

Utjecaj videoigara na društvene vještine i svakodnevicu mladih

Ćorić, David

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:747224>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-22**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMENT
SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ MEDIJI I ODNOSI S JAVNOŠĆU

DAVID ĆORIĆ

**UTJECAJ VIDEOIGARA NA DRUŠTVENE
VJEŠTINE I SVAKODNEVICU MLADIH**

DIPLOMSKI RAD

MENTORICA:
Izv. prof. dr. sc. Tatjana Ileš

Osijek, 2023.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja _____ potvrđujem da je moj _____ rad
pod naslovom _____

diplomski/završni

te mentorstvom _____

rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

U Osijeku, _____

Potpis

SAŽETAK

Ovaj se rad bavi istraživanjem utjecaja videoigara na društvene vještine i svakodnevicu mladih. Utjecaj videoigara aktualna je tema rasprave među znanstvenicima. Trenutne spoznaje navode kako postoje negativni i pozitivni utjecaji videoigara na mlađu populaciju. Svrha je rada istražiti kako videoigre djeluju na mlade i što se smatra zdravom konzumacijom videoigara. U radu je prikazana povijest razvoja videoigara, žanrovi videoigara, nastanak subkulture *gamera* te igrifikacija kao moderan oblik izvođenja nastave. Prikazane su i dosadašnje spoznaje i teorije o utjecaju videoigara na komunikaciju, regulaciju emocija, kognitivne vještine i rješavanje problema.

Cilj je ovog rada otkriti na koji način videoigre utječu na društvene vještine mladih i njihovu percepciju vremena i obaveza. Istraživanje je provedeno u dvjema skupinama ispitanika koji igraju videoigre. Jedna skupina igra videoigre do dva sata dnevno, dok druga skupina igra videoigre dva sata ili više dnevno. Komparativnom analizom podataka dobivenih iz dubinskog intervjua bit će istražene dvije hipoteze. Prva hipoteza temelji se na pretpostavci da odgovorno igranje videoigara može imati veći pozitivni utjecaj na mlade, u odnosu na neodgovorno igranje. Drugom hipotezom pretpostavlja se da igranje videoigara više od dva sata dnevno ima više negativnog utjecaja nego pozitivnog.

KLJUČNE RIJEČI : Društvene vještine, dubinski intervju, mladi, videoigre.

ABSTRACT

This paper focuses on researching the impact of video games on the social skills and daily lives of young individuals. The influence of video games is a current topic of debate among scientists, with current findings indicating both negative and positive effects on the younger population. The purpose of this paper is to explore how video games affect young people and what can be considered a healthy consumption of video games. The paper will present the history of video game development, video game genres, the emergence of gamer subculture, and gamification as a modern form of teaching. It also presents existing knowledge and theories regarding the impact of video games on communication, emotion regulation, cognitive skills, and problem-solving.

The objective of this paper is to uncover how video games influence the social skills of young individuals and their perception of time and responsibilities. The research sample consists of two groups of participants who play video games. One group plays video games for up to two hours daily, while the other group plays video games for two hours or more daily. Through a comparative analysis of data obtained from in-depth interviews, two hypotheses will be investigated. The first hypothesis is based on the assumption that responsible video game playing can have a more significant positive impact on young people compared to irresponsible playing. The second hypothesis posits that playing video games for more than two hours daily has a greater negative impact than positive.

KEYWORDS : In-depth interview, social skills, video games, youth

| | |
|---|-----------|
| 1.UVOD | 1 |
| 2.VIDEOIGRE I NJIHOV RAZVOJ | 2 |
| <i>2.1 Podjela videoigara po žanrovima</i> | <i>4</i> |
| <i>2.2 Gamera.....</i> | <i>6</i> |
| <i>2.3 Videoigre kao edukacijski alat.....</i> | <i>8</i> |
| <i>2.3.1 Ozbiljne videoigre</i> | <i>10</i> |
| 3.DRUŠTVENE VJEŠTINE I VIDEOIGRE..... | 11 |
| <i>3.1 Komunikacija</i> | <i>12</i> |
| <i>3.2 Regulacija emocija</i> | <i>13</i> |
| <i>3.3 Kognitivne vještine</i> | <i>15</i> |
| <i>3.4 Rješavanje problema</i> | <i>17</i> |
| <i>3.5 Nasilje, ovisnost i drugi negativni aspekti videoigara</i> | <i>18</i> |
| 4.EMPIRIJSKI DIO – DUBINSKI INTERVJU | 20 |
| <i>4.1.Problem i cilj istraživanja</i> | <i>22</i> |
| <i>4.2.Hipoteza i osnovne varijable istraživanja</i> | <i>23</i> |
| <i>4.3.Metodologija istraživanja</i> | <i>23</i> |
| <i>4.3.1.Način provođenja istraživanja</i> | <i>23</i> |
| <i>4.3.2.Uzorak</i> | <i>23</i> |
| <i>4.3.3.Postupci i instrumenti.....</i> | <i>24</i> |
| 5. OBRADA PODATAKA..... | 24 |
| <i>5.1 Rasprava.....</i> | <i>43</i> |
| 6.ZAKLJUČAK..... | 46 |
| 7.LITERATURA..... | 48 |
| 8.PRILOZI..... | 54 |

1.UVOD

Razvojem komunikacijskih i informacijskih tehnologija posljednjih nekoliko desetljeća često svjedočimo pojavi raznih novih medija i elektroničkih uređaja. Jedan od novih medija koji se posebno ističe su videoigre. Primarno se konzumiraju upotrebom osobnih računala, mobilnih uređaja te konzola (*Playstation, Xbox, Nintendo* i dr.). Za razliku od drugih medija, primjerice filma, videoigre smatramo interaktivnim medijem u kojem igrač nije samo pasivni promatrač, već je dio izmišljenog narativa u kojem se iskušava. Također, unutar svake videoigre postoje verzije virtualnog vremena i prostora u kojima igrač izvršava zadane radnje kako bi stigao do određenog cilja. Igranjem videoigara izmjenjuju se različite emocije te stvaraju podražaji koji proizvode osjećaje zabave i ugone (Martinčević i Vranić, 2019:510-511). Navedeni utjecaji videoigara u fokusu su znanstvenih istraživanja povezanih s mogućim pojavama pozitivnih i negativnih utjecaja na zdravstveni i društveni razvoj mlađe populacije koja konzumira videoigre. Važno je napomenuti kako se videoigre dijele na različite žanrove od kojih svaki drugačije utječe na vrstu interakcije između igrača i uređaja. Također, različiti žanrovi imaju i drugačiji utjecaj na igrača kada je u pitanju društveni, kognitivni i emocionalni razvoj koji proizlazi iz igranja. Nadalje, u radu će biti prikazani i sve popularniji oblici održavanja nastave koji se zasnivaju na korištenju videoigara, odnosno, implementacija igrifikacije u obrazovni sustav. Iako trenutno postoji svojevrsna društvena stigmatizacija povezana s konzumiranjem videoigara, kao što je izazivanje ovisnosti ili agresivnih poremećaja, igrifikacija predstavlja metodologiju kojom se može stvoriti suvremeno okruženje za učenje. Trenutno je najveća prepreka u takvim istraživanjima neprestan razvoj videoigara i tehnologije, kao i pojava raznih vanjskih utjecaja koji nisu izravno povezani s videoigramama (Haramija, Njavro i Vranešić 2020:105).

Prvo poglavlje rada bavi se pregledom povijesti i žanrova videoigara te se opisuje supkultura *gamera*. Također, u prvom se poglavlju analizira *igrifikacija*, odnosno moderni pristup korištenju videoigara u edukacijske svrhe. Drugo poglavlje bavi se predstavljanjem društvenih vještina i njihove važnosti za pravilnu funkciju čovjeka. Isto tako, u drugom će se poglavlju prikazati dosadašnja istraživanja i spoznaje na temu utjecaja videoigara na društvene vještine kod osoba. U trećem se poglavlju prikazuje metodologija istraživanja. Četvrto se poglavlje bavi obradom podataka dobivenih iz dubinskog intervjua te raspravlja o rezultatima istraživanja. U posljednjem, petom poglavlju, iznose se zaključci temeljeni na komparativnoj analizi dubinskog intervjua, potvrđujući ili opovrgavajući prethodno postavljene hipoteze.

2.VIDEOIGRE I NJIHOV RAZVOJ

Prva komercijalna videoigra pod nazivom *Pong* lansirana je u prodaju 1972. godine, nakon čega razvoj industrije videoigara napreduje od jednostavnih mehanizama do današnjih kompleksnih i vrlo realističnih videoigara. Prva se videoigra u početku nalazila na javnim prostorima kao što su primjerice restorani. S obzirom da takav oblik igranja nije bio dostupan većini populacije, iste godine dolazi do razvoja uređaja *Magnavox Odyssey* koji se smatra prvim oblikom kućne konzole. Daljnji razvoj informacijskih i komunikacijskih tehnologija dovodi do nastanka vrlo popularne konzole *Atari 2600*. Ova konzola značajno je utjecala na napredak videoigara, prvi se put videoigre nisu sastojale od jednostavnih kontrola već su zahtijevale dublje razumijevanje i stvaranje strategija za dolazak do cilja. Također, dolazi do razvoja i pojave novih žanrova i audiovizualnih elemenata unutar videoigara (Malek, Ninčević i Vukelić, 2018: 55-56). Krajem 20. stoljeća taj napredak uzrokovao je i pojavu prve videoigre koja je obuhvaćala sve tri dimenzije (3D videoigre), što je unijelo veliku dozu realizma unutar virtualnog svijeta. Osim toga, to stoljeće obilježeno je i pojavom interneta, što možemo opisati kao veliku prekretnicu u svim sferama svakodnevnog života. Internet je imao i veliku ulogu u daljnjem oblikovanju, dizajnu i promociji videoigara, a posebno je utjecao na povezivanje igrača diljem svijeta u jednu veliku i sve popularniju supkulturu (Haramija, Njavro i Vranešić 2020: 94). Gaetan, Brèjard i Bonnet (2016:np) navode kako danas videoigre čine najveću kulturnu industriju po pitanju prodaje i konzumacije te da videoigre ispunjavaju slobodno vrijeme svih generacija, ali trenutno videoigre najviše konzumiraju muški adolescenti..

Wolf (2002: 14) navodi kako ovaj medij mora sadržavati konflikt, pravila, određene mogućnosti provođenja radnji te krajnji cilj kako bi se zvao videoigrom. Navedene karakteristike u videoigramu nadzire računalo, koje također može imati funkciju suparnika ili čak suca. Dodatno, Schell (2008:41-42) opisuje videoigre kao medij koji nastaje spajanjem četiriju elemenata – mehanike, estetike, priče i tehnologije. Svaki od navedenih elemenata zasebno nosi važnu funkciju, no spajanjem svih elemenata nastaje medij koji može pružiti sate zabave. Primjerice, televizija se sastoji od elemenata estetike, priče i tehnologije, ali za razliku od videoigara, ona ne sadrži element mehanike. Mehanikom smatramo procedure i pravila koja vladaju nad videoigrom, ona nam predstavlja cilj i način na koji možemo doći do njega: „Mehanika stvara interakcije i veze koje ostaju kada tehnologija, estetika i priča nestanu“ (Schell, 2008: 129).

Element mehanike odnosi se na samu jezgru videoigre, ono čini razne interakcije i fiktivne veze koje se stvaraju navigacijom kroz priču.

Mehanika se sastoji od šest različitih komponenti: prostora, objekata i atributa, radnji, pravila, vještina i prilika. Komponenta prostora je centar radnje i prikazuje razna mjesta koja postoje unutar videoigara. Ovu komponentu autor Schell (2008: 130-131) promatra kroz matematička svojstva pa tako postoji tri načina prikaza prostora:

1. prostor može biti diskretan ili kontinuiran
2. prostor ima određeni broj dimenzija
3. prostor ima ograničena područja koja mogu biti povezana ili odvojena.

Određivanjem prostora, moguće je bolje definirati i iduću komponentu – objekte i attribute. Objekti su ono što popunjava prostor i odnosi se na, primjerice likove, predmete, oružja i dr. Odnosno, ovoj komponenti pripada sve čime možemo manipulirati tijekom igranja videoigara. S druge strane, atributi su ono što karakterizira objekte. Primjerice, u trkaćim videoigramama automobil je objekt, dok je brzina koju on može postići atribut (Schell, 2008:136). Nadalje, radnjama smatramo sve korake koje igrač može napraviti tijekom igranja videoigara. Postoje dvije vrste radnji. Prva se odnosi na *operativne radnje* i one opisuju temeljne radnje koje su pod utjecajem pravila videoigre. S druge su strane *rezultirajuće radnje* koje se odnose na interakcije koje zahtijevaju dozu planiranja i strategije te se odnose na to kako igrač izvodi *operativne radnje* da bi došao do cilja (Schell, 2008:140). Još jedna fundamentalna komponenta su pravila, ona definiraju sve ostale komponente i dodaju cilj videoigri. Odnosno, pravila određuju koje će interakcije igrač imati s prostorom, koje će radnje igrač moći obavljati i na koje će objekte moći utjecati (Schell, 2008:144). Vještine su komponenta mehanike koja se više odnosi na igrača nego na videoigru. Tri osnovne vještine su: fizičke, mentalne i društvene (Schell, 2008:151). Videoigre zabavnima čine prilike. One su interakcija između svih ostalih komponenti i predstavljaju neizvjesnost i iznenađenja, što izaziva osjećaje zadovoljstva (Schell, 2008:153).

Elementom priče smatramo niz struna koje povezuju događaje koji se odvijaju unutar videoigre. Radnja priče može biti linearna i unaprijed odvijena, no ona također može biti razgranata i neočekivana. Kako bi se priča istaknula od drugih, potrebno ju je unaprijediti mehanikom te uljepšati estetikom uz pomoć tehnologije (Schell, 2008:42). Bormann i Greitemeyer (2015: 5) u zaključku svog istraživanja navode kako narativni elementi čine iskustvo koje može igraču pružiti da se osjeća dijelom videoigre. Nadalje, smatra se kako narativni elementi mogu zadovoljiti osnovne psihološke potrebe te omogućuju bolje povezivanje igrača s njegovim likom, kao i njegovim odabirima o kojima priča ovisi.

Estetika je izuzetno važan element koji se sastoji od vizuala i dizajna. Estetiku čine izgled, zvukovi, mirisi i osjećaji koji proizlaze iz igranja videoigara. Kao što je naglašeno na početku poglavlja, implementiranje svih triju dimenzije unijelo je veliku dozu realizma unutar videoigara. Može se reći kako je estetika videoigara napredovala s napretkom tehnologije, što je (zajedno uz elemente priče i mehanike) omogućilo bolje povezivanje igrača s virtualnim sadržajem. Osim toga, implementacijom visoko detaljnih estetika, i drugi elementi videoigre postaju naglašeni. Primjerice, kvalitetna će priča biti bolje istaknuta ako ju ukrasimo realističnim prikazom virtualnog svijeta (Schell, 2008:42). Drugim riječima, autori Atkinson i Parsayi (2020: 15) tvrde kako videoigre nastoje pružiti igračima iskustvo koje ih potpuno uranja u virtualni svijet. Govoreći o estetskom iskustvu, ono je potpomognuto modernim tehnologijama koje se zasnivaju na naprednim svojstvima grafike, zvukova, animacije i interakcije. Ti tehnološki oblici ne odnose se nužno na „visoku tehnologiju“ nego na sve materijale i interakcije od kojih se videoigre sačinjavaju. Odabrana tehnologija omogućava izvođenje nekih radnji i zabranu nekih drugih, ovisno o pravilima unutar same videoigre. Element tehnologije važno je sredstvo koje prikazuje estetiku, a u kojem se mehanika odvija te prezentira priča (Schell, 2008:42).

