavanje higijene; neadekvatan unos hrane i pića itd.

Mnogi se ne odlučuju na pomoć jer ih je strah ili su neinformirani, a postoji i problem stigmatizacije. Na internetskim stranicama navedene bolnice dane su i detaljne informacije na koji se način uključiti u program te aktivnosti koje uključuju edukacije, predavanja, grupni rad, tehnike relaksacije, farmakoterapijski suport i mnoge druge aktivnosti pod nadzorom dnevnog tima (psihijatar, pedagog, psiholog i dr.) bolnice (Anonymus).

Marc Lewis je neuro-znanstvenik koji propituje odluku Svjetske zdravstvene organizacije koja je stavila dijagnozu *gaming disorder* u isti rang s patološkim kockanjem i ostalim bolestima, te on postavlja pitanja jesu li videoigre doista tako loše kao problem alkoholizma i jesu ono doista toliko adiktivne? Lewis smatra da videoigre rijetko stvaraju ovisnost, a mnogi stručnjaci smatraju da problematični igrači čine 0,5% opće populacije. Naprimjer, u Kini djecu šalju u posebne kampove ako se smatra da provode previše vremena online, te Lewis vidi problem u tome da se stvara mentalna bolest koja prije nije postojala. Osim što videoigre pružaju zabavu, one pozitivno utječu na kogniciju, emocionalnu kontrolu, socijalne vještine, a djeca se širom svijeta povezuju i družu igrajući videoigre. *Playnice Institute* razvija igre koje su atraktivne i kojima je cilj smanjiti anksioznost u djece. Lewis vidi problem u tome da nije lako identificirati ovisnost, odnosno treba se ići u dubinu kako bi se otkrilo što ljudima nedostaje i zašto se ponašaju kompulzivno, a to nije lagan posao. On dovodi u pitanje način na koji Svjetska zdravstvena organizacija želi otkriti tko je ovisan, a tko nije (Lewis 2018). U telefonskom razgovoru za portal *Polygon*, Christopher J. Ferguson za dijagnozu *gaming disorder* rekao je da je to *junk* dijagnoza te da provedena istraživanja ne podržavaju tu dijagnozu. On smatra da je Svjetska zdravstvena organizacija prebrzo donijela tu dijagnozu ne konzultirajući se s većom skupinom stručnjaka. Anthony M. Bean koji je klinički psiholog i suautor znanstvenog članka s Fergusonom smatra da su neke azijske države poput Kine i Južne Koreje napravile politički pritisak na Svjetsku zdravstvenu organizaciju kako bi se uvela ta dijagnoza. Bean tvrdi da bi trebalo biti više studija napravljeno kako bi se to moglo potvrditi kao klinička dijagnoza. Kako ne postoji jedinstveno mišljenje, svjedoči i objava 36 zdravstvenih stručnjaka i akademika koji su se suprotstavili Svjetskoj zdravstvenoj organizaciji. Ferguson i Bean su složni u jednom, a to je da iza ovisnosti o videoigramama uglavnom se krije neki drugi zdravstveni poremećaj poput depresije ili anksioznosti (Sarkar 2018). U narednom poglavlju gameri će iz vlastite perspektive iznijeti svoja mišljenja o dijagnozi *gaming disorder*.

6. 1. ANKETA – MIŠLJENJE GAMERA O DIJAGNOZI *GAMING DISORDER*

Anonimnim gamerima postavljeno je pitanje, kakvo je njihovo mišljenje o dijagnozi *gaming disorder*?

<i>GameTag</i>	Spol	Dob	Županija	Koju stručnu spremu ste završili?	Jeste li zaposleni?	Jeste li u bračnoj zajednici?
Svjetska zdravstvena organizacija je 2018. godine u popis ovisnosti uvrstila i <i>gaming disorder</i>. Kakvo je Vaše mišljenje o tome?						
The Watcher	M	23	Međimurska	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Negativno, zaostali ljudi i beskorisne odluke koje nemaju nikakav učinak.						
AnonymusACHONGUS	M	21	Istarska	Student	Ne	Ne
Kao i u svim užiticima, ljudi razviju ovisnost o videoigrama. Mislim da je to sasvim u redu zaključak i da je pretjerivanje definitivno prisutno.						
Nightstalker	M	23	Grad Zagreb	Student	Ne	Ne
Postoji, i treba ga shvatiti ozbiljno. Ta ovisnost treba biti rano prepoznata i ozbiljno se s njom pozabaviti. Ali, to ne daje opravdanje da se sve fanove videoigara prezentira kao ovisnike i buduće <i>school shootere</i> , što neki mediji, osobito u inozemstvu, pokušavaju povezati.						
minjan svako malo	M	18	Primorsko-goranska	Srednjoškolac	Ne	Ne
Slažem se.						
REZ	M	24	Koprivničko-križevačka	Srednja stručna sprema	Ne	Ne
Glupost.						
Bacarchi	M	21	Grad Zagreb	Student	Ne	Ne
Tragedija.						
DaoNayt	M	35	Primorsko-goranska	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Je li to ista ona koja je rekla da nema pandemije i da virus nije zarazan?						

KJT	M	21	Međimurska	Srednja stručna sprema	Ne	Ne
Ne mogu shvatiti kako su došli do tog zaključka.						
Mojsije	M	23	Splitsko- dalmatinska	Student	Da	Ne
Da sve može bit <i>disorder</i> u prekomjernim količinama.						
Ena	Ž	25	Grad Zagreb	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Pa sve može biti ovisnost. Treba umjereno.						
LEPIMICA	M	29	Šibensko- kninska	Visoka stručna sprema	Da	Ne
Moje mišljenje o tome je da je takozvana Svjetska zdravstvena organizacija prvenstveno interesno političko tijelo po svojoj definiciji kao npr. HDZ ili brat mu bizanac SDP, provjeri slobodno i iznenadi kolege i profesore koji misle da je to ekipa nekih dokazanih medicinskih stručnjaka, nažalost nije. Tako da mi je njihovo mišljenje apsolutno irelevantno, u vezi ičega. Mislim da se danas pojam ovisnosti koristi uglavnom u svrhu manipulacije. Po toj definiciji takozvane ovisnosti, ja sam ovisnik o hrani, vodi, odlasku na veliku nuždu i još sto stvari. Mislim da je to glupost.						
wat	M	35	Grad Zagreb	Viša stručna sprema	Da	Ne
O. K., svaka im čast.						
Fof	M	26	Dubrovačko- neretvanska	Visoka stručna sprema	Da	Ne
Pa ovisnost je, ali razumijem ljude, <i>full</i> je zanimljivo i zabavno <i>gejmat</i> .						
Classified	M	22	Zagrebačka	Student	Ne	Ne
Apsolutno se može razviti ovisnost o video igricama, no o njihovoj klasifikaciji i definiciji nisam dovoljno informiran da bih rekao išta više.						