2.1 Podjela videoigara po žanrovima

Podjela videoigara po žanrovima često predstavlja problem u znanstvenim istraživanjima, prvenstveno jer se videoigre (kao i slični mediji) konzumiraju kroz različite načine i oblike. Najčešće odredbe žanra identificiraju medijska i umjetnička djela prema objektivnim svojstvima. Primjerice, glazbeni žanrovi određuju se prema elementima stila, forme, izvedbe, tempa i psihološke reakcije. Prema navedenim elementima publika ima mogućnost prepoznati određeni glazbeni žanr. Slično tome su i videoigre obilježene nekim elementima prema kojima bi im se mogao odrediti žanr. No, videoigre su relativno novi medij koji se neprestano razvija kroz posljednja dva desetljeća te su inovacije i promjene u formi videoigara česte (Clarke, Lee i Clark, 2017:3).

Jednostavna definicija žanra prema Clearwater (2011:38) govori: „žanr je metoda kategorizacije koja se koristi za pravilno razumijevanja ili shvaćanje kolekcije kulturnih artefakata“.

Clearwater (2011: 8) istovremeno navodi kako definicija žanra često ovisi o različitim grupama ljudi koji koriste ovaj oblik kategorizacije, a prema potrebama profesije kojom se bave.

Primjerice, marketinški timovi koriste će žanrove ovisno o publici i cilju promotivne kampanje, dok će dizajneri videoigara koristiti žanr kao osnovu kreativnog procesa. Ta se tvrdnja odnosi i na druge profesije koje uključuju novinare, kritičare, izdavače, producente i dr. Prema tome, možemo zaključiti kako definicija žanra proizlazi iz interakcija između grupa ljudi i njihovih profesija, zbog čega ono nosi isprepletenu značenje koje se razvija kroz različite perspektive.

Problematiku kategorizacije videoigara dodatno opisuju autori Clarke, Lee i Clark (2017) koji tvrde kako se karakteristike i opisi videoigara često miješaju, što otežava određivanje jednog definitivnog žanra. Također, autori smatraju kako je primarni cilj klasifikacije – identificirati i pojednostaviti potragu za određenim žanrom, no miješanjem različitih karakteristika taj je proces otežan. Ova se problematika posebno odnosi na donošenje zaključaka u istraživanjima, budući da je teško usporediti i kategorizirati videoigre i njihove igrače unutar predmeta istraživanja (Doherty *et al.* 2018:2099). Dakle, podjela i kategorizacija videoigara po žanrovima trenutno je predmet rasprave među znanstvenicima. Međutim, očekuje se kako će buduće inovacije u tehnološkom, kao i u stilističkom pogledu, donijeti određenu stabilnost prilikom kategorizacije videoigara po žanrovima (Apperley, 2006:9). Uzimajući u obzir trenutne poteškoće kod istraživanja videoigara, u nastavku ovog rada upotrijebljena je podjela korištena u radu *Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnost i svjetonazor studenata* autora Haramija, Njavro i Vranešić (2019: 94-95):

Avantura – videoigre u kojima igrač istražuje prostor unutar virtualnog svijeta, tijekom čega se od igrača često traži rješavanje zagonetke ili pronalaženje predmeta nužnih za napredak u igri. Za razliku od akcijskih igara, fokus nije na borbama i brzini reakcije igrača.

Pucačina iz prvog lica (*First-person shooter*) – vrsta akcijskih videoigara gdje se igrač koristi vatrenim oružjem kako bi eliminirao protivnike i stigao do cilja. Ovaj žanr zahtijeva brze reakcije i veliku usredotočenost na situacije u kojima se igrač nalazi.

Strategija – često se radi o videoigramama koje simuliraju kontrolu nad određenim carstvom ili vojskom, a cilj je uglavnom uspostaviti kontrolu nad teritorijem. U strateškim se videoigramama zahtijeva igračevo taktičko razmišljanje i planiranje, kao i uspješna provedba navedenog.

MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) – kao što sam naziv žanra govori, riječ je o virtualnoj areni gdje se suprotstavljaju dva ili više tima. Igrač kontrolira jednog lika koji posjeduje određene sposobnosti i razlikuje se od ostalih likova. *MOBA* od igrača zahtijeva planiranje, timski rad i brze reakcije.

Igre uloga – žanr u kojem igrač preuzima ulogu fiktivnog lika unutar određenog vremena i prostora. Fiktivan lik uglavnom sadrži različite vještine i sposobnosti, a kroz priču napreduje rješavanjem zadataka koji razvijaju njegov karakter.

MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) – kao i u igrama uloga, igrač kontrolira fiktivnog lika. Za razliku od igre uloga, ovaj žanr zahtijeva interakciju s drugim igračima, budući da se radi o *multiplayer* načinu igranja.

Igre preživljavanja – žanr obilježen karakteristikama koje bude osjećaje tjeskobe. Igraču je zadana situacija u kojoj mora preživjeti skupljajući i organizirajući resurse, rješavajući zagonetke i odbijajući napade neprijatelja.

Sport – žanr koji simulira situacije i pravila stvarnih sportova, većinski je riječ o popularnim sportovima kao što su košarka, nogomet, hokej, itd. Igrač se natječe protiv drugih igrača ili protiv računala.

Puzle – ovaj je žanr zahtjevan po pitanju vještina rješavanja problema. Od igrača se zahtijeva upotreba logike, traženja uzoraka, rješavanje sljedova i/ili dovršavanja riječi.

2.2 *Gameri*

Gamerskom supkulturom smatramo suvremenu supkulturu nastalu pod utjecajem videoigara, koja se razvijala u skladu s internetskim sadržajem i drugim tehnologijama, što je uvelike utjecalo i na popularnu kulturu. Crawford (2011: 32) definira supkulturu kao identitet jedne grupe koja je povezana određenim kulturnim sadržajem, u ovom slučaju su to videoigre. Pripadnike ove supkulture nazivamo *gameri*, a Bartle (1996:np) ih opisuje u četiri skupine:

Achievers ili postizatelji – igrači koji igraju videoigre kako bi postigli sebi zadani cilj. To se odnosi na igrače koji žele postaviti najviši rezultat unutar videoigre ili igrače koji žele sakupiti sve dostupne virtualne predmete visoke vrijednosti.

Explorers ili istraživači – igrači koji uživaju u istraživanju virtualnih svjetova objekata i priča koji se nalaze unutar njih. Danas se to odnosi i na istraživanje fizikalnih svojstava unutar modernih videoigara, budući da su one napravljene vrlo realistično i precizno prikazuju pravila i granice stvarnog svijeta.

Social players ili društveni igrači – igrači koji igraju videoigre primarno radi društvene interakcije. Oni uživaju u komunikaciji i stvaranju strategija sa svojim suigračima, kao i u komunikaciji s neprijateljima unutar videoigre. Danas je veliki broj videoigara pogodan za ovakve igrače, zahvaljujući internetu koji je omogućio razvoj modernih tehnologija, kao i globalnu povezanost između igrača.

Killers ili ubojice – igrači koji žele uspostaviti dominaciju nad drugim igračima, posežući za metodama i objektima uz pomoć kojih mogu uništiti napredak i zabavu drugog igrača.

Naglašava se kako su ove podjele fleksibilne te da ovisno o raspoloženju ili drugim vanjskim utjecajima igrači mijenjaju svoj stil igre, no većinu vremena koriste se jednim stilom.

No, slično kao i kod podjele na žanrove, konkretne definicije *gamera* i dalje nema. Prva istraživanja vezana uz identitete igrača povezana su s padom industrije videoigara tijekom 80-ih godina prošlog stoljeća. Kako bi se pronašlo rješenje za navedeni pad, industrijski stručnjaci započeli su istraživanje potrošačkih navika te su stvorili ciljnu grupu koja se sastoji od igrača videoigara ili *gamera*. Temeljne definicije *gamera* određene su tipom konzumacije, vremenom provedenim igrajući videoigre, vlasništvom uređaja (*Playstation, Xbox, Android, ...*) i dr. (De Grove, Courtois i Van Looy, 2015: 347). No, budući da je termin *gamer* društveni konstrukt, ne može se reći kako su svi igrači videoigara ili osobe koje posjeduju određene uređaje *gameri*. Svaka osoba ima mogućnost samoidentifikacije pa tako danas postoje igrači koji redovno konzumiraju videoigre više sati dnevno, no sebe ne smatraju *gamerima*. Razlog tome leži u mišljenju kako su videoigre medij uz koji se vežu razni stereotipi i toksičnost igrača, zbog čega se neke osobe ne žele poistovjetiti s tom supkulturom (Howe, Livingston i Lee, 2019:4). Kada je riječ o stereotipima, uz *gamere* su najviše povezani negativni opisi. U rezultatima istraživanja stereotipizacije *gamera* autora Kowert, Griffiths i Oldmeadow (2012: 477), navedeno je da postoje određeni stereotipi o *gamerima* iako su relativno nova subkultura. Izveden je zaključak kako su gotovo svi stereotipi vezani uz *gamere* negativnih konotacija i opisuju *gamere* kao nepopularne, neprivlačne, neaktivne i društveno nesposobne osobe, što odgovara i uobičajenim prikazivanjima *gamera* u popularnim medijima.

Potrebno je naglasiti da, iako su *gameri* i osobe koje ne igraju videoigre bili upoznati s stereotipnim prikazima *gamera*, samo su osobe koje ne igraju videoigre smatrale te stereotipe točnim.

Kod istraživanja hrvatskih *gamera* i *gamerica*, autori Krolo, Zdravković i Puzek (2016) naveli su kako 50,9 % ispitanika igra videoigre svaki dan, a analizom društvenih obrazaca vidljivo je da većina ispitanika spada u grupu društvenih igrača. Odnosno, utvrđeno je da mlađa populacija preferira igranje s prijateljima i poznanicima s kojima se druže uživo, dok starije generacije igraju videoigre s osobama koje su upoznali *online*. Ovo je također jedna karakteristika generacije Y (rođeni u razdoblju od 1981. do 1995. godine). Levickaite (2010 prema Fistrić 2019: 129) navodi kako ova generacija prva započinje s istraživanjem globalizacije i interneta tijekom pubertetskih godina. Uz internetsko informiranje, ova generacija razvila je komunikacijske vještine i empatiju prema drugima, po čemu se razlikuju od starijih generacija.

Nadalje, među hrvatskim *gamerima* vlada velika disproporcija između spolova, budući da se samo 6 % ispitanika izjasnilo kao ženski spol (Krolo, Zdravković i Puzek, 2016:31-33). Ovu pojavu opisuju i Gaetan, Brèjard i Bonnet (2016) koji navode kako muškarci puno češće igraju videoigre za razliku od ženskog spola. Kuss *et al.* navode kako je ova spolna razlika konzistentna u većini sličnih istraživanja. Kao jedan razlog navode diskriminaciju muških igrača, što često odvraća ženske igrače od otkrivanja svog spola ili čak samoidentifikacije kao *gamera* (Kuss *et al.* 2022:13). Konačno, *gamersku* supkulturu možemo opisati kao zajednicu igrača čiji se pripadnici samostalno identificiraju kao *gameri*. To je većinski muška supkultura u kojoj pripadnici imaju isti ili sličan interes prema različitim tipovima i žanrovima videoigara. Nije bitno radi li se o „istraživačima“ ili društvenim igračima, *gameri* svakodnevno dijele stvarni i virtualni prostor s ostalim *gamerima* iz cijelog svijeta.

2.3 Videoigre kao edukacijski alat

Interaktivni i zabavni elementi koji proizlaze iz videoigara čine ovaj medij posebno utjecajnim na mlađu populaciju. Iz tog je razloga česta prisutnost videoigara unutar školskih učionica. Česta je pretpostavka kako neki elementi videoigara imaju mogućnost pretvoriti nastavni materijal u sadržaj koji je pogodniji za učenje. Ovaj oblik učenja nazivamo *igrifikacija*, što je definirano kao korištenje igre izvan konteksta u kojem se igra inače odvija. (Deterding *et al.* 2011, prema Lovrenčić *et al.* 2018:2). Odnosno, igrifikacijom unosimo elemente igre (misije, bodovanje, tablice, avatari i dr.) u edukacijsku okolinu. Bitno je napomenuti kako se igrifikacija ne odnosi nužno na korištenje videoigara, već na bilo koji oblik učenja koji sadrži elemente igre (Hung 2017. prema Lovrečki i Moharić, 2021:73). Trenutna je pretpostavka kako korištenje igre u nastavi ima motivacijski učinak i potiče sudjelovanje kod učenika. Hanus i Fox (2015 prema Lovrečki i Moharić, 2021: 74), smatraju kako igrifikacijom učenici postaju motiviraniji za učenje ili čak razvijaju užitek u rješavanju zadataka koje inače smatraju dosadnima.

Međutim, kako su videoigre stigmatizirani medij koji je i dalje predmet različitih istraživanja (posebno vezano uz razvoj agresije i ovisnosti kod igrača), postoje kontroverze oko uvođenja videoigara u nastavu. Autori Whitton i Maclure (2015:10-11) predlažu dva pristupa za rješavanje negativnih percepcija kada je riječ o videoigramama. Prvi pristup odnosi se na obrazovanje o videoigramama. Autori smatraju da je potrebno obrazovati populaciju koja nije upoznata s videoigramama oko diverziteta žanrova, platformi i stilova jer se videoigre pogrešno shvaćaju jednim entitetom. Drugi pristup odnosi se na razmatranje alternativnih pristupa igranju s ciljem otklanjanja stigme povezane uz videoigre. Riječ je o alternativnom pristupu usredotočenosti na videoigre dizajnirane prema dosadašnjim spoznajama o prednostima igrifikacije te odvajanje od stereotipnih videoigara koje ne sadrže mehanike pogodne za obrazovanje. Točnije, preporuča se implementacija ozbiljnih igara koje imaju pozitivne efekte na učenje i razvijanje vještina, ali i na poboljšanje zdravstvenih stanja. Nadalje, Whitton i Maclure (2015:11) tvrde kako adekvatno dizajnirane videoigre imaju mogućnost pogodno djelovati na učenike, ali i učitelje. S tom tvrdnjom slaže se i Borić (2020: 4) koji opisuje igrifikaciju kao suvremeni oblik nastave koju „učenik vidi kao sebi blisku te na nju reagira emocionalno i motivirano“.

Lee i Hammer (2011, prema Lovrečki i Moharić, 2021:75) navode kako igrifikacija može pozitivno djelovati na kognitivne, emocionalne i društvene sfere u razvoju djeteta:

Kognitivna sfera - uz pomoć videoigara stvaraju se određene prepreke koje zahtijevaju eksperimentiranje i istraživanje igrača. Postupnim povećavanjem težine zadataka unutar videoigre, razvijaju se kognitivne mogućnosti igrača.

Emocionalna sfera - vezana je uz osjećaje koji proizlaze iz igranja. Budući da se prilikom igranja igrači često susreću s neuspjesima, igrifikacija može razviti osjećaj otpornosti na neuspjehe.

Društvena sfera - videoigre pružaju priliku za preuzimanjem novih identiteta i uloga, što kroz određeni period razvija nove perspektive kod igrača. Nadalje, određeni tipovi *multiplayer* videoigara, pružaju mogućnost suradnje, a što utječe na razvoj komunikacijske vještine (Lovrečki i Moharić, 2021: 75-76).

Videoigre kao edukacijski alat mogu djelovati pozitivno na kognitivni, emocionalni i društveni razvitak učenika. Velika je prednost što se ovaj oblik učenja odvija u zabavnom i interaktivnom okruženju, što dodatno pogoduje učenicima koji neke zadatke smatraju zamornima.

No, važno je razmotriti alternativne pristupe koji bi se temeljili na pouzdanim istraživanjima i korištenju ozbiljnih videoigara. Pravilnom implementacijom ozbiljnih videoigara u obrazovni sustav moguće je stvoriti okolinu koja je u skladu s prednostima i tehnologijom modernog doba. Upravo zbog igrifikacije nastave povećava se uključenost u nastavni proces, a određeni strahovi se istovremeno smanjuju.