SapunjaraMan (čita se SapundaraMan)	M	33	Primorsko-goranska županija	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Sa svime je moguće pretjerati ako se ne postave granice. Ako igranje onemogućava normalno funkcioniranje osobe onda je u redu proglasiti to ovisnost i propisati liječenje.						
CicoHS	M	22	Zagrebačka	Student	Da	Ne
Smatram da pretjerano igranje bez drugih razmišljanja o životu može utjecati na sam život pojedinca. Pri igranju igrica se ostatak života ne smije zanemariti.						
Wixian	M	28	Grad Zagreb	Visoka stručna sprema	Da	Da
Smatram da to može postati ovisnost. Dobar dio igri (pogotovo mobilnih <i>hypercasuala</i>) se razvija psihologijom u umu, odnosno razvija lučenje dopamina. A kad se tijelo frca dopaminom stalno, zeli još tog dopamina, pa je ponekad tesko odustati, jer znam da će mi biti super kada napravim XY (ne meni osobno, nego općenito). Tako da smatram da definitivno treba na to gledati kao potencijalnu ovisnost, ali umjesto potpunog sprječavanja, smatram da je bolja edukacija rješenje.						
Bittersweet	Ž	27	Grad Zagreb	Viša stručna sprema	Ne	Ne
Mislim da je to uredu. Znali su iskakati članci <i>online</i> kako je netko umro jer je toliko dugo igrao bez spavanja i bez jela. To su stvarno ekstremni slučajevi, ali ako ti igrice toliko okupiraju i ometaju svakodnevni život - imaš stvaran problem.						
neighboursofthebeast667	M	38	Grad Zagreb	Visoka stručna sprema	Da	Da
Skroz validno.						
Zbosec49	M	28	Grad Zagreb	Srednja stručna sprema	Ne	Da

				sprema		
Postoji sigurno. Vise je izrazeno u Kini u kojoj igraju preko 24 sata u komadu u igraonicama, a bilo je i smrtnih slucajeva od iscrpljenosti.						

Iz tablice je vidljivo da 7 *gamera* se ne slaže s tvrdnjom da postoji *gaming disorder*, odnosno da ga je Svjetska zdravstvena organizacija nije trebala klasificirati kao poremećaj, odnosno ovisnost. Iz odgovora ostalih sudionika ankete vidljivo je da postoji svijest o tome da pretjerano igranje videoigara može prijeći u ovisnost, te je bitna umjerenost i isto tako bitno ne zapostavljati svakodnevne obaveze. *Gamer* KJT (21) ne može shvatiti kako je Svjetska zdravstvena organizacija došla do zaključka o dijagnozi *gaming disorder* što je donekle slično i razmišljanju Fergusona i Beana koji smatraju da je to brzopleta odluka (Sarkar 2018). Neuro-znanstvenik Marc Lewis ne negira da osobe mogu postati ovisne o videoigramama, već smatra da patološki igrači čine jako mali postotak populacije (Lewis 2018), a iz provedene ankete 13 *gamera* prepoznali su opasnost koja proizlazi iz kompulzivnog igranja, te ukazali na to da je bitna umjerenost u igranju videoigara .

6. 2. ANKETA – KORONAVIRUS I VRIJEME UTROŠENO U IGRANJE VIDEOIGARA

Budući da je pandemija koronavirusa onemogućila normalan način života, te su uvedene razne restrikcije poput onemogućavanja fizičkog kontakta, druženja te slobodnog kretanja, postavljeno je pitanje gamerima provode li više vremena igrajući videoigre sada tijekom pandemije ili su prije pandemije provodili više vremena igrajući videoigre? Od 18 *gamera*, njih 6 je odgovorilo da tijekom pandemije koronavirusa više provode vremena igrajući videoigre, ostatak *gamera* smatra da pandemija nije utjecala na njihovo vrijeme provedeno igrajući videoigre. *Gamerica* Ena (25) odgovorila je da „ne provodi više vremena sada igrajući videoigre, a Bittersweet (27) da „danas čak i manje igra videoigre.” Istraživanje koje su proveli *online* Barr i Copeland-Stewart¹⁰ na 781 ispitanika pokazalo je da 71 % posto ispitanika igra više videoigre nego prije početka početka pandemije koronavirusa, a 58% ispitanika smatra da igrajući videoigra tijekom pandemije pomoglo im je u socijalizaciji, kognitivnoj stimulaciji, mentalnom zdravlju u smislu smanjenja stresa i anksioznosti (Barr; Copeland-Stewart 2021: 1). Anonimna anketa koja je provedena *online* na 18 *gamera* i 2 *gamerice* ne poklapa se s istraživanjem koje su proveli Barr i Copeland-Stewart jer anonimni *gameri* ne smatraju da su proveli više vremena igrajući sada tijekom pandemije koronavirusa, ali *gameri* i *gamerice* već su se izjasnili kakvu općenito imaju korist igrajući videoigre.

¹⁰ University of Glasgow

Na pitanje, igrate li videoigre svaki dan? Od 18 *gamera*, njih 8 je odgovorilo da igraju videoigre svaki dan, a dvije *gamerice* odgovorile su da ne igraju svaki dan. Većina ispitanika je odgovorila da provode otprilike 2 do 4 sata igrajući videoigre.

Strastveni *gameri* često ne planiraju koliko će igrati neku videoigru, a ako i planiraju koliko dugo će vremenski igrati, postavlja se pitanje jesu li ikada igrali neku videoigru duže nego što su planirali? Svih 18 *gamera* i dvije *gamerice* na navedeno pitanje odgovorili su pozitivno, odnosno da im se dogodilo da igraju vremenski duže, nego što su zamislili.

Gubitak kontrole nad igranjem videoigara je jedan od simptoma koji ulazi u dijagnozu *gaming disordera* i prema anketi svi *gameri* i *gamerice* su igrali neku videoigru vremenski duže nego što su planirali, ali to nije nikakav dokaz da imaju dijagnozu *gaming disorder* dok god su funkcionalne osobe u socijalnom, radnom i obiteljskom okruženju. U sljedećem poglavlju iznijet će se primjeri ekstremnih slučajeva koji su vezani za igranje videoigara ili za koje se pretpostavlja da su povezani s igranjem videoigara.

7. EKSTREMNI PRIMJERI KOJI SU NAVODNO POVEZANI S VIDEOIGRAMA

U svijetu postoje ekstremni primjeri koji stvaraju ružnu sliku o videoigračima. Susan Greenfield¹¹ donosi neke od ovih slučajeva, pa tako igrač u Tajvanu, dvadesetogodišnjak koji se zvao Chen, pronađen je mrtav u jednom internetskom kafiću nakon što je 23 sata proveo igrajući videoigre, a to se dogodilo 2012. godine (Greenfield 2018: 41). Jedan drugi mladić u Tajvanu, iste godine, preminuo je nakon što je 40 sati igrao bez stanke igrao videoigre. Postoji i jedan prilično zastrašujući primjer roditeljske nebrige prema novorođenču, odnosno dijete je preminulo jer su ga roditelji zanemarili zbog virtualnog svijeta. U Engleskoj 2010. godine, jedan muškarac je ubio dijete nakon što nije ostvario očekivanu rezultat u nekoj nasilnoj videoigri. Osim navedenih ekstremnih slučajeva, naveden je i primjer videoigrača koji je pronašao svog virtualnog protivnika u stvarnom životu. Te ga iz osвете napao nožem jer je ovaj njega napao u virtualnom svijetu. Isto tako postoje i primjer videoigrača koji su počinili samoubojstvo (Greenfield 2018: 41 - 42).

U Njemačkoj je došlo do potpune zabrane videoigre *Manhunt 2*¹² (2007), a njemačka tvrtka Kaufhof izbacila je neke nasilne scene iz videoigre *Carmageddon*¹³ (1997) kako bi zaštitila mlade od nasilnih scena. Od ekstremnih primjera ističe se slučaj Tima Kretschmera koji je ubio petnaest svojih razrednih kolega, a vjeruje se da je zločin počinio nakon što je dugotrajno bio izložen ili dugotrajno igrao videoigru *Far Cry 2*¹⁴ (2008) (Ružić 2011: 20).

U Velikoj Britaniji je isto nastao skandal vezan uz videoigre *Manhunt 1* (2004) i *Manhunt 2* (2007). Pod utjecaj tih videoigara sedamnaestogodišnjak je ubio svoga četrnastogodišnjega prijatelja (Ružić 2011: 20).