2.3.1 Ozbiljne videoigre

Ozbiljnim videoigramama smatraju se videoigre kojima primarna funkcija nije zabava, a najviše se povezuju s vojnim te obrazovnim i medicinskim sustavom. Drugim riječima, ozbiljne videoigre koriste se za edukaciju, trening i informiranje svih dobnih skupina. Na ovom tipu videoigara temelji se i *Digital Game-Based Learning* (učenje uz digitalne igre). U spomenutoj se metodi obrazovanja koriste elementi videoigara kako bi se potaknuo angažman i motivacija za učenjem (Susi, Johannesson i Backland, 2007: 2). Ova metoda učenja temelji se na dvjema ključnim pretpostavkama:

1. mlađa populacija ima razvijene navike korištenja digitalnih uređaja, implementacijom digitalnih igara pojednostavljuje se učenje i poboljšavaju rezultati učenja kod studenata i učenika
2. današnje generacije iskusile su potpuno nove oblike videoigara, a one su oblikovale njihove preferencije i sposobnosti. Samim time, videoigre pružaju veliki potencijal u edukaciji i treninzima (Prensky, 2001 prema Susi, Johannesson i Backland, 2007: 2).

Martinčević i Vranić (2019: 509) navode kako se ozbiljne videoigre bitno razlikuju od onih komercijalnih, ali da imaju određene sličnosti s igrama mentalnog treninga.

Glavna razlika je što se ozbiljne videoigre mogu koristiti i u primjerice osposobljavanju pilota ili osposobljavanju radnika različitih profila. Ozbiljnim igrama simuliraju se prostor i uvjeti koji inače ne bi mogli biti dostupni zbog financijskih razloga ili sigurnosti. Ozbiljne videoigre imaju pozitivno djelovanje na osjećaj kontrole i učinkovitost te pomažu u suočavanju sa stresom i smanjuju rizik od pojave mentalnih bolesti (Gegenfurtner, Quesada i Knogler, 2014 prema Martinčević i Vranić, 2020:513).

3. DRUŠTVENE VJEŠTINE I VIDEOIGRE

Društvenim vještinama smatraju se različite pozitivne interakcije s drugim osobama ili okolinom. Empatija, komunikativnost, rješavanje problema, velikodušnost i ljubaznost samo su neke od društvenih vještina koje su važne za pravilnu funkciju čovjeka (Lynch i Simpson, 2010: 3). Velik je broj definicija koje opisuju društvene vještine, no autori Merrell i Gimpel (2014: 3) objašnjavaju kako nijedna postojeća definicija ne može obuhvatiti široki opseg tih vještina. Kao jedan od razloga autori navode definiranje iz različitih perspektiva. Primjerice, definicija društvenih vještina kojom se koriste socijalni radnici možda će se razlikovati od definicije kojom se koriste učitelji ili komunikolozi.

Međutim, bitno je naglasiti kako su sve definicije vrlo slične, neovisno o disciplini kroz koju se društvene vještine promatraju. Autori Michelson *et al.* (1983, prema Merrell i Gimpel, 2014: 4-5) opisuju društvene vještine kroz sedam različitih komponenti:

1. društvene vještine primarno proizlaze iz učenja (primjerice, opažanje i povratna informacija)
2. društvene vještine se sastoje od specifičnih verbalnih i neverbalnih ponašanja
3. društvene vještine podrazumijevaju efektivne i prikladne inicijative i odgovore
4. društvene vještine maksimiziraju društvene poticaje (primjerice, recipročnost)
5. društvene vještine su interaktivne po prirodi
6. društvene vještine su pod utjecajem okoline
7. na nedostatak ili prekomjernost društvenih vještina treba utjecati kroz intervenciju.

Zaključno, prema navedenim komponentama društvene vještine možemo opisati kao vještine koje proizlaze iz svakodnevnog učenja raznih interakcija ili promatranja drugih. To učenje ne odnosi se samo na djetinjstvo i mladost, već na cjelokupan život. Društvene vještine sastoje se od verbalnih i neverbalnih ponašanja koja služe kao reakcije na informacije koje zaprimimo ili želimo podijeliti s drugim ljudima ili okolinom. Isto tako, na nepravilno razvijene društvene vještine možemo utjecati kroz različite i specifične samostalne intervencije ili intervencije uz pomoć stručnjaka, ovisno o poteškoćama kod osobe.

Autori Grover *et al.* (2020) društvene vještine dijele na modele komunikacije, regulacije emocija, kognitivnih vještina i rješavanja problema (*problem-solving skills*). Svaki od navedenih modela nosi posebnu važnost u učenju i pravilnom korištenju društvenih vještina.

3.1 Komunikacija

Komunikacija je ključan dio društvenih vještina, a odnosi se na društvene interakcije i odnose. Komunikaciju definiramo kao mogućnost slanja i zaprimanja poruka koje utječu na ponašanje i reakcije sugovornika. Bitno je napomenuti kako se sugovornici prilagođavaju okolini i načinu komuniciranja, ovisno o okruženju i međusobnoj povezanosti. Primjerice, vidljiva je razlika u komunikaciji dvojice prijatelja u odnosu na komunikaciju kolega s posla. Također, postoje i određena pravila koja definiraju kvalitetno izvođenje komunikacije te ovise o kontekstu i vrsti komunikacije. Neka su od tih pravila pokretanje ili održavanje tijekom razgovora, razumijevanje i interpretacija informacija, neverbalno izražavanje i dr. (MacDonald i Gillete, 1984 prema Grover i dr. 2020:14).

Razvijene komunikacijske vještine sastoje se od prenošenja ideja i osjećaja sugovorniku koji ima dužnost pravilno interpretirati informaciju. Ta interpretacija zahtijeva izvođenje aktivnog slušanja i obraćanja pozornosti na sugovornika kako bi razumjeli poruku i skrivene neverbalne signale (Žižak, Vidović i Ajduković, 2012: 95).

Reardon (1998, prema Skupnjak, 2020: 3) navodi sedam ključnih značajki komunikacije :

1. *verbalno i neverbalno ponašanje* – izražavanje riječima (verbalna komunikacija) i izražavanje govorom tijela, mimikom i tonalitetom (neverbalna komunikacija)
2. *spontano, uvježbano i planirano ponašanje* – komunikacija može biti spontana bez prethodne pripreme (spontano ponašanje), uvježbana na temelju prethodnih učenja i interakcija (uvježbano ponašanje) te unaprijed osmišljena kako bi se postigao određeni cilj (planirano ponašanje)
3. *razvojna komponenta nasuprot statično* – komunikacija nije statična, već se razvija tijekom vremena ovisno o iskustvima, kontekstu i prethodnim interakcijama
4. *izravno povratna veza* – komunikacija uključuje uzajamnost između sudionika u razgovoru kako bi se bolje razumjela i interpretirala
5. *unutrašnja i vanjska pravila* – komunikacija je oblikovana društvenim i kulturnim normama, što se odnosi na pravila unutar grupa ili supkultura (unutrašnja pravila) te na opće prihvaćena pravila komunikacije (vanjska pravila)
6. *aktivnost* – komunikacija je aktivna i dinamična te uključuje razmjenu informacija, ideja, emocija i ciljeva
7. *uvjeravanje ili persuazija* – komunikacija može imati namjeru utjecati na tuđa mišljenja i stavove.

Velik broj popularnih videoigara je *multiplayer* tipa te podrazumijevaju određeni način komunikacije suigrača. Primjerice, videoigra *Among Us* koja je lansirana 2018. godine zahtijevala je komunikaciju koja je slična onoj koja se može vidjeti u detektivskim filmovima. Radnja ove videoigre odvijala se na svemirskom brodu u kojem su igrači članovi posade koja ima zadatak održati funkciju i popraviti kvarove unutar određenih prostorija. Zaplet videoigre čini prisutnosti dvaju ili više članova posade koji su tajno dobili zadatak eliminirati ostale članove. Prilikom obavljanja svojih zadataka, svaki član ima mogućnost sazvati sastanak ako je primijetio sumnjive radnje drugih članova.

Upravo tijekom sazvanog sastanka svi članovi iznose i komuniciraju svoje stavove, sumnje i ideje drugim članovima. *Among Us* i druge *multiplayer* videoigre koje imaju tehnologiju komunikacije pozitivno djeluju na razvoj komunikacijskih vještina, što u konačnici pozitivno utječe i na opće društvene vještine kod osobe (Zelinski i Reyes, 2009 prema Martinčević i Vranić, 2019: 509).

Vrsta komunikacije unutar videoigre ponajviše ovisi o žanru iste. Različiti žanrovi videoigara mogu imati karakteristike natjecanja, istraživanja, suradnje ili dr., a svaka nosi poseban način komunikacije. Primjerice, natjecateljske videoigre mogu sadržavati neprimjerenu komunikaciju među suparničkim timovima, dok će žanrovi koji zahtijevaju suradnju poticati na razvijanje strategija sa suigračima. Važno je napomenuti kako se komunikacija unutar videoigara može odvijati kroz različite kanale i načine, najčešće je riječ o implementiranom *chatu* ili korištenju trećih programa za glasovnu komunikaciju (József Sáfrán, 2022: 185). Također treba reći, a kako pišu Williams, Caplan i Li Xiong (2007 prema József Sáfrán, 2022: 185), kako korištenjem glasovne komunikacije prilikom igranja videoigara nestaje anonimnost između sudionika, što dodaje dubinu i otvorenost u komunikaciji te društveno i prijateljski povezuje igrače.

3.2 Regulacija emocija

Emocije snažno oblikuju društvene interakcije te vrlo dobro služe kao vodič u prikazivanju trenutnog fizičkog i psihološkog stanja. Regulacija emocija može se definirati kao pokušaj pojedinca da uspostavi kontrolu nad vlastitim emocijama (Mauss, Bunge i Gross. 2007: 147).

Primjerice, regulacijom emocija moguće je prikazati ili sakriti ljutnju, zabrinutost ili drugu emociju. Odnosno, regulacija emocija odnosi se na napore kojima osoba kontrolira vrstu, intenzitet i izražavanje unutarnjih emocija. Ti naponi mogu biti svjesni i pod kontrolom osobe, no oni ponekad mogu biti automatski i nekontrolirani.

Osobe koje učinkovito reguliraju svoje emocije obično imaju i bolje društvene interakcije. Točnije, osobe koje svjesno kontroliraju svoje emocije češće stvaraju pozitivne međuljudske odnose, dok osobe koje nemaju kontrolu nad emocijama mogu stvoriti napetosti i nesporazume.

Regulacija emocija nije samo važan dio međuljudskih odnosa, nego je i važna stavka u boljem razumijevanju vlastitih osjećaja i mogućnosti (Gross *et al.* 2006 prema Grover *et al.* 2020:15). Regulacija emocija sastoji se od odabira i prilagodbe situaciji, upravljanja pažnjom, promjenom kognitivnih procesa te modulacijom odgovora. Odabirom situacije smatra se, primjerice, da osoba koja traži mir i mjesto za opuštanje neće otići gledati nogometnu utakmicu na puni stadion, već će odabrati situaciju i mjesto gdje može ostvariti željene osjećaje. Pravilnim i promišljenim odabirom minimaliziraju se negativne, a maksimiziraju pozitivne emocije. Prilagodbom situacije izmjenjuju se određeni elementi kako bi se osoba bolje osjećala u situaciji u kojoj se već nalazi. Upravljanje pažnjom znači izmjenjivati fokus s negativnih utjecaja ili osoba na nešto što će bolje utjecati na razvitak pozitivnih emocija kod osobe, dok se promjenom kognitivnog procesa opisuje suočavanje sa situacijom ili izmjena perspektive o nekom događaju. Konačno, modulacija odgovora se odnosi na suočavanje s određenim emocijama nakon što su se one pojavile, npr. korištenje cigareta kako bi se smanjio stres. (Gross, 2015:7-9).

Villiani *et al.* (2018:12) navode kako postoje oblici videoigara koji mogu pozitivno utjecati na emocionalnu inteligenciju i regulaciju emocija. S druge strane, pretjerana konzumacija videoigara može dovesti do suprotnih učinaka, što je i trenutna pretpostavka u većini istraživanja. Videoigre se mogu koristiti kao bijeg u virtualni svijet gdje je moguće iskusiti situacije koje su nemoguće u stvarnom svijetu, zbog čega videoigre mogu ponuditi strategije regulacija emocija koje drugačije nisu dostupne. Tijekom igranja videoigara javljaju se pozitivne emocije koje se vežu uz zabavu, nagradu, uspjeh itd. Samim time, pravilnom i kontroliranom konzumacijom videoigara moguće je smanjiti razinu stresa ili drugih negativnih osjećaja kod osoba, posebice ako je riječ o konzumaciji ozbiljnih videoigara za razliku od komercijalnih. Važno je za naglasiti kako komercijalne videoigre također mogu imati pozitivna djelovanja, slično ozbiljnim videoigramima (Pallavicini, Ferrari i Mantovani, 2018), no komercijalne igre primarno su osmišljene kao medij zabave te mogu uzrokovati razne ovisnosti.

Kontrolirana konzumacija videoigara pokazala se kao puno bolja strategija regulacije emocija i u istraživanju autora Gaetan, Brèjard i Bonnet (2016:np). Oni navode kako osobe koje pretjerano konzumiraju videoigre slabije reagiraju i na pozitivne i negativne emocije, dok je kod igrača koji ne pretjeruju s igranjem ova pretpostavka suprotna.

Kontroliranim igranjem moguće je poboljšati uspostavu ravnoteže između intenziteta emocija i reakcija na emocije, što u konačnici rezultira i boljom regulacijom emocija u ostalim segmentima društvenog života.

3.3 Kognitivne vještine

Kognitivne se vještine u društvenom smislu odnose na znanje, misli i razmišljanja koja se odvijaju prilikom društvene interakcije. Kognitivne vještine ključne su za zdravo društveno i emocionalno stanje kod svih osoba neovisno o njihovoj dobi. Kao i druge društvene vještine, one djeluju pozitivno na razumijevanje i tumačenje informacija koje proizlaze iz svakodnevnih društvenih interakcija, pri čemu podržavaju razvoj i održavaju odnose (Grover *et al.* 2020:16). Dvije su temeljne kognitivne vještine društveno procesiranje informacija i teorija uma. Društveno procesiranje informacija, između ostalog, odnosi se na kodiranje i interpretaciju društvenih signala, konstrukciju odgovora i izvođenje ponašanja. Ono je također pod utjecajem temeljnih neuropsiholoških radnji koje uključuju pažnju, brzinu obrađivanja informacija te vizualnu i prostornu obradu (Crick i Dodge, 1994 prema Grover i dr 2020:16). S druge strane, teorija uma odnosi se na tumačenje i razumijevanje emocija ili ponašanja druge osobe, a na taj se način olakšava prenošenje misli i prepoznavanje mentalnog stanja osobe (Milligan, Astington i Dack, 2007 prema Grover *et al.* 2020:17). Kada se govori o kognitivnim vještinama važno je spomenuti i teoriju o plastičnosti mozga kojom se objašnjavaju pojave i utjecaji trajnih promjena u strukturi ili funkciji mozga. Autori Park *et al.* (2007, prema Martinčević i Vranić, 2019: 508) navode kako se te promjene odvijaju prilikom rješavanja kognitivno zahtjevnih zadataka koji pogodno djeluju na razvoj kognitivnih vještina.

Takvi kognitivno zahtjevni zadaci često se mogu pronaći u videoigrama, posebice u brzim, akcijskim i kompetitivnim žanrovima. No, postavlja se pitanje – na koji način videoigre utječu na oblikovanje i funkciju ljudskog mozga? Jedan od odgovora je i porast dopamina u ljudskom tijelu koji se događa tijekom igranja videoigara. Izvori kažu kako se količina dopamina u ovom slučaju može usporediti s količinom pri korištenju amfetamina.

Dopamin utječe na različita ponašanja ljudi, no u kontekstu videoigara, dopamin najviše utječe na dijelove mozga koji su povezani s kontrolom nagrade i učenja. Odnosno, kada igrači postignu uspjeh unutar videoigre, dopaminski sustav potiče njihovu želju za nastavkom igre kako bi postigli još više uspjeha. (Koepp i dr, 1998 prema Green i Bavelier, 2004: 16): „Igrači koji se potpuno upuste u brze događaje fantasy svijeta ostvaruju značajne kognitivne koristi“ (Bavelier i Green, 2016:29).