Nathan Moore, Luis Oyola i Andrew Ishren do smrti su istukli beskućnika Rexa Bauma, a Agencija CNN prezentirala je studiju prema kojoj agresivnost u mladim ljudima nije potaknuta lošom edukacijom, već problem vide u videoigramima (Ružić 2011: 20).

Greenfield navodi i koja bi bila mišljenja, odnosno argumenti kojima bi ovi slučajevi bili okarakterizirani kao širenje panike, odnosno „1. ovo širenje panike je vjerojatno pogrešno; 2. kako je

11 Susan Greenfield je britanska znanstvenica koja ima brojne počasne titule i titulu barunice. Ona je publicistica, komentatorica te kao članica Doma lordova posvetila se pitanjima vezanim za utjecaj tehnologije na mozak, na koji način mozak generira svijest te novim pristupima bolestima poput Alzheimerove i Parkinsonove.

12 *Psychological stealth horror game* zbiva se u fiktivnom gradu *Cottonmouth*. Igrač prati priču Daniela Lamba i Lea Kaspera koji zajedno pokušavaju pobjeći iz *Dixmor asylum* institucije za mentalno nestabilne.

13 Glavni cilj videoigre je utrkivati se sa suparničkim automobilima, uništavanje suparničkih automobila, te usmrtiti sve pješake kako bi se pobijedilo u utrci.

14 Žanr FPS. Igrač izabire svoga lika. Radnja se zbiva u jednoj afričkoj državi u kojoj se zbiva građanski rat. Glavni cilj je ubiti trgovca oružjem Jackala.

malo vjerojatno da je to cijela priča te da postoje drugi važniji čimbenici koji su zapravo krivci ili barem ublažavaju okolnosti; 3. da su ti primjeri koliko god jezoviti bili, samo izolirani slučajevi koji su u stvarnosti iznimno rijetki (Greenfield 2018: 42).”

Autorica uvažava navedena mišljenja, odnosno jedna mogućnost ne isključuje drugu i vjerojatno bi mogle biti istinite.

U svim društvima postoje razni oblici ovisnosti, nasilnog ponašanja i drugih devijacija. Problemi često nastaju kada se tijekom igranja videoigre izgubi pojam o vremenu i stvarnom svijetu te kada igrač emocionalno veže za fiktivnog liku u videoigri. Greenfield o povezanosti agresivnog ponašanja i igranja videoigara misli da „iako nije dokazano da su nasilne videoigre izravan uzrok za neposredno kriminalno nasilno ponašanje, postoje uvjerljivi dokazi da igranje takvih igara povećava onu vrstu zatumljenosti neprijateljstva koju svakodnevno možemo vidjeti na školskim i uredskim hodnicima (Greenfield 2018: 43).”

Neka istraživanja pokazuju da su videoigrači nemarni. Snimanjem mozga stručnjaci su otkrili da dolazi do povećanja određenog dijela mozga koje je inače prisutno kod osoba ovisnih o kocki. Taj dio mozga ispušta tvar pod nazivom dopamin, a to pojačano djeluje na taj dio mozga u kojem pojačano djeluju droge koje stvaraju ovisnost. Navedene sličnosti između mozga kockara i videoigrača ne dokazuju da „igranje videoigara formalno stvara ovisnost, ipak je moguće da obje aktivnosti dijele još nešto: nemarnost (Greenfield 2018: 43).”

Velika većina nas voli čokoladu. Zanimljiva je usporedba igranja videoigara i jedenja čokolade. Povremeni komadić čokolade u zdravoj prehrani ne može napraviti neku štetu, ali jesti čokoladu svaki dan, i ništa drugo osim toga, naravno da će ostaviti trajne ili negativne posljedice. Povremeno igranje videoigara ne može napraviti štetu, problem nastaje kada osoba postane opsesivna ili ovisna (Greenfield 2018: 43 – 44).

Da nisu svi *gameri* ovisnici, nasilnici i ubojice svjedoči i ova izjava jedne mlade osobe: „Odrastao sam na kruhu, videoigrama i japanskim crtanim filmovima, a još nisam nikoga ubio niti pokušao skočiti kroz prozor... To nije zasluga cenzure koja se toliko brine za zaštitu jadnih dječjih mozgova, nego roditelja koji su mi objasnili razliku između mašte i stvarnosti. (Giuliano, 20 godina) (Laniado; Pietra 2005: 53).” Iz navedene izjave nameće se zaključak da igranje videoigara nužno ne potiče na ubojstva ili samoubojstva, već je naglasak na odgoju roditelja, edukaciji i objašnjavanju razlike između stvarnog i virtualnog svijeta.

7. 1. ANKETA – GAMERI U DRUŠTVU I MEDIJIMA

Anonimnim *gamerima* postavljeno je pitanje, kako društvo (roditelji, obitelj, rodbina...) doživljavaju njihovo igranje videoigara, odnosno kritiziraju, osuđuju li ih, ili im ne smeta njihov *gaming*? Na navedeno pitanje *gameri* su ponudili različite odgovore. Neki *gameri* naišli su na kritike roditelja i obitelji, dok drugi *gameri* tvrde da ih nitko ne kritizira, te da čak imaju i potporu drugih *gamera*. *Gamer* SapunjaraMan (33) tvrdi da: „Obitelj, rodbina i prijatelji nemaju predrasude prema tome, dok osobe iz šire zajednice gledaju na to kao gubitak vremena i vide razliku između sjedenja za računalom i igranja igara, te sjedenja pred televizorom i gledanja npr. sporta više sati dnevno ili igranja šaha. Obično su to ljudi starije generacije kojima je *gaming* svijet nepoznanica.” *Gamer* neighbourofthebeast667 (38) smatra da: „Ironično je da netko tko čita *50 nijansi sive* kritizira *gaming*, pri tome smatrajući svoj *hobby* intelektualno superiornijim.” Na temelju navedenog oni koji kritiziraju često ne vide svoje „poroke” pa tako *gamer* Zbosec49 (28) konstatira kako: „kritiziraju većinom, al onda ih poklopim s njihovim porocima/hobijima.” Budući da su roditelji oni koji bi trebali najviše brinuti oko djece, najčešće su i zabrinuti za aktivnosti svoje djece, te *gamerica* Bittersweet (27) odgovara da: „Prijateljima ne smeta, a roditeljima nikad nije bilo drago što igram videoigre.”

U istraživanju, postavljeno je pitanje smatraju li da su oni, *gameri*, na pogrešan način prezentirani u medijima i društvu? Od 20 ispitanika, šest ispitanika je odgovorilo da ne smatraju da su krivo prezentirani u medijima ili društvu. Ostatak ispitanika smatra da su u medijima ili društvu prezentirani na stereotipan ili pogrešan način. AnonymusACHONGUS (21) odgovara da: „U društvu, pogotovo danas, vjerujem da igranje videoigra je dosta rasprostranjen i uobičajen *hobby* tako da nikad nisam imao problema sa u svojoj okolini. Što se medija tiče ja bih rekao da, jer se sjećam da su dosta puta objavljivali članke kako igre izazivaju agresivnost kod djece, a ta stigma je tu i danas.” *Gamer* The Watcher (23) zapaža da mediji često proizvode *fake news* vezano za videoigre. *Gameri* igraju različite videoigre i različite žanrove videoigara pa tako Mojsije (23) smatra da: „*Gamer* kakav je prezentiran u memovima/medijima obuhvaća samo omanji dio velike grupe ljudi, ali toliko različitih ljudi igra različite igre da je besmisleno prezentirati *gamere* kao homogenu grupu ljudi.” *Gamerica* Ena (25) iznosi svoje zapažanje da osobe starije dobi ne pokazuju razumijevanje za igranje videoigara. *Gamerica* Bittersweet (27) je u svom opsežnom odgovoru ukazala na bitne stvari kad govorimo o stereotipima i stigmatizaciji pa tako: „Generalizacije postoje svugdje, pa tako i za *gamere*. Najčešća je vjerojatno da igrice čine *gamere* agresivnima i nasilnima. Slažem se da u trenutku može potaknut agresiju (npr. ljutnja zbog izgubljenog meča), no mislim da većina ne prenosi to u stvarni život. Tako se generalizira da su *gameri* štrkljavi *nerdovi*, no ima i *fit* osoba koje idu u *gym* i *buff* su. Isto tako se

generalizira da samo ružne cure igraju igrice, no danas to više nije tako. Nekoć su možda te generalizacije bile točne, no danas ljudi različitih profila uživaju u videoigricama.”