Videoigre imaju mogućnost aktivirati veći broj kognitivnih funkcija u odnosu na klasične intervencije ili treninge (Martinčević i Vranić, 2019: 509). Primjerice, visoko kompetitivna videoigra „Counter-Strike: Global Offensive“ žanrovski pripada pucačini iz prvog lica te se može opisati kao brza, napeta i akcijska igra. Unutar igre nalazi se deset igrača podijeljenih u dva tima – teroristi i specijalna policija. Svaki tim ima vremenski ograničeni zadatak različite naravi, teroristima je cilj postaviti eksploziv ili eliminirati suparnički tim, dok specijalna policija ima cilj obraniti dodijeljenu zonu ili eliminirati suparnike. Oba tima zahtijevaju igrače s brzim reakcijama, dobrim mogućnostima zapažanja i kvalitetnim mogućnostima obrade informacija koja proizlaze iz igranja. Ukratko, igrači unutar sekunde ili dvije moraju prepoznati neprijatelja, odabrati oružje, znati kamo naciljati i kada pucati (Bavelier i Green, 2016:29).

Green i Bavelier su (2003, prema Martinčević i Vranić, 2019: 517) među prvima pokazali potencijal akcijskih videoigara na razvitak vizualne percepcije i sposobnosti brzog odlučivanja. Usporedbom igrača s neigračima, autori su utvrdili bolji rezultat kognitivnih vještina kod igrača. Odnosno, igrači su pokazali bolji rezultat u obraćanju pozornosti, oštrini vida, osjetljivosti na kontrast te sposobnosti praćenja većeg broja objekata. Schmidt i Vanderwater (2008, prema Haramija, Njavro i Vranešić, 2020: 96) navode kako videoigre mogu poboljšati vizualno pamćenje i mentalnu rotaciju. Drugim riječima, autori Sala *et al.* (2008, prema Haramija, Njavro i Vranešić, 2020:96) smatraju kako akcijske igre nude najviše koristi u razvoju vizualno-motoričkih vještina, pozornosti i orijentaciji u prostoru, no štete pamćenju i logičkom zaključivanju. Green i Bavelier (2004: 6) objašnjavaju kako igrači videoigara često koriste neki oblik kontrolora koji sadrži deset ili više tipki za izvršavanje radnji. Takvo igranje od igrača zahtijeva visoku koncentraciju, brzu reakciju i dobru koordinaciju očiju i ruku kako bi se postigao cilj igre.

Važno je za napomenuti kako različiti žanrovi videoigara drugačije utječu i na razvoj kognitivnih vještina. Primjerice, pokazalo se kako strateški žanrovi imaju veći utjecaj na igračeve mogućnosti izmjenjivanja kognitivnih zadataka i praćenja više objekata na ekranu u odnosu na pucačke žanrove (Dobrowolski *et al.* 2015: 62). Ovakve razlike odnose se i na druge žanrove videoigara, ovisno o sadržaju videoigre.

3.4 Rješavanje problema

Vještina rješavanja problema odnosi se na sposobnost prilagođavanja, razmatranja te izvođenja konkretnog odgovora na društvenu situaciju u kojoj se osoba nalazi. Ovdje je riječ o procesu tijekom kojeg pojedinci razmatraju moguće opcije koje će služiti kao primjereni odgovor na svakodnevne probleme s kojim se susreću. Osoba s dobro razvijenom vještinom rješavanja problema razmotrit će osobne ciljeve i društveni kontekst kako bi utjecala na ishod slijeda događaja. Funkcija je ove vještine efikasno odgovoriti na zadanu situaciju, pritom svesti moguće negativne posljedice na najmanju razinu. Kvalitetna usmjerenost na problem uključuje prepoznavanje i prihvaćenje problema, vjerovanje u vlastite mogućnosti te korištenje smislenog odgovora s ciljem rješavanja problema (Maydeu-Olivares i D'Zurilla 1996, prema Grover *et al.* 2020:18). S druge strane, neprilagođena ili negativna usmjerenost na problem uključivat će percipiranje problema kao nerješivog, sumnju u vlastite sposobnosti te frustracije i druge negativne osjećaje. Vještine rješavanja problema sastoje se od specifičnih vještina koje uključuju: definiranje problema, razmatranje alternativa, donošenje odluka te provođenje i provjeru donesenog rješenja (D'Zurilla i Goldfried 1971 prema Grover *et al.* 2020:18).

Brojne videoigre mogu pozitivno djelovati na navedeno, a najčešće je riječ o *puzzle* igrama ili igrama virtualne realnosti. Primjerice, videoigra *Unravel Two* temelji se na analiziranju problema, osmišljanju izlaza i implementacije osmišljenog. Unutar videoigre postoje dva lika koja su povezana nitima i koja moraju prolaziti određene prepreke, a kako bi igrači napredovali moraju paziti na položaj, objekte i neprijatelje koji se nalaze unutar prostora. Ova videoigra razvija vještine rješavanja problema, budući da prepreke zahtijevaju manipuliranje nitima kroz prostor kako bi ih se riješilo. Ponekad su te prepreke jednostavne, dok napretkom kroz priču one postaju teže i mogu sadržavati veći broj neprijatelja te vremenski okvir na koji treba obratiti pozornost. Setiyani, Fitryani i Sagita (2020: 285) u svom istraživanju utjecaja igre *Quizizz* na sposobnost pamćenja i logičkog zaključivanja, navode kako postoje određene prednosti u korištenju videoigara kao alata za unapređenje vještina rješavanja problema. Karyotaki i Drigas (2016:35) smatraju kako postoje određeni pozitivni ishodi igranja videoigara u svrhu razvitka i učenja ovih vještina. Oni posebno ističu razvoj kritičkog razmišljanja, donošenja odluka, autorefleksije i samospoznaje.

3.5 Nasilje, ovisnost i drugi negativni aspekti videoigara

Kao što je više puta naglašeno u ovom radu, videoigre su često povezane s negativnim utjecajima na igrače. Primjerice, utjecaj videoigara na pojavu i povećanje agresivnih ispada, kao i ovisnost o videoigrama uobičajeni su predmeti istraživanja. Halbreek, O'Donnell i Msetfi (2019: 1098) navode kako utjecaji koji proizlaze iz igranja videoigara često ovise o tipu i žanru videoigre. Analizirajući društvenu aktivnost prilikom igranja kooperativnih ili kompetitivnih videoigara, autori smatraju kako postoje većinski pozitivni utjecaji na društveni razvoj i psihi kod igrača. Međutim, prekomjerno igranje takvih videoigara dovodi do suprotnih učinaka. Točnije, videoigre će imati pozitivan utjecaj ako ih se igra umjereno te je motivacija društveno vođena, umjesto igranja zbog opsesije, bijega od stvarnosti ili želje za postignućem. Nadalje, kada je u pitanju utjecaj videoigara koje sadrže nasilne radnje ili scene, Ferguson *et al.* (2012, prema Halbreek, O'Donnell i Msetfi (2019: 1098) navode da takve videoigre i dalje imaju pozitivne učinke, naravno, ukoliko se igraju umjereno. Također, autori tvrde kako treba gledati na takve videoigre kroz širu sliku, odnosno, potrebno je razmotriti vanjske utjecaje na igrače kao što su depresija, izloženost nasilju u obitelji ili školi te antisocijalne osobnosti. Treba reći i kako je znanstvena zajednica nije usuglašena po tom pitanju, dostupna su nam istraživanja koja pokazuju kako videoigre ne utječu primjerice na agresivno ponašanje, ali i ona koja dokazuju suprotno. Blažanović (2021: 99) smatra kako je potrebno usmjeriti znanstvenike na objektivnost i pronalaženje ozbiljnih dokaza, sumnjajući u motive jedne ili druge skupine znanstvenika. Isti autor (2021: 97) također smatra kako su trenutne spoznaje o utjecaju videoigara na agresivnost i dalje nekonzistentne. Točnije, navodi kako postoji velik broj istraživanja koja dokazuju povezanost između videoigara i agresivnog ponašanja, ali kao i kod prethodnih autora, ta istraživanja nisu razmatrala sve vanjske čimbenike. No, Blažanović također spominje i istraživanja autora Giumetti i Markey (2007 prema Blažanović 2021: 98) i Markey i Markey (2010 prema Blažanović 2021: 98) u kojima se navodi da postoje poveznice između nasilnih videoigara i agresivnog ponašanja. Međutim, unutar navedenih istraživanja, dokazano je samo kako su već od ranije agresivne i ljutite osobe pokazale agresivne tendencije nakon igranja nasilnih videoigara, dok se kod osoba bez prethodnih negativnih emocija nisu pojavljivali jednaki utjecaji videoigara.

S obzirom na takve rezultate istraživanja kao i stav javnosti, Ružić (2011) navodi kako je nekoliko zemalja već postavilo restrikcije ili potpune zabrane nad određenim videoigrama za koje se smatra kako potiču nasilje i agresivnost.

Primjerice, Njemačka i Velika Britanija koje su zabranile videoigru „*Manhunt 2*“ zbog prikazivanja nasilnih i krvavih scena, kao i okrutnosti unutar videoigre.

Nužno je spomenuti i meta-analizu skupine autora Anderson *et al.* (2010: 167-170) koja znanstvenicima (Ružić, 2011; Huesmann i Rowell 2010) predstavlja nepobitne spoznaje vezane uz nasilne videoigre, ali i drugi medije koje prikazuju nasilje. Anderson i suradnici smatraju kako videoigre potiču nasilno i agresivno ponašanje kod osoba, što se manifestira kroz manjak empatije, desenzibilizaciju i druge nedostatke u društvenom ponašanju. Nadalje, dostupne longitudinalne studije potvrđuju da igranje nasilnih videoigara predstavlja uzročni faktor rizika za dugoročne štetne ishode. Pri tome se tvrdnja ovih autora ne odnosi samo na agresivnost, već i na društvena ponašanja kao što su pomoć i suradnja. Ukratko, Anderson *et al.* (2010: 171) navode kako su dosadašnja istraživanja jasno pokazala da videoigre imaju stvaran negativan utjecaj na društveno ponašanje. Nije bitno radi li se o osobama koje su prethodno imale agresivne ispade ili osobama s kontroliranim emocijama, nasilne videoigre direktno utječu (u manjoj ili većoj količini) na nasilno ponašanje i društvene vještine. Samim time, znanstveni i politički diskurs davno se trebao odmaknuti od pitanja – uzrokuju li videoigre jačanje ili pojavu nasilnog ponašanja, na osmišljanje mogućih radnji kako bi se najbolje nosilo s tim rizicima.

Nadalje, važno je napomenuti kako videoigre nisu povezane samo s agresijom, već nose i druge rizike. Primjerice, ovisnost o videoigramama sve je veći problem modernog svijeta, stoga možemo pronaći i sve više novih istraživanja povezana uz ovu problematiku. Za razliku od prethodnog pitanja vezanog uz agresiju i videoigre, ovisnost o videoigramama potvrđena je pojava, posebice kod muških adolescenata.

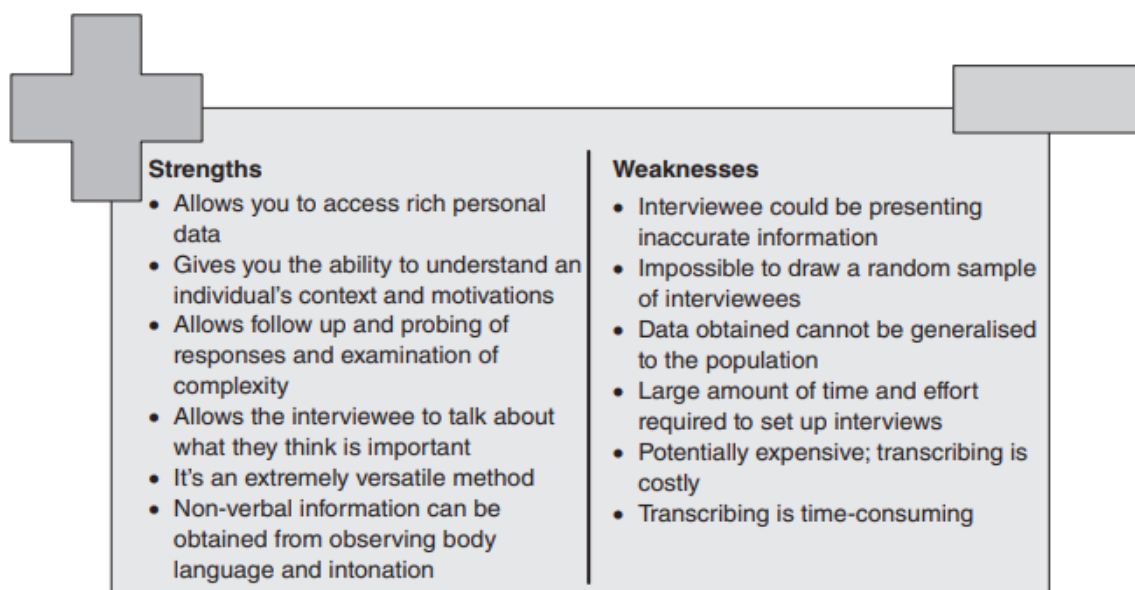
Bilić i Golub (2011: 4-9) navode kako je niže samopoštovanje jedan od glavnih čimbenika zbog kojih se razvija ovisnost o videoigramama, što je utvrđeno samo kod muških ispitanika. Ovisnost o videoigramama ima značajan utjecaj na društveni život i emocionalno stanje osoba. Točnije, ovisnost o videoigramama uzrokuje brojne poteškoće kao što su gubitak vremena, nepoštivanje obaveza kao što su posao, edukacija, socijaliziranje s obitelji ili partnerom, gubitak sna, agresija, suicidalne misli i dr. (Griffiths, Kuss i King, 2012: 4).

Wood, Griffiths i Parke (2007: 43) unutar svog istraživanja povezanim s gubitkom vremena koji nastaje pretjeranim igranjem videoigara, navode kako su relaksacija i bijeg od stvarnosti primarni razlozi zbog kojeg igrači igraju videoigre. Unutar navedenog istraživanja, 99 % ispitanika izjavilo je kako su izgubili pojam o vremenu prilikom igranja. Samim time, igrači su se često našli u situaciji da su zaboravili na svakodnevne obaveze.

Neki su igrači zbog toga osjećali krivnju. Važno je za napomenuti kako, unatoč gubitku vremena, veliki dio ispitanika smatra videoigre pozitivnim iskustvom. Međutim, potrebno je razjasniti koje su to obaveze igrači propustili i od koje su važnosti. Primjerice, posjet liječniku ili odlazak na predavanja smatraju se vrlo važnim obavezama na koje videoigre ne bi trebale utjecati, neovisno o pozitivnom djelovanju.

4. EMPIRIJSKI DIO – DUBINSKI INTERVJU

Za istraživanje utjecaja videoigara na društvene vještine i svakodnevicu mladih odabran je dubinski intervju kao kvalitativna metoda istraživanja. Dubinski intervju opisuje se kao specifičan razgovor između ispitanika i ispitivača koji postavlja unaprijed osmišljena pitanja. Bachman i Schutt (2020:287 prema Brent i Kraska, 2021:406) navode kako je cilj dubinskog intervjua „razviti sveobuhvatan prikaz pozadine, stava i postupaka ispitanika prema njihovim izrazima – slušati ljude dok opisuju kako razumiju svjetove u kojima žive i rade“. Slika 1. predstavlja prednosti i nedostatke dubinskog intervjua prema Morris (2015:7). Najveće prednosti su što ispitivač ima bogat pristup osobnim informacijama ispitanika, ima mogućnost zatražiti dodatna objašnjenja ili pitanja kako bi došao do zadovoljavajućeg odgovora te ima mogućnost čitati neverbalne signale koje ispitanik prikazuje. Nedostaci su što ispitanik može davati krive informacije iz određenog razloga, no taj problem postoji i kod ostalih metoda istraživanja. Nadalje, dubinski intervju zahtijeva više vremena i truda za prikupljanje i obradu podataka, posebice period transkripcije, gdje ispitivač ima zadatak prepisati snimljen sadržaj u tekstualni oblik. Također, podatke koji nastanu kao rezultat provedbe dubinskog intervjua, nije moguće generalizirati na ostatak populacije.



Slika 1. Prednosti i mane dubinskog intervjua. Izvor : preuzeto u cijelosti (Morris, 2015.)