Markey i Ferguson se kritički odnosi prema medijima koji često izvještavaju da su videoigre štetne i odgovorne za različita kriminalna djela, a da ti izvještaji nisu provjereni ili u potpunosti točni (Markey; Ferguson 2017: 39). AnonymusACHONGUS (21) i The Watcher (23) prepoznaju da medijski izvještaji ponekad ne iznose istinite tvrdnje.

Gamer Mojsije (23) prepoznaje da *gameri* nisu homogena skupina što potvrđuje istraživanje Krola i suradnika (Krolo; Zdravković; Puzek 2016: 39).

Kowert i suradnici napravili su telefonski intervju sa 2550 ispitanika te su došli do zaključka da stereotipi za igrače koji igraju online videoigre nisu empirijski poduprijeti. Stereotipi koji se vezuju za te gamere su nepopularnost, socijalna nesnalžljivost i teško odvajanje od svijeta videoigara (Kowert; Festl; Quandt 2014: 145). Nisu dokazani ni stereotipi između *online* i *offline* igrača, a ti stereotipi su izoliranost, usamljenost i nebriga za tjelovježbu. Razmišljanja *gamerice* Bittersweet (27) uklapaju se u provedeno istraživanje. Ferguson upotrebljava termin *the Goldilocks Effect* kojim ukazuje na nerazumijevanje među generacijama, odnosno svaka prijašnja generacija smatra da su glazba i mediji u njihovo doba bili najbolji (Markey; Ferguson 2017: 44), a *gamerica* Ena (25) ukazuje na to nerazumijevanje među generacijama. Većina ispitanika u anketi smatra da su stereotipno ili pogrešno prikazani u medijima te su svjesni da videoigre igraju različiti tipovi *gamera*, i da mediji ponekad forsiraju neprovjerene informacije ili *fake news*.

7. 2. ANKETA – GAMERI O NASILNIM SADRŽAJIMA U RAZNIM MEDIJIMA

Ponekad je prilično teško ne vidjeti prikaze nasilja u raznim medijima, te je postavljeno pitanje jesu li samo videoigre odgovorne za nasilno i agresivno ponašanje?

<i>GameTag</i>	Spol	Dob	Županija	Koju stručnu spremu ste završili?	Jeste li zaposleni?	Jeste li u bračnoj zajednici?
Često smo izloženi nasilnim sadržajima na televiziji, u informativnim emisijama, raznim dokumentarcima, filmovima, knjigama i pjesmama, a često se krive videoigre za agresivno i nasilno ponašanje. Kakvo je Vaše mišljenje o tome?						
The Watcher	M	23	Međimurska	Srednja stručna	Da	Ne

				sprema		
Slažem se da se videoigre krive za sve u <i>fake news</i> , ali koliko znam bila su istraživanja koja su dokazala da videoigre nisu razlog nasilnog ponašanja, već pomažu ljudima na različite načine.						
AnonymusACHONGUS	M	21	Istarska	Student	Ne	Ne
Mislim da je to definitivno nepravedan zaključak da su videoigre jedine koje su odgovorne za nasilje.						
Nightstalker	M	23	Grad Zagreb	Student	Ne	Ne
Ne slažem se s time. Nasilje se uči kod kuće.						
minjan svako malo	M	18	Primorsko-goranska	Srednjoškolac	Ne	Ne
Pogrešan način razmišljanja.						
REZ	M	24	Koprivničko-križevačka	Srednja stručna sprema	Ne	Ne
To nije istina.						
Bacarchi	M	21	Grad Zagreb	Student	Ne	Ne
Sve je na roditeljima. Moraju ograničiti igranje mlađem uzrastu.						
DaoNajt	M	35	Primorsko-goranska	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Stopa nasilja opada desetljećima. Kakve su videoigre igrali nacisti?						
KJT	M	21	Međimurska	Srednja stručna sprema	Ne	Ne
Nasilno ponašanje postojalo je prije nego što su videoigre uopće bile koncept. Iako se izuzetno rijedak slučaj može dogoditi da dovede do nasilja, drugi mediji mogu imati jednako toliko štetnog utjecaja.						
Mojsije	M	23	Splitsko-dalmatinska	Student	Da	Ne
Normalizira se nasilje i agresivnost, ali videoigre ga ne potiču.						

Ena	Ž	25	Grad Zagreb	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Da ne izazivaju nasilno ponašanje						
LEPIMICA	M	29	Šibensko-kninska	Visoka stručna sprema	Da	Ne
Apsolutne gluposti koje uopće ne želim komentirati.						
wat	M	35	Grad Zagreb	Viša stručna sprema	Da	Ne
Čista glupost.						
Fof	M	26	Dubrovačko-neretvanska	Visoka stručna sprema	Da	Ne
Igre nemaju veze s agresivnim ponašanjem.						
Classified	M	22	Zagrebačka	Student	Ne	Ne
Netočno je prebaciti krivnju na igrice ili bilo koji medij. Postoje puno ozbiljniji psihički uzroci.						
SapunjaraMan (čita se SapundaraMan)	M	33	Primorsko-goranska	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Ne slažem se. Čovjekovo ponašanje kao i odgoj dolazi od kuće, ali lakše je okriviti videoigre kao vrlo raširena hobi. Problem agresivnih i nasilnih ljudi je puno dublji od igranja igara i gledanja filmova.						
CicoHS	M	22	Zagrebačka	Student	Da	Ne
Mislim da je to besmisleno razmišljanje.						
Wixian	M	28	Grad Zagreb	Visoka stručna sprema	Da	Da

				sprema		
<p>E ovo je malo zeznuto.</p> <p>Ja sam odrastao na vrlo neprimjerenim igrama. Igrao sam GTA III¹⁵ (2001) kao klinac, pokupio bi kur.e u auto pa ih ubio da poberem novce nazad. Kada to usporedim s knjigom ili serijom, čak mi se čini da je knjiga ili serija lošija u tom smislu. U seriji će se 100% dogoditi takva scena, dok u igri netko neće ići bezvez ubijati civile jer mu se prohtije. S druge strane, očito sam izvodio svašta u igrama, a u stvarnosti bih rekao da sam cisto O. K. osoba. Nisam uopće sklon nasilju, niti ništa takvo. Shvaćam razliku između virtualnog i stvarnog. Isto to vrijedi i za serije. Ne vidim da bi na zdravu osobu to moglo ikako utjecati, a ako utječe nekako, onda je to neki dublji problem kojem se treba posvetiti, a ne okriviti videoigre. Ne planiram sada vući statistiku (više mi se čini da je to Vaš posao), ali ajmo pogledati koliki postotak nasilnih zlocina su pocinili <i>gameri</i>? A koliki postotak ono koji nikada nisu ništa igrali?</p>						
Bittersweet	Ž	27	Grad Zagreb	Viša stručna sprema	Ne	Ne
<p>Ne bi se sve trebalo svaljivat samo na videoigre, iako se to često radi. Sve navedeno obiluje agresivnim i nasilnim sadržajima, ali je puno zvučnije kada se čuje ili pročita da je neki ubojica puno igrao npr. GTA¹⁶ (<i>Grand Theft Auto</i> - gdje se ubija, krade i što se sve kriminalno radi). Ne znam koliko ljudi igra GTA, ali kada bi bilo točno što oni naglašavaju onda bi imali puno više zločinaca. Čak sam i ja kao mlađa igrala jednu verziju GTA gdje bih doslovno upisivala <i>cheat codes</i> i samo ubijala, pa.. nisam to napravila uživo :D</p>						
neighboursofthebeast667	M	38	Grad Zagreb	Visoka stručna sprema	Da	Da
<p>Bedastoće.</p>						
Zbosec49	M	28	Grad Zagreb	Srednja stručna sprema	Ne	Da

15 Igrač igra u ulozi Claude, kriminalca koji na početku igre pljačka banku sa svojom curom Catalinom koja ga na koncu izdala za vrijeme pljačke i upucala u leđa. Claude kroz igru pokušava doći do vrha organiziranog kriminala u *Library Cityju* i osvetiti Catalini za ono što mu je učinila.

16 Prvi GTA objavljen je 1997. godine, a peti dio 2013. U igri postoje nasilni sadržaji, a igra je kombinacija akcijskih, trkačkih i RPG igara.

Više stete rade društvene mreže, mediji te televizija na mlade, nego videoigre.

Iz odgovora *gamera* može se zaključiti da su svjesni toga da videoigre nisu nužno krive za izazivanje nasilja, te da i u drugim elektroničkim ili pisanim medijima isto su izloženi nasilnim sadržajima.

7.3. ANKETA – GAMERI SU NASILNICI?

Gamerima je postavljeno prilično jednostavno i možda banalno pitanje, jesu li se ikad potukli zbog videoigre?

<i>GameTag</i>	Spol	Dob	Županija	Koju stručnu spremu ste završili?	Jeste li zaposleni?	Jeste li u bračnoj zajednici?
Jeste li se kad potukli s drugim igračima ili osobama tijekom igranja videoigre, nakon igranja, ili zbog same videoigre? Zbog čega ste se potukli?						
The Watcher	M	23	Međimurska	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Ne.						
AnonymusACHONGUS	M	21	Istarska	Student	Ne	Ne
Ne, nikad nisam i ne bih se upustio u fizičko nasilje zbog videoigre.						
Nightstalker	M	23	Grad Zagreb	Student	Ne	Ne
Ne.						
minjan svako malo	M	18	Primorsko-goranska	Srednjoškolac	Ne	Ne
Ne.						
REZ	M	24	Koprivničko-križevačka	Srednja stručna sprema	Ne	Ne
Ne.						
Bacarchi	M	21	Grad Zagreb	Student	Ne	Ne
Ne, samo verbalno.						

DaoNayt	M	35	Primorsko-goranska	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Ne.						
KJT	M	21	Međimurska	Srednja stručna sprema	Ne	Ne
Nikada.						
Mojsije	M	23	Splitsko-dalmatinska	Student	Da	Ne
Ne.						
Ena	Ž	25	Grad Zagreb	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Ne.						
LEPIMICA	M	29	Šibensko-kninska	Visoka stručna sprema	Da	Ne
Ne.						
Wat	M	35	Grad Zagreb	Viša stručna sprema	Da	Ne
Ne, ne igram takve igre.						
Fof	M	26	Dubrovačko-neretvanska	Visoka stručna sprema	Da	Ne
Ne.						
Classified	M	22	Zagrebačka	Student	Ne	Ne
Nisam.						
SapunjaraMan (čita se SapundaraMan)	M	33	Primorsko-goranska županija	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Ne.						

CicoHS	M	22	Zagrebačka	Student	Da	Ne
Ne.						
Wixian	M	28	Grad Zagreb	Visoka stručna sprema	Da	Da
Ne.						
Bittersweet	Ž	27	Grad Zagreb	Viša stručna sprema	Ne	Ne
Ne.						
neighbourofthebeast667	M	38	Grad Zagreb	Visoka stručna sprema	Da	Da
Ne.						
Zbosec49	M	28	Grad Zagreb	Srednja stručna sprema	Ne	Da
Ne, nismo djeca.						

Iako možda jednostavno i banalno pitanje, ono što je bitno je to što su odgovori svih ispitanih *gamera* identični. Oni se nikada nisu potukli tijekom igranja videoigre, nakon igranja videoigre ili zbog videoigre. Zaključak je da ispitanici nisu nasilnici i da očito kod njih videoigre ne izazivaju nasilne reakcije.

8. ZABRANA, CENZURA ILI EDUKACIJA?

Političari u svim državama svijeta često krive videoigre za kojekakve društvene devijacije ili kriminalne radnje, a političari su se protivili videoigrama zbog navodnog nasilnog sadržaja i štetnih učinaka kada još nije bilo ni ozbiljnih znanstvenih istraživanja na tu temu, a istraživanja provedena krajem 80-tih i početkom 90-tih nisu dala konkretne dokaze o štetnosti nasilnih igara (Markey; Ferguson 2017: 42).

Za pojedine američke političare, videoigre su krive za sve, one su uzrok školskih pucnjava, rasizma, pretilosti i drugih kaznenih djela (Markey; Ferguson 2017: 2).

U Sjedinjenim Američkim Državama često se događaju pokolji ili samoubilački pohodi te se zatim pokušava odgonetnuti čime je motivirano njihovo ponašanje. Jedan od poznatijih događaja je pucnjava u školi *Columbine* u kojoj su dvojica mladića, Eric Harris (18) i Dylan Klebold (17), ubili 12 učenika, jednog nastavnika, ozlijedili 31 osobu te na kraju počinili samoubojstvo. Obojica mladića bolovali su od depresije i igrali su videoigru *Doom*¹⁷ (1993). Taj krvavi pohod u javnosti je stvorio učinak da su videoigre i nasilje povezani (Markey; Ferguson 2017: 36). Dave Cullen koji se isto bavio tom problematikom, došao je do zaključka da je Harris bio klinički psihopat, a Klebold depresivni tinejdžer (Cullen 2009). Nakon pohoda ubojice iz El Pasa 2019. godine, neki republikanski zastupnici i senatori, te tadašnji predsjednik Trump za nasilje između ostaloga okrivili su i videoigre te smatraju da su videoigre inspiracija i izvorište nasilja. Ubojica iz El Pasa u svom manifestu spomenuo je videoigre u kojima se puca na imaginarne likove (Šerić 2019). Patrick Crusius (21) ubio je vatrenim oružjem 20 osoba, a 26 osoba je ranjeno. Prije toga krvavog pohoda objavio je da podržava napadača na džamiju u Novom Zelandu koji je ubio 51 osobu. Na internetskoj stranici *8chan* hvalio je Trampa i njegove pokušaje da izgradi zid duž granice s Meksikom. Dokument koji je stavio na internet sadržavao je nacionalistička, rasistička i antisemitska stajališta. Prijatelji i poznanici tvrde da bio dobro dijete i dobar učenik te su svi šokirani njegovim činom (Haidar Diab 2019). Trump je u planu iznio prijedloge da se prestane s nasiljem u videoigrama, uspostavi kontrola na internetu kako bi su suzbio rasizam i pokolji. U tom planu nije naveo upute na koji način bi to trebao FBI i Ministarstvo obrane trebalo to napraviti. Isto tako, predložio je i promjenu zakona da se nasilnim psihičkim bolesnicima onemogućiti prodaja oružja (Šerić 2019). Stručnjaci koji se bave problematikom nasilja u videoigrama tvrde da ne postoji povezanost između igranja nasilnih igara i nasilja koje pojedinci učine u stvarnom životu.