Morris (2015:9) navodi kako postoje tri generalna pristupa dubinskom intervjuu; strukturirani dubinski intervjui, polu-strukturirani dubinski intervjui i nestrukturirani dubinski intervjui. Strukturirani i polu-strukturirani dubinski intervjui sadrže slična obilježja koja se odnose na unaprijed pripremljenim pitanjima koja ispitivač strogo prati i bilježi bitne informacije. Ta pitanja vezana su uz temu koja se istražuje i ispitivač ima dužnost otkriti što više informacija koje mogu služiti kao odgovori. Glavna razlika između strukturiranog i polu-strukturiranog intervjua su mogućnosti koje ispitivač ima. U strukturiranom intervjuu ispitanik odgovara na pitanja, no ispitivač ne smije dodatno tražiti objašnjenja ili postavljati potpitanja, zbog čega se smanjuju varijacije odgovora i greške kod ispitanika. Polu-strukturirani intervjui također zahtijeva unaprijed pripremljena pitanja, no ispitivaču je dopušteno zatražiti dodatno objašnjenje ili postaviti potpitanje. Točnije, ispitivač ima slobodu intervenirati u odgovor ispitanika kako bih otkrio dodatne informacije. Na taj se način tema može puno dublje istražiti nego kod strukturiranog intervjua, no postoje i određene negativne karakteristike ovog pristupa. Primjerice, ispitanik može skrenuti s teme ili imati poteškoća vratiti se na originalnu misao. Nestrukturirani dubinski intervjui je najbliži običnom razgovoru između više osoba. Kod nestrukturiranog intervjua nisu potrebna unaprijed pripremljena pitanja i on djeluje kao spontani intervjui (Morris, 2015:10).

U nastavku ovog istraživanja koristit će se pristup polu-strukturiranog intervjua i komparativne analize. Glavni je razlog što polu-strukturirani intervjui nudi mogućnost pristupa dodatnim informacijama i intervenciju prilikom ispitivanja. Također će se koristiti i komparativna analiza rezultata kako bi se prikazale sličnosti i razlike između dvije grupe ispitanika. Prva grupa sastoji se od ispitanika koji igraju videoigre do dva sata dnevno, dok se druga grupa sastoji od ispitanika koji igraju videoigre dva ili više sata dnevno.

4.1. Problem i cilj istraživanja

Pristranost ispitanika pokazala se kao najveća problematika u istraživanju. Određeni ispitanici iskazali su određenu činjenicu, no tijekom odgovaranja na daljnja pitanja otkriveno je kako postoje značajne razlike između istinitosti tih odgovora. Kao mogući razlog može se navesti određena strast i ljubav prema videoigrama kod nekih ispitanika, zbog čega su osjetili potrebu pokušati predstaviti videoigre u što pozitivnijem svjetlu. Dodatni razloga može biti i pokušaj prikrivanja negativnih utjecaja ili ovisnosti o videoigrama kod osoba. Navedena pristranost iskazana je kod osoba koje igraju videoigre više od dva sata dnevno. Drugi problem je neuravnoteženost spolova kod ispitanika, odnosno, od ukupno osam ispitanika dvije osobe bile su ženskog spola i nalazile su se u istoj skupini istraživanja, što je moglo utjecati na interpretaciju rezultata. Idući problem odnosio se na neke karakteristike dubinskog intervjua kada su u pitanju resursi, vrijeme i pristup ispitanicima. Točnije, provedba dubinskog intervjua često je ovisila o obavezama i poslovima ispitanika, zbog čega je organizacija intervjua bila otežana i vremenski iscrpna. Također, kod određenog broja ispitanika ustanovila se anksioznost zbog uređaja za snimanje razgovora te je određenom broju ispitanika trebala pauza kako bi se pripremili i umanjili strah, dok je kod drugih ispitanika glasovno snimanje bilo potpuno prekinuto na njihovu zamolbu. Cilj je ovog istraživanja prikazati negativne i pozitivne utjecaje igranja videoigara te otkriti postoje li razlike i/ili sličnosti između igrača koji igraju videoigre do dva sata dnevno i onih koji igraju dva ili više sati dnevno.

4.2. Hipoteza

Istraživanje utjecaja videoigara na društvene vještine i svakodnevicu mladih zasniva se na dvije hipoteze :

H1 : temeljna hipoteza istraživanja je pretpostavka kako odgovorno i vremenski isplanirano igranje videoigara može imati veći broj pozitivnih utjecaja na društvene vještine i svakodnevicu mladih

H2 : kod igranja videoigara dva ili više sati dnevno postoji mogućnost prevladavanja negativnih utjecaja u odnosu na pozitivne.

Trenutni je konsenzus znanstvenika kako ne postoji strogi vremenski limit igranja videoigara već se pozitivni i negativni utjecaji mogu primijetiti u razlikama između odgovornog i neodgovornog igranja. Ta pretpostavka primarno se odnosi na igranje u slobodno vrijeme, brigu o zdravlju (vid, položaj sjedenja, uzimanje pauza i dr.), socijalizaciju u stvarnom životu i vođenju brige o obavezama i edukaciji.

4.3. Metodologija istraživanja

4.3.1. Način provođenja istraživanja

Sukladno osnovnim pravilima i uputama za provedbu dubinskog intervjua, istraživanje je provedeno u različitim zatvorenim i mirnim stambenim lokacijama u razdoblju od 18. 8. do 29. 8. 2023. godine nad ukupno osam ispitanika. Kako je riječ o dubinskom intervjuu, prosječna dužina ispitivanja trajala je između 30 minuta i 45 minuta bez pauza, a ukupno je bilo 13 pitanja po ispitaniku.

4.3.2. Uzorak

S obzirom da je riječ o istraživanju utjecaja videoigara na mlade osobe, odabrani uzorak sastojao se od ispitanika između 15 i 25 godina, što primarno uključuje srednjoškolski uzrast i studente. Razlozi odabira ove dobne skupine su :

- više iskustva s videoigramama
- posjedovanje vlastitih ICT uređaja kao što su osobno računalo ili konzola
- manja podložnost utjecajima roditelja
- veća tehnološka pismenost za razliku od osoba mlađe ili starije dobi.

Uzorak se sastoji od ukupno osam odabranih pojedinaca podijeljenih u dvije skupine kako bi se napravila komparativna analiza i otkrilo postoje li razlike i/ili sličnosti između tih skupina.

U prvoj su skupini osobe koje dnevno provedu do dva sata igrajući videoigre, dok su u drugoj osobe koje igraju videoigre dva sata ili više na dnevnoj bazi. Skupine su podijeljene ravnomjerno, odnosno, svaka skupina sastojala se od četiri osobe. Od ukupno osam ispitanika, dvoje ih je ženskog spola dok je ostatak muškog spola.

4.3.3. Postupci i instrumenti

Tijekom intervjua korišteni su određeni alati koji olakšavaju prikupljanje odgovora. Neki od njih su papir i olovka, uređaj za snimanje glasa, lista pripremljenih pitanja i pametni mobitel. Kako bi se testirala pripremljena pitanja prije početka intervjua ispitanika, provedeno je pilot istraživanje koje se sastojalo od 16 pitanja postavljenih trima osobama. Pilot istraživanje pokazalo se kao važan čimbenik za utvrđivanje efikasnosti pripremljenih pitanja. Točnije, tijekom analize odgovora iz pilot istraživanja utvrđeno je kako postoje sličnosti u prikupljenim odgovorima, no pojavili su se i odgovori koji nisu važni za istraživanje. Dodatan pozitivan ishod pilot istraživanja bila je prilika za pripremu potencijalnih potpitanja.

Tijekom provođenja stvarnog dubinskog intervjua nad odabranim ispitanicima, korišteni su prije navedeni alati, od kojih su unaprijed pripremljena pitanja bila podijeljena u tri različita seta. Prvi set pitanja osmišljen je kako bi jednostavnije uveo ispitanika u intervju i sastojao se od pitanja koja razmatraju odnos između osobe i videoigara. Drugi set pitanja odnosio se na utjecaj videoigara na stvarni život i interakcije s drugim igračima, dok je posljednji set pitanja bio povezan s utjecajem videoigara na društvene, kognitivne i emotivne vještine.

Nakon prikupljanja materijala dobivenih tijekom ispitivanja, otkrivene informacije transkribirane su i interpretirane, nakon čega je sadržaj kodiran, kategoriziran i svrstan u zajedničku temu.

5. OBRADA PODATAKA

Dubinskim intervjuom prikupljeni su podaci koji prikazuju utjecaje videoigara na društvene i kognitivne vještine, regulaciju emocija i svakodnevicu kod osoba koje igraju videoigre. Kako bi se zaštitila anonimnost ispitanika, u nastavku rada oznake A1, B1, C1 i D1 označavat će ispitanike skupine 1, odnosno, skupina ispitanika koji igraju videoigre do dva sata dnevno. Oznake A2, B2, C2 i D2 označavat će ispitanike skupine 2, one koji igraju videoigre dva ili više sati dnevno.

Prvi set pitanja:

- 1. Što Vam videoigre predstavljaju i smatrate li se gamerom?*
- 2. Koji su razlozi zbog kojih igrate videoigre i koje žanrove videoigara najčešće igrate?*
- 3. Koliko često igrate videoigre i što smatrate zdravom konzumacijom videoigara, a što nezdravom?*
- 4. Kako mislite da videoigre utječu na Vašu percepciju vremena i prioriteta u stvarnom životu?*

Prvim setom pitanja istraživao se odnos ispitanika prema videoigramama. Skupina 1 navodi kako videoigre primarno služe za zabavu. Također, različiti ispitanici su zabavu povezivali i s drugim aktivnostima, od kojih se spominju učenje kroz videoigru, relaksacija te oblik provođenja vremena s prijateljima ili obitelji.

B1 : „Igram videoigre jer me zabavljaju. Održavaju moj um aktivnim i pružaju način da se osjećam ponosno zbog uspjeha u igri...“

C1 : „Videoigre mi predstavljaju izvor zabave i ponekad priliku za učenje...“

D1 : „Videoigre mi predstavljaju izvor zabave i način provođenja vremena s nekim ljudima.“

A2 : „Rekao bih da su videoigre dio mog života. To je način da se oslobodim od stresa i zabavim se. Upoznao sam mnogo prijatelja kroz igranje i ne mislim da bih bio ista osoba bez toga.“

C2 : „[...] igre su postale moj način druženja s drugom djecom i istovremeno zabave.[...] zaista mogu reći kako su videoigre sastavni dio mog života i ostat će tako.“

D2 : „[...] također ih smatram i terapijom, videoigre nude da ostvarim postignuća nakon uloženog truda.

Ispitanici skupine 2 također navode kako videoigre primarno služe za zabavu. No, ispitanici skupine 2 pokazuju veću povezanost s videoigramama u odnosu na ispitanike skupine 1. Dodatno, većina ispitanika skupine 2 navodi kako videoigre smatraju umjetničkim djelom koje nudi poseban oblik interakcije. Ispitanik C2 objašnjava kako su videoigre „remek-djela“ koja bude interes za istraživanjem pozadinske priče, zbog čega ponekad produžuju vrijeme igranja u danu.

Slično njemu, ispitanik D2 navodi kako igra videoigre zbog interesa za proučavanjem pozadinske priče, s čime se slaže i ispitanik B2 koji ponekad odabire „Indie“ videoigre zbog vizualnih svojstava i pozadinske priče.

C2 : „Igram video igre kako bih se zabavio i istražio kreativna remek-djela koja mi pružaju razvojni programeri, ponekad me povuku priče i igram satima.“

Iduće pitanje iz prvog seta odnosilo se na definiranje zdravih i nezdravih navika igranja videoigara. Ispitanici skupine 1 smatraju kako zdrava konzumacija videoigara uključuje igranje tek nakon ispunjavanja svih obaveza.

A1 : „Nezdravom konzumacijom smatram svakodnevno višesatno igranje, pogotovo ukoliko osoba stavlja videoigre ispred drugih obaveza i planova.“

B1 : „Rekao bih da kontinuirano i pretjerano igranje može dovesti do izolacije od društva...“

D1 : „Nezdravu konzumaciju videoigara smatram onom kad si osoba šteti u smislu međuljudskih odnosa ili zdravlja.“

Većina ispitanika skupine 1 slaže se kako nezdrava konzumacija videoigara može uzrokovati izoliranost iz društva. Ukratko, ispitanici skupine 1 navode kako zdrava konzumacija videoigara uključuje uzimanje pauza, brigu o tjelesnom i mentalnom zdravlju, upravljanje vremenom, brigu o obavezama te igranje radi poboljšavanja raspoloženja.

Slično njima, većina ispitanika skupine 2 isto smatra kako zdrava konzumacija videoigara podrazumijeva vođenje brige o obavezama, tjelesnom zdravlju te upravljanje vremenom. Ostali primjeri zdrave konzumacije videoigara odnosili su se na kontrolu emocija, kompetitivnost i igranje kao oblik nagrade za dobro riješen zadatak u stvarnom životu.

A2 : „Zdrave navike bih opisao kao znati kada stati. Znati kada udahnuti i ostaviti igru sa strane ako osjećaš frustraciju ili sagorijevanje“

B2 : „Mislim da zdrava konzumacija ovisi o drugim stvarima, najviše o tome koliko osoba ima vremena kojeg si može odvojiti za igranje. [...] Nezdravom konzumacijom smatram igranje igrica u periodu kada osoba ima druge stvari na koje se mora fokusirati.“

C2 : „Smatram dobro upravljanje vremenom zdravom navikom igranja.“

Ispitanici skupine 2 navode kako nezdrava konzumacija videoigara uključuje zanemarivanje obaveza, igranje koje negativno utječe na osobu, gubitak interesa za druge aktivnosti te manjak kvalitetnog sna zbog dugotrajnog igranja.

Posljednje pitanje prvog seta odnosilo se na utjecaj videoigara na percepciju vremena i prioriteta u stvarnom životu. Tijekom analize odgovora, otkrivene su i prve bitnije razlike između dvije skupine. Ispitanici skupine 1 navode kako su obaveze prioritet na koji videoigre njima osobno nikad nisu imale utjecaj. Suprotno njima, većina ispitanika skupine 2 navode da videoigre često utječu na njihovo ispunjavanje obaveza, odnosno, videoigre ponekad imaju prednost nad obavezama.

A2 : „Prioriteti su druga priča, često primjećujem da zanemarujem važne zadatke do posljednjeg trenutka“

B2 : „Ali moram priznati kako videoigre dodatno pogoršavaju moju prokrastinaciju...“

D2 : „Teško mi je procijeniti vrijeme koje bih trebao uložiti u druge stvari.“

Odgovori vezani uz percepciju i shvaćanje vremena su slični kod obje skupine. Svi ispitanici složili su se kako vrijeme tijekom igranja videoigara brže prolazi.

Razlika je što većina ispitanika iz skupine 1 ima odgovorniji pristup obavezama za razliku od većine ispitanika skupine 2.

A1 : „Iskreno, mislim da ne utječu na prioritete – prvo riješim sve obaveze iz stvarnog života i onda se nagradim virtualnim životom. A što se tiče percepcije vremena, nekad stvarno zna utjecati. Zaigraš se, bude zabavno i vrijeme jednostavno proleti...“

A2 : „Videoigre definitivno čine da vrijeme brže prolazi. [...] prioriteti su druga priča, često primjećujem da povremeno zanemarujem važne zadatke do posljednjeg trenutka.“

Iznimka unutar skupine 1 je ispitanik C koji navodi kako su videoigre u prošlosti negativno utjecale na njegovo shvaćanje prioriteta. Potrebno je naglasiti kako taj ispitanik u posljednjih par godina igra videoigre manje od sat vremena dnevno, dok je u prošlosti igrao videoigre do pet sati dnevno. Samim time, njegov odgovor konzistentan je odgovorima kod većine ispitanika u skupini 2. Odnosno, moguće je zaključiti kako kod većine ispitanika koji igraju videoigre preko dva sata dnevno, postoji određena ovisnost o videoigramama zbog čega nerijetko zanemaruju obaveze.

Unatoč tome, svi ispitanici se slažu kako je percepcija vremena izmijenjena tijekom igranja videoigara. Točnije, tijekom igranja videoigara vrijeme brže prolazi, što je jedna od glavnih karakteristika svih zabavnih aktivnosti.