¹⁷ Žanr FPS. *Doom guy* je svemirski marinac koji se pomoću oružja bori protiv zlih demona koji bi napali planet Zemlju.

Njemačka kancelarka Angela Merkel aktivirala se kako bi se pooštrili zakoni kada su videoigre u pitanju. Kako bi se zaštitilo djecu od neprimjerenog sadržaja napravila se cenzura *search system* (*fragfinn.de.*) i na taj način provjerava se i uklanja pornografski, nasilni i sličan sadržaj (Ružić 2011: 20). U Njemačkoj su posebno osjetljivi na teme vezane za Drugi svjetski rat i nacističku ikonografiju te su u videoigri *Wolfenstein 2*¹⁸ Hitler pojavljuje bez prepoznatljivih brkova, nije Fürher, već ga se oslovljava kao Kanzelara, a nacistička ikonografija zamijenjena je drugim simbolima. Hitler je preimenovan u Heilera. (Rukav 2017). Politička korektnost je bitna, ali u ovom primjeru cenzura se čini besmislenom jer svi znaju kako je izgledao Hitler i koja je nacistička ikonografija, pa se postavlja pitanje je li ovdje bila potrebna cenzura ili je ipak bilo pametnije staviti naglasak na edukaciju u društvu o tome tko je bio Hitler i što je bio nacizam.

Australija je jedna od država koja je poznata po strogoj cenzuri kada su videoigre u pitanju pa tako sve do 2013. godine nije imala oznaku R18+, već je imala oznaku MA15+ što je značilo da su bile dozvoljene igre petnaestogodišnjacima ili nikome. Tako su u Australiji bile zabranjene neke igre poput *Manhunt*¹⁹ (2003), *Fallout 3* (2008)²⁰, and *Left 4 Dead 2*²¹ (2009), dok su u mnogim drugim državama svijeta te igre bile dozvoljene. Paradoks je u tome što nasilni sadržaji, seksualni sadržaji, prizori drogiranja i slično, bili su dozvoljeni na televiziju ili u filmu, ali u videoigrama nisu bili dozvoljeni (Keogh 2019). U videoigri *Fallout 3* (2008) postoje scene u kojima se zloropotrebljava droga što je zabrinulo australski ratings system pa su čak morfij zamijenili imenom “Med-X”. Problem je nastao zato što u videoigrama poput *Half-Life*²² (2009) i *Velvet Assassin*²³ (2009) isto se pojavljuje morfij, ali te videoigre imale su oznaku MA15+, pa se postavilo pitanje prema kojim kriterijima se ocjenjuju videoigre (Walker; Williams 2021).

18 Akcijski i FPS žanr. Radnja videoigre događa se u alternativnom svijetu u kojem su pobijedili nacisti, a igra prati Williama Josepha Blazkowicza koji pokušava svrgnuti nacistički režim u Sjedinjenim Američkim Državama.

19 Žanr *horror game*. Igrač kontrolira Jamesa Erala Casha, osuđenika na smrt kojeg je spasio The Director od smrtne kazne. The Director hoće od Casha da korači ulicama i zgradama fiktivnog grada Carcera Cityja i ubije članove banda (na svakakve brutalne načine) koje će susresti kroz šetnju gradom. The Director to sve dokumentira na videokamerama koje je postavio diljem grada jer želi na temelju toga napraviti film.

20 Postapokaliptični RPG. Igrač stvara svojeg lika nakon nuklearne katastrofe, a glavni lik u takvom svijetu bori se pomoću svojih govornih vještina ili oružjem. Glavni cilj je pronaći igračevog oca Jamesa.

21 *Multiplayer survival horror* FPS. Radnja igre događa se u postapokaliptičnom svijetu u kojem su se ljudi zarazili virusom koji ih čini agresivim i psihotičnim. Četiri lika koji su preživjeli bore se protiv zaraženih.

22 Žanr FPS. Igra se nadovezuje na priču dr. Gordona Freemana koji se nakon 20 godina kriostaze probudio. Misteriozni čovjek samo poznat pod kao G-Man šalje Dr. Freemana u City 17, negdje u istočnoj Europi da uništi glavnu bazu Combinea izvanzemaljskih napadača koji su zarobili ljudsku vrstu i preuzeli vlast nad Zemljom.

23 Žanr *stealth game*. Britanska znanstvenica Viollete Summer je atentatorica na nacističku vojsku, a nakon neuspješne misije biva vezana za krevet. Nakon što je dobila morfij, u introspekciji saznajemo na koji način je sabotirala njemačku nacističku vojsku.

Lav Gerber²⁴ u intervjuu ukazuje na razlike između Zapada i Istoka pa tako u Japanu vole tematiku vezanu za seksualnost, ali je zabranjeno prikazivanje spolovila, a zanimljivo je i cenzuriranje korištenja atomske bombe u videoigrama. Na Zapadu je popularno prikazivanje nasilnih sadržaja. U Hrvatskoj ne postoji povjerenstvo ili odbor koji bi cenzurirao videoigre, već postoji PEGI oznaka (Stepić 2020).

Zabranama se uglavnom nikad ništa previše ne postiže, odnosno ponekad se ne dobiju željeni rezultati jer zabrana i cenzure proizvedu kontrareakciju i nezadovoljstvo među *gamerima*.

8. 1. ANKETA – GAMERI I CENZURA

Često se cenzuriraju neki nepoćudni ili neprimjereni sadržaji ili sadržaji za koje se pretpostavlja da će nekoga i li neku skupinu uvrijediti. Ponekad se cenzuriraju i sadržaji za koje nije baš najjasnije po kojim kriterijima se cenzuriraju i zašto bi trebali biti cenzurirani. Postavljeno je pitanje, što mislite o cenzuri o videoigrama?

<i>GameTag</i>	Spol	Dob	Županija	Koju stručnu spremu ste završili?	Jeste li zaposleni?	Jeste li u bračnoj zajednici?
Što mislite o cenzuri u videoigrama i je li ona potrebna?						
The Watcher	M	23	Međimurska	Srednja stručna sprema	Da	Ne
NE, MRZIM CENZURIRANJE !						
AnonymusACHONGUS	M	21	Istarska	Student	Ne	Ne
Ako je igra namijenjena za starije i pravilno etiketirana kao takva, onda je cenzura nepotrebna.						
Nightstalker	M	23	Grad Zagreb	Student	Ne	Ne
Nije. Jasno piše koja je video igra namijenjena kojoj dobi. Ako roditelj nije sposoban kontrolirati svoje dijete i što ono radi <i>online</i> , onda problem nije u igri.						
minjan svako malo	M	18	Primorsko-goranska	Srednjoškolac	Ne	Ne

24 Visoka škola za komunikacijski menadžment Edward Bernays

Ukloniti cenzuru.						
REZ	M	24	Koprivničko-križevačka	Srednja stručna sprema	Ne	Ne
Nije potrebna.						
Bacarchi	M	21	Grad Zagreb	Student	Ne	Ne
Cenzura od roditelja kod djece da, no cenzura na nacionalnoj i globalnoj razini ne.						
DaoNayt	M	35	Primorsko-goranska	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Nigdje i nikada.						
KJT	M	21	Međimurska	Srednja stručna sprema	Ne	Ne
Ovisi o kojoj igri se govori, ali uglavnom ne.						
Mojsije	M	23	Splitsko-dalmatinska	Student	Da	Ne
Ne, samo treba postojati upozorenje o sadržaju koji će igra sadržavati.						
Ena	Ž	25	Grad Zagreb	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Ovisno o tome na koju dobnu skupinu igrice cilja.						
LEPIMICA	M	29	Šibensko-kninska	Visoka stručna sprema	Da	Ne
Cenzura nije potrebna i ne vodi k nicemu dobrome, generalno, pa tako i u videoigrama.						
Wat	M	35	Grad Zagreb	Viša stručna sprema	Da	Ne
Ne znam na kakvu se cenzuri ovdje misli. Igara ima raznih, nisam primijetio da ih netko cenzurira.						

Fof	M	26	Dubrovačko-neretvanska	Visoka stručna sprema	Da	Ne
Nije.						
Classified	M	22	Zagrebačka	Student	Ne	Ne
Ponekad ako je sadržaj zaista ozbiljan, poput <i>No Russian</i> misije u <i>Call of Duty: MW2</i> ²⁵ (2009).						
SapunjaraMan (čita se SapundaraMan)	M	33	Primorsko-goranska županija	Srednja stručna sprema	Da	Ne
Mislim da nije, PEGI sustav je sasvim dovoljan, potrebna je samo kontrola roditelja za maloljetne igrače.						
CicoHS	M	22	Zagrebačka	Student	Da	Ne
Ne.						
Wixian	M	28	Grad Zagreb	Visoka stručna sprema	Da	Da
<p>Postoje ESRB i PEGI za cenzuriranje po pitanju starosti igrača.</p> <p>A s druge strane, igre su umjetnost. Prikazuju nečiju ideju oko neke tematike. Ne vidim poantu cenzuriranja. Zadnjih dana je <i>6 days in Fallujah</i>²⁶ postala <i>hot topic</i> oko cenzure. Ne bih cenzurirao ništa. Oni su odlucili napraviti igru u kojoj ides okolo i ubijas muslimane, i O. K... njihova stvar. Hoće li igra proći lose i neće se prodavati jer je čisti <i>hate speech</i>? To je na njima i njihovom <i>budgetu</i>. Neka tržište govori za sebe po pitanju cenzura.</p> <p>Ako netko zeli igrati JRPG gdje glavni ženski lik ima mini suknjicu iz koja leprša i vidi se kao od majke rodena, neka... Treba opalit 18+ na rating zbog <i>sexual contenta</i>, i gotovo. Tko voli nek izvoli, ako uspije uspije, ako ne ne.</p>						
Bittersweet	Ž	27	Grad Zagreb	Viša stručna	Ne	Ne

²⁵ *Call of duty: modern warfare 2*. Žanr FPS. Postoji *single-player* i *multi-player* verzija. Radnja igre se događa po cijelom svijetu, te u njoj sudjeluju britanski i američki specijalci. U suvremenoj Rusiji vodi se borba između onih koji ne žele obnovu Sovjetskog saveza i terorista koji žele obnovu Sovjetskog saveza te tom prilikom počine masakr civila na ruskom aerodromu. Sadržaj igre je kompleksan i postoje paralelne radnje

²⁶ Žanr FPS. Videoigra još nije u prodaji, a temelji se na stvarnim događajima u borbi za Faludžu koja se dogodila 2004. godine.

				sprema		
<p>Nisam sigurna što se točno tu podrazumijeva. Što se tiče onih <i>age</i> ograničenja, to je uredu. Što se tiče cenzuriranja riječi u <i>chatu</i> npr. u <i>Doti</i> mislim da nema previše smisla jer su čak i djeca vjerojatno upoznata sa svim tim psovka (npr. fu.k). Djeca su izložena i nasilnim i seksualnim sadržajima od rane dobi (npr. glazbeni spotovi) i prije će se s takvim sadržajima susresti u nekom drugom mediju, nego u igricama.</p>						
neighbourofthebeast667	M	38	Grad Zagreb	Visoka stručna sprema	Da	Da
Ne.						
Zbosec49	M	28	Grad Zagreb	Srednja stručna sprema	Ne	Da
<p>U nekim zemljama je potrebna. Npr., da sam Rus ne bih dozvolio prodaju <i>Call of Duty: modern warfare 2</i> (2009). gdje u misiji pokolješ cijeli aerodrom. Kina i <i>Fallout</i>, naziv oružja (<i>fat boy</i>), ima još primjera. I to je O. K.</p>						

Načelno većina ispitanih *gamera* nisu za cenzuru, osim nekih izdvojenih mišljenja poput *gamera Classified* (22) i *Zbosec49* (28) koji smatraju da je sadržaj *Call of Duty: modern warfare 2* (2009) potrebno cenzurirati. Na temelju ankete može se zaključiti da većina ispitanika ima prilično liberalna stajališta kada je riječ o cenzuri u videoigrama. Neki ispitanici su jasno ukazali na to da moraju postojati dobna ograničenja kada je riječ o djeci i da djeca moraju biti pod nadzorom roditelja tijekom igranja videoigara.

9. ZAKLJUČAK

Na temelju literature i istraživanja može se reći da ne postoji tipičan videoigrač. Problem nastaje kada *gamera* doživljavamo i poistovjećujemo s onom manjinom *gamera* koji su ozbiljno ovisni i čije ponašanje možemo okarakterizirati kao disfunkcionalno ponašanje u društvu. Većina *gamera* su osobe koje uživaju u videoigrama i zbog toga nemaju problema u obitelji, u školi, na poslu i u društvu. *Gameri* su stigmatizirani jer se smatra da su ovisni ili mogu postati ovisni, nasilni su ili agresivni, a igranjem videoigara uzaludno gube vrijeme. Igranje videoigara donosi i mogućnost ovisnosti, ali prema istraživanjima i mišljenjima stručnjaka uglavnom jedna manjina *gamera* može razviti ovisnost i imati ozbiljne probleme, a samim time ne bi trebalo ograničavati ili braniti onoj većini *gamera* užitak u videoigranju.

Anketa koja je provedena *online* među 18 anonimnih *gamera* i 2 anonimne *gamerice* nema tendenciju dati neke konačne odgovore, ali odgovori koji su dobiveni na temelju ankete pokazuju da *gameri* nisu neinformirani nasilnici, mentalni bolesnici ili ovisnici kako ih se ponekad prikazuje u medijima i doživljava u društvu, te su potpuno svjesni zašto igraju neke konkretne videoigre i koje im zadovoljstvo pruža to igranje. Vjerojatno postoji puno razloga zašto netko igra videoigre, a vjerojatno najčešći su to što su videoigre zabavne, pružaju bijeg od svakodnevice, a nude i mogućnost druženja s ostalim *gamerima*.

KORIŠTENA LITERATURA

Anonymus. Dnevna bolnica za ovisnost o internetu i videoigrama. <<https://www.pbsvi.hr/dnevne-bolnice/dnevna-bolnica-za-ovisnost-o-alkoholu-2/>>. Pristupljeno 15. 5. 2021.

Barr, Matthew; Copeland-Stewart, Alicia. 2021. *Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being*. Games and Culture 2021, Vol. 0(0) 1–18. <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/15554120211017036>>. Pristupljeno 1. 7. 2021.

Bilić, Vesna; Ljubin Golub, Tajana. 2011. *Patološko igranje videoigara: uloga spola, samopoštovanja i edukacijske sredine*. Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja 2011, Vol 47, br. 2, str. 1-13. <<https://hrcak.srce.hr/file/104635>>. Pristupljeno 20. 5. 2021.

Bezchotnikova, Svitlana; Bezchotnikova, Alina (2018). *Game mechanics as videogame genre identifier*. Global Media Journal, 16(30), 93.

Casutt, G.; Theill, N., Martin, M.; Keller, M; Jäncke, L. (2014). *The drive-wise project: Driving simulator training increases real driving performance in healthy older drivers*. Frontiers in Aging Neuroscience, 6, 85. <[doi:10.3389/fnagi.2014.00085](https://doi.org/10.3389/fnagi.2014.00085)>. Pristupljeno 3. 7. 2021.