Prvi set pitanja otkrio je kako postoje određene sličnosti i razlike među skupinama kada je riječ o odnosu između igrača i videoigre. Sličnosti među skupinama pronalaze se u opisivanju videoigara kao aktivnost koja pruža osjećaj zabave. Također, obje skupine smatraju kako se igranje videoigara može upotpuniti i sa drugim aktivnostima, kao što su učenje ili socijalizacija. Dodatno, obje skupine imaju i sličan pogled na definiranje zdrave i nezdrave konzumacije. Ispitanici smatraju kako zdrava konzumacija videoigara znači prvenstveno briga o tjelesnom i mentalnom zdravlju osobe, što podrazumijeva uzimanje pauza između igranja, upravljanje vremenom i obavezama te vođenje brige o društvenom životu.

| TEMA | KATEGORIJE | KODOVI |
|--------------------------------|--|--|
| Odnos igrača prema videoigrama | Motivacija iza igranja videoigara | Zabava, istraživanje, učenje, stvaranje prijateljstava, slobodno vrijeme, socijalizacija. |
| | Stavovi o zdravoj konzumaciji videoigara | Odmor između igranja, reflektiranje na igru, igranje koje pozitivno utječe na blagostanje, |
| | Stavovi o nezdravoj konzumaciji videoigara | Dugo i kontinuirano igranje, izolacija od društva, zanemarivanje tjelesnog i mentalnog zdravlja, neispunjavanje obaveza, nanošenje štete drugima |
| | Odgovorno odnošenje prema obavezama | Igranje utječe na percepciju vremena, izdvajanje slobodnog vremena za igranje, obaveze imaju veću važnost od igranja |

Slika 2. Skupina 1 - Odnos igrača prema videoigrama. Izvor : izrada autora

| TEMA | KATEGORIJE | KODOVI |
|--------------------------------|--|---|
| Odnos igrača prema videoigrama | Motivacija iza igranja videoigara | Zabava, učenje, odmor, relaksacija, kvalitetno provedeno vrijeme, vrsta terapije |
| | Stavovi o zdravoj konzumaciji videoigara | Odmor između igranja, igranje koje pozitivno utječe na blagostanje, kontrola emocija, kompetitivnost, obraćanje pozornosti na obaveze |
| | Stavovi o nezdravoj konzumaciji videoigara | Zanemarivanje tjelesnog i mentalnog zdravlja, zanemarivanje obaveza, igranje koje negativno utječe na osobu, gubitak interesa za druge aktivnosti |
| | Djelomično odgovorno odnošenje prema obavezama | Igranje utječe na percepciju vremena, izdvajane slobodnog vremena za igranje, igranje ponekad utječe na ispunjavanje obaveza. |

Slika 3. Skupina 2 - Odnos igrača prema videoigrama. Izvor : izrada autora

Prve veće razlike među skupinama mogu se primijetiti u shvaćanju važnosti videoigara u životu. Ispitanici skupine 2 prikazuju veću povezanost s videoigrama, koristeći opise kao što su „terapija“ ili „sastavni dio života“. Dodatno, ispitanici skupine 2 također navode kako su videoigre vrsta umjetničkog djela koje nudi poseban oblik interakcije.

Za skupinu 1 moguće je zaključiti kako postoji određena vrsta odgovornosti kojom limitiraju utjecaj videoigara na njihov život. Ispitanici ove skupine imaju bolju kontrolu nad provedenim vremenom uz videoigre, smatraju obaveze prioritetom i vode brigu o drugim aspektima života. S druge strane, ispitanici skupine 2 češće dopuštaju da videoigre utječu na ispunjavanje obaveza, iako imaju sličan pogled na zdravu i nezdravu konzumaciju videoigara kao skupina 1.

Drugi set pitanja odnosio se na iskustva ispitanika s videoigrama i igračima s kojima se susreću tijekom igranja. Prvi dio seta odnosio se na razlike između društvenog ponašanja i emotivnog stanja prije i nakon igranja videoigara.

Drugi set pitanja:

- 1. Primjećujete li razlike između društvenog ponašanja ili emotivnog stanja prije i nakon igranja videoigara? (Objasniti)*
- 2. Jeste li ikad primijetili da videoigre negativno utječu na Vaš društven život i emotivno stanje zbog čega ste razmišljali o prestanku ili minimaliziranju igranja?*
- 3. Koji su za Vas pozitivni utjecaji videoigara i možete li navesti neke primjere gdje su Vam videoigre pomogle u situacijama iz stvarnog života?*
- 4. Kako biste opisali interakcije s različitim tipovima igrača s kojima se susrećete online i koji osjećaji proizlaze iz tih interakcija?*
- 5. Mislite li da bi se Vaše životne navike i društvene interakcije bitno promijenile u slučaju da prestanete igrati videoigre? Objasnite.*

B1 : „[...]Također mislim da igre jako utječu na moje emocionalno stanje. Ja sam introvert, pa često cijeni vrijeme provedeno sam sa sobom. Igranje igara neko vrijeme pruža mi prijeko potrebno vrijeme za opuštanje, ali me istovremeno i stimulira.“

C1 : „Da, tijekom igranja se osjećam sretno i opušteno, nakon igranja ostane isti osjećaj. U fazi života kada sam igrao videoigre po tri ili četiri sata dnevno, emotivno stanje mi je znalo biti preopterećeno negativnim emocijama, što je utjecalo i na to kako ću se osjećati ostatak dana.“

D1 : „Ukoliko me igrica frustrirala te sam zbog toga prestala igrati, emotivno stanje će mi privremeno biti negativno. Kada sam igricu prestala igrati jer sam provela dovoljno vremena na njoj i sretna sam gdje prestajem, emotivno stanje će mi biti pozitivno dulje vrijeme.“

Kod većine ispitanika iz skupine 1 je moguće primijetiti kako utjecaj videoigara na ukupno emotivno stanje varira ovisno o kvaliteti igranja. Iznimka je ispitanik B1, koji navodi da videoigre gotovo uvijek imaju pozitivan utjecaj na njegovo emotivno stanje.

A2 : „Što se tiče ponašanja, ako sam se osjećao smireno prije nego što sam počeo igrati, recimo League of Legends, sigurno ću biti raspoložen i ako se iznerviram nakon loše igre.“

B2 : „Ponekad, ako sam loše volje, igranje videoigara mi pomogne opustiti se i smiriti.“

D2 : „Ne reagiram na ispađe ostalih igrača koji me mogu izbaciti iz takta, možda ponekad no to me brzo prođe. S druge strane, igre koje su opuštenije i nisu multiplayer imaju pozitivan utjecaj.“

Slično ispitaniku B1, većina ispitanika iz skupine 2 navodi kako videoigre imaju posebno pozitivan utjecaj na njihovo emotivno stanje. Ti se navodi mogu povezati i s prvim setom pitanja, gdje neki ispitanici skupine 2 smatraju videoigre vrstom terapije. Iz navedenog je moguće zaključiti kako igrači koji češće igraju videoigre (skupina 2) smatraju sebe otpornijim na utjecaj videoigara kada je u pitanju regulacija emocija.

Kada je riječ o utjecaju videoigara na društveno ponašanje ispitanika, gotovo svi ispitanici složili su se kako videoigre imaju pozitivan utjecaj. Oni navode da videoigre smatraju oblikom društvene aktivnosti, bilo riječ o druženju uživo ili *online*. Bitno je za naglasiti kako tijekom igranja, fokusiranost na sadržaj na ekranu često utječe na društvene interakcije u tom trenutku.

B1 : „Nisam siguran da primjećujem ikakve razlike između društvenog ponašanja prije ili poslije igranja, ali često primijetim da se trudim usredotočiti na igre dok igram. [...] Često se zateknem potpuno usredotočen – zanemarujem druge ljude koji pokušavaju razgovarati sa mnom.“

D1 : „Ne mislim da bi se moje društvene interakcije promijenile u smislu kvalitete ili sadržaja, ali mislim da bih više vremena provodio s drugima.“

D2 : „Smatram da da, možda bih to slobodno vrijeme iskoristio na korisniji način. [...] Na društvene interakcije ne, uvijek prioritiziram druženje umjesto videoigara.“

Dodatno, na pitanje postoji li mogućnost da se društvene navike kod ispitanika promjene u slučaju da prestanu igrati videoigre, gotovo svi ispitanici objasnili su kako bi u tom slučaju provodili više vremena s prijateljima i obitelji. No, kvaliteta društvenog ponašanja ostala bi ista u tom slučaju. Iznimke su ispitanici C1 i B2 koji navode da videoigre imaju veći utjecaj na njihovo društveno ponašanje.

C1 : „Shvatio sam da sam propustio velik broj događanja i druženja s prijateljima, dok sam u međuvremenu igrao igre...“

B2 : „Da, puno sam puta odbio druženje s prijateljima kako bih mogao igrati videoigre, ili bih prihvatio poziv na druženje ali bih razmišljao o videoigramama i ne bi iskreno uživao u izlasku.“

No, čak i kod ispitanika C1 je moguće primijetiti kako je minimaliziranje igranja utjecalo samo na količinu provedenog vremena s prijateljima, slično ostalim ispitanicima. Ispitanik B2 jedini je prikazao kako videoigre negativno utječu na njegovu želju za socijalizacijom i kvalitetu iste.

Iduće pitanje drugog seta zahtijevalo je od ispitanika da navedu koji su to pozitivni utjecaji videoigara na različite aspekte stvarnog života. Svi ispitanici navode kako su im videoigre pomogle u shvaćanju, razumijevanju i korištenju engleskog jezika. Ostali pozitivni utjecaji oko kojih se većina ispitanika složila bili su brži refleksi, rješavanje problema, socijalizacija i komunikacijske vještine.

A1 : „Na primjer, mogu se poboljšati komunikacijske vještine, pogotovo na engleskom jeziku jer je većina igara na engleskom.“

A2 : „Pošto sam volio RPG-ove, to mi je stvarno pomoglo kako razgovarati s ljudima i ako se sprijateljiti s njima.“

B1 : „[...]mislim da mi se poboljšala i koncentracija. Igrao sam mnogo izazovnih igara i ostao uz njih. Sada, kada se suočavam s izazovom u stvarnom životu, više sam voljan ostati dosljedan i izboriti se kroz to.“

B2 : „[...] rekao bih da su bolje vještine engleskog jezika, povezivanje s ljudima sličnim meni, učenje o drugim stvarima, ali bih najviše rekao da je pozitivan utjecaj duševni mir...“

C1 : „Pozitivni učinci može biti puno toga, kao što je poboljšanje raspoloženja, zabava, druženje, upoznavanje, učenje jezika, a ovisno o videoigri može biti i poboljšanje koordinacije, brži refleksi, rješavanje problema i slično.“

C2 : „Koordinacija ruke i oka mi je toliko dobra da se mogu koristiti s obje ruke igrajući sportove poput košarke, stolnog tenisa ili badmintona. Drugo, stvorio sam puno veza zbog igranja...“

D1 : „Videoigre često zahtijevaju dobre reakcije i koordinaciju oka i ruke, kao i dobre, precizne pokrete. [...] Smatram da me igranje videoigara naučilo rješavati probleme i dobro se snalaziti u prostoru. [...] Također, obzirom da je većina videoigara na engleskom, smatram da su poboljšale moje znanje engleskog jezika...“

D2 : „U nekim granicama smatram da su dobri za razvijanje refleksa, posebno bih istaknuo VR tehnologiju. Također, emocionalno pozitivno utječu na igrača. [...] Mislim da su me videoigre pripremile za život u budućnosti.“

Ukratko, videoigre su se u ovom slučaju pokazale kao medij koji može znatno utjecati na fizičke mogućnosti kod osoba, posebno kada je riječ o koordinaciji očiju i ruke i rješavanju problema. Osim toga, ispitanici su naveli kako su videoigre ostavile pozitivan utjecaj i na povezivanje i komunikaciju s drugim osobama. Ti utjecaji pokazali su se neovisnim o skupini, što može značiti kako duže igranje videoigara ne mora nužno značiti i veći pozitivni utjecaj.

Zadnji dio drugog seta pitanja odnosio se na interakcije ispitanika s drugim igračima koje susreću *online*. Pitanje se odnosilo isključivo na igranje u timu s nepoznatim osobama ili protiv njih. Obje skupine navele su kako tijekom takvog igranja u većini slučajeva imaju negativne interakcije.

A1 : „Ne igram toliko igre s drugim online igračima, ali ovo nešto malo što sam se susrela nije bilo baš pozitivno, poglavito jer sam bila početnik u toj nekoj igri. Samim time nisam bila toliko brza i spretna pa sam znala nailaziti na negativne komentare.“

B1 : „Da, apsolutno, ali najviše sam frustriran sa samim sobom zbog loše igre, negativni komentari me ne diraju toliko.“

C1 : „Susreo sam se s cijelom paletom ljudi, od dobrih do loših i svega između, a tako su se stvarali i različiti osjećaji od frustracije do smijeha.[...] Videoigre izazivaju pozitivne emocije, igrači s kojima se susrećem izazivaju negativne.“

D1 : Imala sam razne interakcije s igračima na online igricama. Nažalost, obzirom da sam žena, ukoliko je u pitanju glasovna komunikacija, često se zna dogoditi da muški suigrači prema meni upućuju uznemirujuće i seksualne komentare. [...] Naravno, iz negativnih interakcija se osjećam loše i ne želim više sudjelovati u njima...“

Razlika između skupine 1 i skupine 2 je pojava određene otpornosti na negativne komentare kod većine ispitanika u skupini 2. Iz ponuđenih odgovora skupine 2 može se primijetiti kako ispitanici pozitivnije pristupaju problematičnim igračima. Taj pristup može se povezati sa kontrolom emocija ili razvijenom otpornosti na negativne komentare zbog većeg iskustva u videoigramima za razliku od ispitanika skupine 1.

A2 : „Definitivno ovisi o igri iz koje interakcija dolazi. Mogu nabrojati na prstima jedne ruke broj pozitivnih reakcija koje sam imao igrajući League of Legends. Ali, kad se te pozitivne interakcije dogode, to je nezaboravno i jedno od najzabavnijih iskustava kad je riječ o igranju online igara.“

C2 : „[...] obično se smijem onome tko se ljuti u videoigri i dodatno potičem njegovu ljutnju namjernim lošim igranjem. [...] Osobno se rijetko naljutim i to je onda uzrokovano od mojih suigrača jer očekujem da dobro igraju.“

D2 : „Većinski se trudim imati dobre interakcije, takve ih i započinjem. Problemom smatram osobe koje su na drugoj strani računala. [...] ako me neko pohvali u videoigri, osjećat ću se dobro.“

Nakon drugog seta pitanja može se zaključiti kako videoigre imaju brojne pozitivne utjecaje na igrače. Kada je riječ o utjecaju na emotivno stanje, videoigre su se pokazale kao aktivnost koja može spriječiti pojavu negativnih emocija dok s druge strane povećava broj pozitivnih emocija. Ispitanici skupine 1 smatraju da videoigre imaju djelomičan utjecaj na njihove osjećaje, navodeći da videoigre ne mogu nužno popraviti njihovo raspoloženje. Isto tako, većina ispitanika skupine 1 smatra kako videoigre mogu i negativno utjecati na njihovo raspoloženje, gdje se ti osjećaji onda manifestiraju kroz ostatak dana. S druge strane, većina ispitanika skupine 2 navodi da se koriste videoigrama kako bi poboljšali svoje raspoloženje. Teško je procijeniti radi li se o vrsti ovisnosti o videoigrama, zbog čega većina ispitanika skupine 2 automatski razvija pozitivne osjećaje kada pokrenu videoigru. Ukratko, igranjem videoigara izmjenjuju se različite emocije, samim time kod većine ispitanika dolazi do boljeg raspoloženja.

| TEMA | KATEGORIJE | KODOVI |
|-----------------------------|--|---|
| Iskustva igranja videoigara | Utjecaji videoigara na emotivno stanje i društveno ponašanje | Snažna pozadinska priča, nova igra, drugi igrači, izmjenjivanje osjećaja ovisno o kvaliteti igranja, igranje oduzima vrijeme za socijalizaciju |
| | Pozitivni utjecaji videoigara | Bolje komunikacijske vještine, učenje stranog jezika, bolja koncentracija, suočavanje s izazovima, socijalizacija, brži refleksi, bolje rješavanje problema, koordinacija očiju i ruku, snalaženje u prostoru, bolje pamćenje |
| | Interakcije s drugim igračima | Nesuglasice, negativni komentari, strah od sudjelovanja, strah od glasovnog komuniciranja, uznemiravanje, frustracija |

Slika 4. Skupina 1 - Iskustva igranja videoigara. Izvor : izrada autora

No, potrebno je napomenuti kako igranje videoigara s nepoznatim igračima ima suprotan učinak. Gotovo svi ispitanici svrstali su takav način igranja u negativnu interakciju. Osjećaji koji proizlaze tijekom takvog igranja uključuju frustraciju i ljutnju. Dodatno, ispitanici ženskog spola naveli su da se vrlo često susreću s negativnim iskustvima kada otkriju svoj spol unutar videoigre. Ta iskustva uključuju seksualno uznemiravanje, strah od sudjelovanja i strah od glasovnog komuniciranja. Suprotno njima, ispitanici muškog spola naveli su samo klasične negativne interakcije kao što su svađe sa suigračima ili protivnicima, što se smatra blažim oblikom negativne interakcije.