Clarke, Rachel; Lee, Jin; Clark, Neils (2017). *Why video game genres fail: A classificatory analysis*. Games and Culture, 12(5), 445–465.

Cullen, Dave. 2009. The reluctant killer. <<https://www.theguardian.com/world/2009/apr/25/dave-cullen-columbine>>. Pristupljeno 20. 5. 2021.

Distrain Game (2019). *Let's immerse into the world of video games!* Distrain Game. <<https://distraingame.com/fun-and-exciting-world-of-video-games>>. Pristupljeno 5. 7. 2021.

Ferguson, Christopher J.; Garza, Adolfo (2011). *Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth*. Computers in Human Behavior, 27(2), 770–775.

Ferguson, Christopher J.; Kilburn, J. (2009). *The public health risks of media violence: a meta-analytic review*. The Journal of Pediatrics, 154(5), 759–763.

Fisher, Michael. 2021. *Što znače ocjene videoigara? Vodič za ESRB i PEGI*. <<https://hr.unedose.fr/article/what-do-video-game-ratings-mean-a-guide-to-esrb-and-peg1>>.

Gegenfurtner, A.; Quesada- Pallarès, C.; Knogler, M. (2014). *Digital simulation-based training: A meta-analysis*. British Journal of Educational Technology, 45, 1097-1114. <[doi:10.1111/bjet.12188](https://doi.org/10.1111/bjet.12188)>. Pristupljeno 3. 7. 2021.

Granic, Isabela; Lobel, Adam; Engels, Rutger (2014). *The benefits of playing video games*. American Psychologist, 69(1), 66–78.

Greenfield, Susan. 2018. *Promjene uma. Kako digitalne tehnologije utječu na naš mozak*. Školska knjiga d. d.. Zagreb.

Haidar Diab, Hassan. 2019. *Ubojica iz El Pasa bio je smiren kao da igra igricu, a smaknuo je 20 ljudi*.

<<https://www.vecernji.hr/vijesti/ubojica-iz-el-pasa-bio-je-smiren-kao-da-igra-igricu-a-smaknuo-je-20-ljudi-1336510>>. Pristupljeno 1. 7. 2021.

Haramija, Predrag; Njavro, Đuro; Vranešić, Philip. 2020. *Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata*. Obnovljeni Život, 2020, 75(1), 93–108.

<<https://hrcak.srce.hr/file/345208>>. Pristupljeno 20. 5. 2021.

Jana, R. (2006). *On-the-job video gaming*. Business Week, 3977, 43.

Keogh, Brendan. 2019. *Australia bans video games for things you'd see in movies. But gamers can access them anyway*. <<https://theconversation.com/australia-bans-video-games-for-things-you-d-see-in-movies-but-gamers-can-access-them-anyway-122183>>. Pristupljeno 10. 7. 2021.

Kowert, Rachel; Festl, Ruth; Quandt, Thorsten. 2014. *Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers*. CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING. Volume 17, Number 3, 2014.

<https://www.researchgate.net/publication/256927323_Unpopular_Overweight_and_Socially_Inept_Reconsidering_the_Stereotype_of_Online_Gamers>. Pristupljeno 30. 6. 2021.

Krolo, Krešimir; Zdravković, Željka; Puzek, Ivan. 2016. *Tipologija gamera i gamera u Hrvatskoj – neke sociokulturne karakteristike*. MEDIJSKE STUDIJE MEDIA STUDIES 2016 . 7 . (13) . 25-42. <<https://hrcak.srce.hr/file/246049>>. Pristupljeno 20. 5. 2021.

Labaš, Danijel; Marinčić Ines; Mujčinović, Alma. 2018. *Percepcija djece o utjecaju videoigara*. Communication Management Review 4 (2019) 1. <<https://hrcak.srce.hr/file/326229>>. Pristupljeno 20. 5. 2021.

Laniado, Nessia; Pietra, Gianfilippo. 2005. *Naše dijete, videoigre, Internet i televizija (Što učiniti ako ga hipnotiziraju?)*. Studio TiM. Rijeka.

Lewis, Marc. 2018. *Are video games really Addictive?* <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/jun/20/video-games-addictive-disorder-diagnosis>>. Pristupljeno 15. 5. 2021.

Markey, Patrick M.; Ferguson, Christopher J. 2017. *Moral combat: Why the war on violent video games is wrong*. BenBella Books, Inc., 2017.

Martinčević, Marina; Vranić, Andrea. 2019. *Mogu li videoigre osnažiti kognitivne sposobnosti?* Psihologijske teme, 28 (2019), 3, 507-528. <<https://hrcak.srce.hr/file/334414>>. Pristupljeno 17. 5. 2021.

Mayer, Richard E. (2019). *Computer Games in Education*. Annual Review of Psychology, 70(1), 531–549.

Olsen, Cheryl K. (2010). *Children's motivation for video game play in the context of normal development*. Review of General Psychology, 14(2), 180–187.

PEGI. 2021. <<https://pegi.info/page/pegi-organisation>>. Pristupljeno 17. 5. 2021.

Perušić, Luka. 2019. *Filozofijska dimenzija pripovjednog sadržaja videoigara*. METODIČKI OGLEDI, 27 (2020) 1, 57–78.<<https://hrcak.srce.hr/file/354554>>. Pristupljeno 18. 5. 2021.

Rukav, Petra. 2017. *Evo kako su Nijemci 'cenzurirali' scenu s Hitlerom u Wolfensteinu 2*.<<https://www.hcl.hr/vijest/wolfenstein-2-cenzura-113084/>>. Pristupljeno 10. 7. 2021.

Ružić, Nataša. 2011. *Internet i videoigre: uzročnici povećane agresivnosti među mladim*. MEDIJSKE STUDIJE MEDIA STUDIES 2011 . 2 . (3-4) . 16-28.<<https://hrcak.srce.hr/file/130749>>. Pristupljeno 20. 5. 2021.

Sarkar, Samit. 2018. Gaming disorder' classified as a mental health condition, but is the move premature? Many scientists continue to be skeptical.<<https://www.polygon.com/2018/6/19/17475632/video-game-addiction-gaming-disorder-who-icd-11>>. Pristupljeno 7. 7. 2021.

Schmidt, Marie Evans; Vandewater, Elizabeth (2008). *Media and attention, cognition, and school achievement*. Future Child, 18(1), 63–85.

Stepić, Sabina (Noćna Mandragora). 2020. *Cenzura videoigara – intervju s autorom domaće studije*.<<https://ffa.hr/gaming-kultura/focus/cenzura-videoigara-intervju-s-autorom-domace-studije/44011/>>. Pristupljeno 11. 7. 2021.

Šerić, Marina. 2019. *Trump nakon pokolja nadzire internet i nasilne videoigre*.<<https://www.vecernji.hr/vijesti/trump-nakon-pokolja-nadzire-internet-i-nasilne-videoigre-1336960>>. Pristupljeno 15. 5. 2021.

Walker, Alex; Williams, Leah. 2021. *An Extensive Look Back At Some Of The Games Australia Has Banned*.<<https://www.kotaku.com.au/2021/06/a-look-back-at-some-of-the-games-australia-has-banned/>>. Pristupljeno 10. 7. 2021.

WHO. 2018. *Addictive behaviours: Gaming disorder*.<<https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>>. Pristupljeno 15. 5. 2021.

Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H. i van der Spek, E. D. (2013). *A metaanalysis of the cognitive and motivational effects of serious games*. Journal of Educational Psychology, 105, <[249-265. doi:10.1037/a0031311](https://doi.org/10.1037/a0031311)>. Pristupljeno 3. 7. 2021.