Također, postoje i razlike u pristupanju takvim interakcijama između dvije skupine. Većina ispitanika skupine 1 intenzivnije reagira na negativne komentare i nesuglasice, dok većina ispitanika skupine 2 ulazi u interakciju s drugim nepoznatim igračima na pozitivniji način. Primjerice, neki ispitanici skupine 2 smatraju *online* prepirke humorističnim, dok jedan ispitanik spominje samo pozitivne primjere, objašnjavajući kako su negativne interakcije nešto na što se ne može utjecati te ih se kao takve treba zanemariti. Zanimljivo, gotovo svi ispitanici tijekom provođenja dubinskog intervjua navodili su negativna iskustva kroz videoigru *League of Legends*.

Kada je riječ o društvenom ponašanju ispitanika, videoigre ne ostvaruju preveliki utjecaj na igrače. Većina ispitanika smatra kako videoigre utječu samo na dužinu i učestalost vremena provedenog s drugima, smatrajući da bi se bez videoigara češće družili s poznanicima iz stvarnog života. No, govoreći o kvaliteti tog druženja, ona bi ostala ista.

| TEMA | KATEGORIJE | KODOVI |
|-----------------------------|--|---|
| Iskustva igranja videoigara | Utjecaji videoigara na emotivno stanje i društveno ponašanje | Različiti žanrovi utječu pozitivno ili negativno, izmjenjivanje emocija ovisno o kvaliteti igranja, otpornost na negativna iskustva, relaksacija, igranje smanjuje želju za druženjem uživo, |
| | Pozitivni utjecaji videoigara | Bolje komunikacijske vještine, učenje stranog jezika, bolje komunikacijske vještine, bolje rješavanje problema, stvaranje veza s drugim osobama, bolje razumijevanje digitalnog i sadržaja sličnog videoigrama. |
| | Interakcije s drugim igračima | Pozitivne interakcije s drugim igračima, nezaboravna iskustva, otpornost na negativne interakcije, kompetitivnost, prijateljsko pristupanje drugim igračima |

Slika 5. Skupina 2 - Iskustva igranja videoigara. Izvor : izrada autora

Konačno, razmatrajući o pozitivnim utjecajima videoigara na različite aspekte stvarnog života, ispitanici navode učenje engleskog jezika kao aktivnost na koju su videoigre najviše utjecale. Ostali pozitivni utjecaji razlikuju se od ispitanika do ispitanika, no najčešće se spominju utjecaji na komunikacijske vještine, koordinaciju očiju i ruku, rješavanje problema te poboljšanje refleksa. No, vraćajući se na prethodno istaknute interakcije s drugim igračima, vidljivo je kako skupina 2. ima veću otpornost na negativne interakcije. Što se može shvatiti kao još jedan pozitivan utjecaj videoigara koji nije naveden od strane ispitanika skupine 2.

Posljednji set pitanja mogao se smatrati najtežim setom jer je od ispitanika zahtijevao da procjene utjecaj videoigara na svoje društvene i kognitivne vještine, kao i vještine reguliranja emocija.

Treći set pitanja:

- 1. Kako su Vaše navike igranja utjecale na sposobnost organizacije i izvođenja obaveza?*
- 2. Jesu li videoigre utjecale na Vaše komunikacijske vještine? Zašto/na koji način*
- 3. Jesu li videoigre utjecale na Vaše reguliranje emocija tijekom igranja, kako se to odrazilo na Vaše emotivno stanje nakon igranja?*
- 4. Kako biste opisali svoje vještine izražavanja misli i osjećaja prema drugima? Jesu li videoigre utjecale na te vještine?*
- 5. Jesu li videoigre utjecale na Vaše vještine rješavanja problema? Zašto/na koji način*

Prvo pitanje istraživalo je utjecaj igranja na sposobnost organizacije i izvođenja obaveza. Dvoje ispitanika skupine 1 (A1,B1) navelo je da videoigre pozitivno utječu na njihove vještine organizacije.

A1 : „Iskreno, ako išta, mislim da su mi poboljšale i organizaciju i izvođenje obaveza. Obaveze nekad riješim brže i efikasnije, a i vrijeme si bolje organiziram.“

C1 : „Možda u blažem obliku danas, ali ako jesu onda je to zasigurno loše jer sam grozan u organizaciji. Kod obaveza je to malo drugačije, njih uvijek ispunim prije svega drugog, ali da su videoigre imale utjecaja na to, rekao bih – ne. Suprotno čak, prije sam zbog videoigara odgađao obaveze.“

Ispitanik C1 naveo je da videoigre trenutno nemaju utjecaj na njegove navedene vještine, no u vrijeme kada je češće igrao videoigre ponekad je zanemarivao važnost obaveza. Dok ispitanik D1, slično ispitaniku C1, navodi da njegove navike nisu imale primjetnog utjecaja na sposobnosti organizacije i izvođenja obaveza.

Ispitanici skupine 2 bili su podijeljeni oko odgovora. Ispitanici A2 i B2 smatraju kako su videoigre negativno utjecale na njihove vještine organizacije i izvođenja obaveza. Dok ispitanici C2 i D2 smatraju kako videoigre na njih osobno nemaju utjecaja kod ispunjavanja obaveza. Ispitanik D2 dodao je kako videoigre nikada ne bi trebalo smatrati odgovornima za promjene u ponašanju osobe.

B2 : „Rekao bih da su videoigre utjecale na te vještine, ali u negativnom smislu. Često kada bih organizirao vrijeme, prvo bih razmislio što sve trebam obaviti i onda bih gledao kako ubaciti termin igranja između sve to, [...], no često obaveze riješim brzinski ili odgodim za sutradan.“

C2 : „Prilično sam organiziran, neke igre te prisiljavaju da stvari posložiš prema svojim željama, [...]. Prilično sam odgovoran, posebno u kućanskim poslovima ili zadacima u školi, zadatke bih klasificirao kao zadatke, a zatim bi se nagradio igranjem igara...“

Ukratko, ne postoje velike sličnosti ili razlike između ove dvije skupine. Neovisno o skupini, polovica ispitanika smatra kako su videoigre imale pozitivan utjecaj na njihove vještine organizacije i izvršavanja obaveza. Druga polovica ispitanika smatra da videoigre imaju negativan utjecaj ili ga nemaju uopće.

Iduće pitanje odnosilo se na utjecaj videoigara na komunikacijske vještine kod ispitanika. Kod većine ispitanika skupine 1, videoigre su pozitivno utjecale na komunikacijske vještine. Kao što je prije navedeno, gotovo svi ispitanici smatraju da su im videoigre pomogle u razumijevanju i primjeni engleskog jezika. Dodatno, većina ispitanika skupine 1 navodi kako videoigre nisu imale veći utjecaj na ostatak njihovih komunikacijskih vještina. Iznimka je ispitanik C1, koji navodi da su mu interakcije s drugim igračima pomogle u izbjegavanju nesuglasica.

A1 : „Poboljšale su moju komunikaciju na engleskom jeziku [...], ali na općenitu komunikaciju kao takvu mislim da nisu pretjerano utjecale videoigre.“

C1 : „Da, ubrzale su mi učenje i primjenu stranog jezika, ali i različite pristupe komunikaciji s drugima zbog velikog broja interakcija s ljudima koje sam susretao online. Naučio sam izbjegavati svađe, ali i kako se nositi s njima. [...] Pomogle su mi i u komunikaciji s ljudima koji također igraju videoigre, bolje bih se povezoao s njima...“

S druge strane, većina ispitanika skupine 2 složila se da videoigre imaju pozitivan utjecaj na komunikacijske vještine. Kod nekih je ispitanika to izraženije, dok drugi objašnjavaju kako su videoigre vrsta interakcije iz koje uče različite stvari pa tako i komuniciranje s drugima. Također, kao i kod skupine 1, videoigre imale su velik utjecaj na učenje engleskog jezika.

A2 : „Da, igranje je pozitivno utjecalo. [...] Videoigre su bile način da se zabavim uz dodatno učenje kako trebam razgovarati s ljudima, [...] videoigre su glavni razlog zbog kojeg sam naučio govoriti i razumjeti engleski jezik.“

D2 : „Mislim da jesu, kao i sve ostalo, to je jedna vrsta interakcije. Pomogle su mi shvatiti kako da pristupim nekom, komuniciram s nekim koga ne znam i pomogle su mi savjetovati ostale.“

Nadalje, od ispitanika se tražilo da objasne i ocjene svoje vještine izražavanja misli i osjećaja, što se također može svrstati u komunikacijske vještine. Svi ispitanici skupine 1 složili su se kako videoigre nemaju utjecaja na njihove vještine izražavanja misli i osjećaja. Postoje određene razlike između ispitanika kada je u pitanju samoprocjena vještina. Odnosno, dvoje ispitanika skupine 1 ocijenilo je svoje vještine problematičnima.

Drugi par ispitanika ocijenio je svoje vještine izražavanja misli vrlo dobrim, dok vještine izražavanja osjećaja smatraju problematičnim. Dodatno, oba su ispitanika za sebe rekla kako svemu pristupaju analitički i racionalno, što smatraju pravilnim načinom ponašanja.

D1 : „Nekad imam problema s izražavanjem svojih misli, kao i osjećaja. Igrice nisu utjecale na te vještine, loše su cijelog mog života.“

B1 : „Rekao bih da sam jako loš u izražavanju svojih osjećaja, ali vrlo dobar u izražavanju svojih misli. Obično sam prilično analitičan i ne cijenim emocije toliko koliko logiku.“

Suprotno ispitanicima skupine 1, većina ispitanika skupine 2 navela je da videoigre imaju srednji ili veliki utjecaj na njihove vještine izražavanja misli i osjećaja.

A2 : „Da, videoigra Fallout ima ovu vještinu koja se naziva „govor“ i doslovno se bazira na tome da se temeljem svojih odabira utječete na likove u igri, [...] Često je koristim igrajući franšizu i definitivno je utjecala na to kako se izražavam. Opisao bih to kao poboljšano“

D2 : „Smatram da imam vrlo dobre vještine izražavanja misli i osjećaja, [...] U mom slučaju videoigre nisu utjecale pretjerano, ali smatram kako videoigre mogu utjecati pozitivno ili negativno na te vještine, kao i druge stvari kao što su knjige i filmovi.“

Ispitanik D2 jedini je naveo da videoigre na njega nisu imale veći utjecaj, no dodaje da shvaća i vjeruje kako videoigre mogu utjecati na vještine kao i drugi mediji.

Ispitanici A2, C2 i D2 svoje su vještine izražavanja misli i osjećaja ocijenili vrlo dobrim, dok je ispitanik B2 naveo kako se smatra introvertom i samim time smatra svoje komunikacijske vještine problematičnim. Dodatno, trojica ispitanika smatra kako postoji utjecaj videoigara na njihove vještine izražavanja misli i osjećaja, a ispitanik B2 je jedini naveo kako su ti utjecaji negativne prirode. Uspoređujući odgovore obje skupine, primjetno je kako postoji razlika kod utjecaja videoigara na komunikacijske vještine ispitanika. Većina ispitanika skupine 1 navodi kako videoigre nemaju utjecaja na njihove komunikacijske vještine, dok većina ispitanika skupine 2 tvrdi suprotno.

Iduće pitanje odnosilo se na utjecaj videoigara na vještine rješavanja problema. Zanimljivo, svi ispitanici smatraju kako su videoigre pozitivno utjecale na njihove vještine rješavanja problema.

A1 : „Videoigre su poboljšale moje vještine rješavanja problema. U igrama se često susrećem s izazovima koji zahtijevaju brzo razmišljanje, analitičke sposobnosti i kreativno razmišljanje kako bih pronašla optimalno rješenje.“

B1 : „Sasvim točno. Igrao sam mnogo igara s zagonetkama i platformerskih avantura koje me prisiljavaju da pažljivo procijenim situaciju, razmotrim alternativne načine upotrebe resursa i ne odustanem od igre.“

B2 : „Eventualno kod pojave nekog problema su me naučile da trebam razmisliti o mogućim ishodima. [...] videoigre su mi pomogle i u shvaćanju tehnologije, pa ako imam problem s nekim uređajem znam prepoznati kvar. Dodao bih da to nisam naučio iz videoigara, nego su me videoigre približile takvom sadržaju...“

D2 : „Nekakve puzzle i zagonetke da, igrao sam takve videoigre i bilo mi je zanimljivo mozgati kako bih došao do rješenja. Uvijek se fokusiram na videoigre i zbog toga se mogu bolje fokusirati i na stvari u pravom životu.“

Moguće je zaključiti kako su glavne sličnosti ovih dviju skupina razvijanje vještina rješavanja problema te razvijanje sposobnosti procjene situacije. Važno je napomenuti kako je većina ispitanika spomenula žanrove puzzle, strategija i platformera kao videoigre koje imaju najpovoljniji utjecaj na navedene vještine. Bitnije razlike između skupina nisu otkrivene.

Posljednje pitanje odnosilo se na utjecaj videoigara u reguliranju emocija tijekom igranja te odrazu emocija na emotivno stanje nakon igranja, slično i postavljenom pitanju u drugom setu.

Većina ispitanika skupine 1 navodi kako igranje videoigara ponekad smatra izazovom zbog čega ponekad imaju problema s kontrolom osjećaja frustracije. Taj se osjećaj najviše manifestira u teškim dijelovima videoigre ili u slučaju izgubljene igre. Nadalje, većina ispitanika skupine 1 navodi kako imaju poteškoća s regulacijom emocija tijekom igranja, što se ponekad odražava i na osjećaje nakon igranja. Isto tako, većina ispitanika dijeli iskustvo osjećaja zadovoljstva i ponosa na uspjeh u videoigri. Razlike koje se pojavljuju unutar ove skupine vezane su uz ispitanike C1 i D1.

Ispitanik C1 navodi kako je iz videoigara naučio izbjegavati svađe, čime se koristi i u stvarnom životu. Ispitanik D1 navodi da videoigre jednako utječu na njegovu regulaciju emocija tijekom i nakon igranja videoigara.

A1 : „Pa igranje definitivno zna biti treniranje živaca. Neke videoigre zahtijevaju stalno ponavljanje nekog levela ili dijela igre, [...] To nekad zna biti frustrirajuće, ali upravo tako vježbaš kontrolirati emocije. Nekad te taj osjećaj prati i nakon igranja, ali zato svaki put kada se pređe dio na kojem si zapeo, osjetiš navalu sreće i ponosa...“

C1 : „Jesu, pomogle su mi nositi se s frustracijom. Tijekom igranja online igara znao bih upasti u neke besmislene svađe, no na kraju sam naučio da to nema smisla i ne vodi ničemu dobrom. To sam prenio i na razmišljanje u stvarnom životu.“

D1 : „Smatram da videoigre ne utječu na moju regulaciju emocija, smatram da jednako reagiram u stvarnom životu i u igricama. Ako ništa drugo, videoigre su me naučile da ako ne uspijem – otresem se i pokušam ponovno.“

Ispitanici skupine 2 navode kako imaju sposobnost efektivnog kontroliranja emocija tijekom igranja. Potvrđujući svoj način otpora prema negativnim osjećajima i interakcijama kao što je objašnjeno u drugom setu pitanja. Važno je za napomenuti kako ispitanici skupine 2 osjećaju slične emocije kao i ispitanici iz skupine 1, no glavna je razlika što ispitanici skupine 2 bolje kontroliraju svoje emocije.

A2 : „Teško je ostati smiren i procijeniti što se događa okolo kad te uhvati ljutnja, ali rekao bih da sam postao bolji u rješavanju tog problema kako je vrijeme prolazilo.“

B2 : „[...]videoigre su me naučile strpljenju prije svega. Iako tijekom igranja mogu osjećati svakakve emocije, negativne i pozitivne, s negativnim često imam problema. [...] no i dalje se ponekad ne mogu suzdržati da se ne naljutim. Ukratko, videoigre su mi pomogle shvatiti što osjećam i kako se nositi s tim...“

D2 : „Prije bih se znao nasekirati ako netko bolje nešto uradi od mene, što uzrokuje da počinjem sebi postavljati neka egzistencijalna pitanja. Videoigre su mi pomogle bolje shvatiti svoje emocije i kako im pristupiti.“

Kada je riječ o utjecaju videoigara na vještine organizacije, komunikacijskih vještina, vještina rješavanja problema i reguliranja emocija, otkriveni su zanimljivi uvidi u različite perspektive i iskustva kod ispitanika. Po pitanju organizacije i izvođenja obaveza, postoji podijeljeno mišljenje između skupina. Može se zaključiti kako količina provedenog vremena uz videoigre ne utječe na ove vještine. S druge strane, analiza odgovora vezanih uz komunikacijske vještine prikazuju veće razlike između skupina.

Iako svi ispitanici smatraju kako su im videoigre poboljšale znanje i vještine izražavanja na engleskom jeziku, većina ispitanika skupine 1 smatra kako ne postoje drugi pozitivni utjecaji. S druge strane, gotovo svi ispitanici skupine 2 navode da su videoigre imale veliki utjecaj na njihove vještine komunikacije i izražavanja. Iznimka je jedan ispitanik koji govori kako su videoigre negativno utjecale na njegove komunikacijske vještine.

Utjecaj videoigara na vještine rješavanja problema pokazao se vrlo pozitivnim na sve ispitanike neovisno o skupini kojoj pripadaju. Posebno se ističu vještine koordinacije očiju i ruku, logičkog zaključivanja i pamćenja. Neki ispitanici smatraju kako sve videoigre mogu imati utjecaj na ove vještine, no žanrovi poput puzli, platformera i strategija najpovoljnije utječu na igrače.

Kod regulacije emocija otkriveno je kako ispitanici skupine 1 imaju određenih poteškoća, najviše u izazovnijim dijelovima videoigara. Samim time, moguće je zaključiti kako njihovo reguliranje emocija ovisi o kvaliteti i sadržaju videoigara. Ispitanik C1 jedini je naveo kako su mu videoigre pomogle u izbjegavanju svađa u virtualnim i stvarnom životu. S druge strane, ispitanici skupine 2 ponovno su potvrdili određenu otpornost prema pojavi negativnih emocija tijekom igranja.

| TEMA | KATEGORIJE | KODOVI |
|---------------------|----------------------------------|--|
| Utjecaji videoigara | Organizacija i izvođenje obaveza | Užurbanost, nedovršavanje obaveza, odgađanje obaveza, shvaćanje prioriteta |
| | Komunikacijske vještine | Igra kao vrsta interakcije s drugima, bolji pristup komunikaciji s drugima, shvaćanje izbora riječi, videoigre kao česta tema razgovora, razmišljanje o mogućim reakcijama sugovornika |
| | Vještine rješavanja problema | Povećana analitičnost, alternativni pristup problemu, prepoznavanje obrazaca, brže donošenje odluke, smirenost, fokusiranost na problem, kvalitetnije razmatranje opcija i ishoda problema |
| | Regulacija emocija | Izmjenjivanje emocija tijekom igranja, bolje shvaćanje emocija, bolja kontrola nad emocijama, izbjegavanje negativnih emocija |

Slika 2. Skupina 1 - utjecaji videoigara. Izvor : izrada autora

| TEMA | KATEGORIJE | KODOVI |
|---------------------|----------------------------------|--|
| Utjecaji videoigara | Organizacija i izvođenje obaveza | Veća brzina u obavljanju zadataka, veća efikasnost, bolja organizacija vremena, shvaćanje prioriteta, disciplina |
| | Komunikacijske vještine | Bolje razumijevanje stranog jezika, bolje izražavanje misli, |
| | Vještine rješavanja problema | Povećana analitičnost, kreativno razmišljanje, brža evaluacija situacije, donošenje odluka pod pritiskom, oprezniji pristup problemu, bolja upotreba resursa, upornost, strategičnost, alternativni pristup problemu, potraga za detaljima |
| | Regulacija emocija | Izmjenjivanje emocija tijekom igranja, emocije iz igranja manifestiraju se kroz ostatak dana, igranje neće nužno pomoći u stvaranju pozitivnih osjećaja |

Slika 3. Skupina 2 - utjecaji videoigara. Izvor : izrada autora

5.1 Rasprava

Prvim setom pitanja otkrivene su određene sličnosti među skupinama po pitanju naravi odnosa između igrača i videoigara. Prvo, obje skupine smatraju kako su videoigre medij koji prije svega potiče zabavu i opuštanje. Odnosno, kod svih ispitanika otkriveno je da je osjećaj zabave glavna motivacija koja se nalazi iza igranja videoigara. Dodatno, veliki broj ispitanika naveo je različite aktivnosti koje mogu provoditi uz videoigre, kao što su socijalizacija ili učenje iz videoigara. Također, većina ispitanika iz skupine 2 navodi kako su videoigre svojevrsna umjetnička djela koja mogu biti obilježena karakteristikama kvalitetnih vizualnih elemenata i naracije. Slična otkrića spomenuta su i u kvalitativnom istraživanju autora Rogers *et al.* (2016). Prema njihovom istraživanju, interaktivna priroda videoigara i zabavna iskustva glavni su razlozi zbog kojih osobe igraju videoigre. Točnije, riječ je o izazovima, impresivnoj prezentaciji stvarnog svijeta unutar videoigre i kompleksnom narativu koji utječe na razvoj fiktivnog lika.

Isto tako, istraživanje *Fun, play and games: What makes games engaging* autora Prenskog iz 2001. godine prikazuje atraktivnost videoigara kroz 12 različitih karakteristika, od kojih u ovom radu ispitanici navode zabavu, interaktivnost, narativ i emocionalne reakcije na kvalitetu igre. No, u navedenim radovima drugih autora ne prikazuju se poveznice između igre i drugih aktivnosti, kao što je kod ispitanika unutar ovog istraživanja. Pretpostavka je kako u vrijeme provedbe ovog istraživanja nisu bili toliko zastupljeni *online* i *multiplayer* oblici videoigara kao što je to danas slučaj.

Nadalje, stavovi ispitanika o zdravom i nezdravom tipu konzumacije videoigara gotovo su isti, obje skupine ispitanika naglašavaju važnost brige o mentalnom i tjelesnom zdravlju. No, ispitanici se najviše referiraju na vođenje brige o obavezama, gdje je otkriveno kako ispitanici prve skupine pokazuju veću odgovornost prema aspektima stvarnog života. Ispitanici ove skupine naglašavaju da videoigre ne utječu na njihovo rješavanje obaveza, navodeći kako igranje videoigara nastupa isključivo u slobodno vrijeme. Ispitanici druge skupine dijele slično mišljenje kada je riječ o važnosti rješavanja obaveza, no kod njih videoigre ponekad utječu na isto. Jedan od mogućih razloga je vrsta ovisnosti o videoigramima kod druge skupine, obzirom da je riječ o ispitanicima koji igraju videoigre dva sata ili više u danu. No, kako su svi ispitanici naveli da vrijeme brže prolazi uz igranje videoigara, postoji mogućnost kako je nedostatak vremena razlog zbog čega se druga skupina može smatrati neodgovornijom za razliku od prve skupine ispitanika. Dodatno, postoji mogućnost da je uzrok takvog ponašanja eskapizam, samim time, ispitanici odgađaju izvođenje obaveza jer bi to značilo povratak u stvarni život.

Najveća razlika unutar prvog seta pronalazi se u tome što druga skupina ispitanika pokazuje veću emotivnu povezanost uz videoigre. Važno je za napomenuti kako se to ne odnosi na emocije koje proizlaze tijekom igranja videoigara, već na smatranje videoigara kao važnim dijelom života. Autori Iacovides i Mekler (2019) navode kako neki igrači igraju videoigre da bi se suočili s vlastitim emocijama i emotivnim stanjem. To se može povezati i s ispitanicima druge skupine ovog istraživanja. Naime, korištenje videoigara kao metoda suočavanja s emocijama istovremeno produbljuje i odnos između igrača i videoigre, uzimajući u obzir da igranje potiče pozitivno mentalno i emotivno stanje kod osoba. Ovakvi se obrasci pojavljuju i kod ispitanika unutar ovog istraživanja, posebice kod ispitanika druge skupine. Primjerice, ispitanik C2 tijekom provedbe dubinskog intervjua navodi :

„Moje djetinjstvo bilo je ispunjeno igrama jer su moji roditelji radili cijeli dan ili putovali zbog posla, a nemam braće ili sestara, pa su igre postale moj način druženja s drugom djecom i istovremeno zabave. Kad sam bio na najnižoj točki, samo su igre i prijatelji bili uz mene, pa zaista mogu reći da su igre sastavni dio mog života i ostat će tako...“

Iz navedenog se može zaključiti kako videoigre kod nekih ispitanika druge skupine predstavljaju više od interaktivnog medija. No, zbog emotivne dubine između tih ispitanika i videoigara dolazi i do poteškoća kod pravilne funkcije u stvarnom životu, posebice kada je riječ o izvođenju obaveza i pojave eskapizma.

Iduća dva seta pitanja odnosila su se na pozitivne ishode igranja videoigara, kao što su poboljšanje komunikacije, kognitivnih sposobnosti ili regulacije emocija. Otkriveno je da videoigre mogu utjecati pozitivno ili negativno na regulaciju emocija kod ispitanika iz prve skupine, dok ispitanici druge skupine smatraju kako videoigre gotovo uvijek utječu pozitivno na regulaciju emocija. Točnije, ispitanicima druge skupine videoigre donose pozitivne emocije neovisno o vanjskim čimbenicima. Također, oni pokazuju i veću otpornost na negativne emocije koje proizlaze tijekom igranja, kao što je primjerice nesuglasnost s drugim igračima u timu. Ispitanici prve skupine pokazuju drugačije mišljenje, kod njih videoigre mogu pozitivno ili negativno utjecati, ovisno o vanjskim čimbenicima. Nadalje, ispitanici druge skupine igraju videoigre kako bi pozitivno utjecali na trenutno emotivno stanje, navodeći da im videoigre mogu emotivno pomoći nakon iscrpnog dana. Dodatno, takvo igranje im pomogne u regulaciji emocija čak i kad gube ili se svađaju s drugim igračima, gdje je kod prve skupine ispitanika to obratno. Razlog te pojave nije moguće objasniti analizirajući odgovore ispitanika. Postoji mogućnost da je riječ o vrsti ovisnosti o videoigramima ili se čak moguće ponovno referirati na eskapizam i korištenje videoigara kao metodu suočavanja s emocijama.

Autori Lobel, Granic i Engels (2014) navode kako se videoigre mogu smatrati strategijom regulacije emocija. Navedeni autori sugeriraju kako se regulacija emocija može trenirati kroz igranje videoigara, što je vidljivo i kod druge skupine unutar ovog istraživanja. Naime, moguće je da ispitanici druge skupine imaju bolje razvijeno reguliranje emocija zbog treninga kroz igranje. Važno je napomenuti dvije stvari kod usporedbe ovih radova. Prvo, uzorak njihovog istraživanja blizak je uzorku druge skupine ispitanika u ovom radu, odnosno, riječ je o osobama koje su vješte u igranju videoigara. Drugo, autori smatraju kako se njihova teorija mora dodatno istražiti zbog razlike u žanrovima i konteksta regulacije emocija (utječu li videoigre samo na emocije koje proizlaze tijekom igranja ili i na ostale emocije).

Kod istraživanja promjena u društvenom ponašanju, nisu prepoznate razlike i sličnosti među skupinama. Obje skupine smatraju kako videoigre ne utječu na njihovu želju ili kvalitetu socijaliziranja. Iznimka je ispitanik B2, koji objašnjava da ponekad zbog videoigara odbija društvenu interakciju ili prihvaća uz oklijevanje, što utječe i na kvalitetu njegovog društvenog ponašanja. No, većina se ispitanika slaže kako bi bez videoigara provodili više vremena s obitelji i prijateljima. Zbog čega se može zaključiti kako videoigre ne utječu na kvalitetu društvenog ponašanja, ali oduzimaju vrijeme za društvene interakcije.

Ispitanici su vrlo složni kada je riječ o pozitivnim utjecajima videoigara. Gotovo svi ispitanici navode kako su im videoigre pomogle u razvitku kognitivnih sposobnosti. Neki primjeri uključuju bolje pamćenje, bolju koordinaciju očiju i ruku, bolje snalaženje u prostoru i dr. Slične informacije prikazane su i u teorijskom dijelu rada. Najveća sličnost kod skupina vidljiva je u učenja engleskog jezika kroz videoigre. Gotovo svi ispitanici smatraju kako su im videoigre pomogle razviti izražavanje, govor i sposobnost čitanja i pisanja na engleskom jeziku. Horowitz (2019) smatra da videoigre mogu imati vrlo pozitivan utjecaj na učenje engleskog jezika. Autor dodatno naglašava kako određene *multiplayer* videoigre imaju najveći utjecaj zbog prirode takvih igara. Odnosno, *multiplayer* videoigre zahtijevaju timsku suradnju koja se odražava kroz komunikaciju između igrača. Upravo zbog toga videoigre mogu pomoći u učenju jezika. Kada je riječ o utjecaju videoigara na komunikacijske vještine, većina ispitanika iz skupine 1 navodi kako nisu primijetili osobite utjecaje osim na učenje engleskog jezika. Isto tako nisu primijetili ni utjecaj videoigara na njihove vještine izražavanja misli i osjećaja, dok je kod druge skupine obratno. Oni smatraju kako su im videoigre pomogle u razvijanju komunikacije, objašnjavajući da su videoigre interaktivni medij koji utječe na različite sposobnosti čovjeka, kao i primjerice film.

6. ZAKLJUČAK

Svrha je ovog rada predstaviti povijest, razvoj i oblike videoigara te otkriti u kojem kontekstu videoigre mogu imati pozitivan ili negativan utjecaj na društvene vještine i svakodnevicu mladih. Dosadašnja istraživanja na ovu temu navode kako videoigre mogu imati različite prednosti i posljedice, što najviše ovisi o vanjskim čimbenicima poput neuroloških poremećaja, emotivnog stanja osobe i dr. Istraživanje unutar ovog rada zasniva se na metodi komparativne analize podataka dobivenih iz dubinskog intervjua provedenog nad dvije skupine ispitanika. Prvu skupinu ispitanika činile su osobe koje igraju videoigre do dva sata dnevno, dok su drugu skupinu činile osobe koje igraju videoigre dva sata ili više dnevno. Važno je napomenuti kako se uzorak sastojao od dvije osobe ženskog spola i šest osoba muškog spola između 15 i 25 godina. Cilj je istraživanja prikazati negativne i pozitivne utjecaje igranja videoigara te otkriti postoje li razlike i/ili sličnosti između dvije skupine ispitanika.

Unutar istraživanja moguće je primijetiti slična stajališta i mišljenja ispitanika obje skupine u pogledu na utjecaj videoigara na društvene vještine i svakodnevni život. Unatoč tome, rezultati istraživanja pokazali su se kao bitna stavka u daljnjem razumijevanju utjecaja videoigara.

- Kada je riječ o utjecaju videoigara na izvođenje obaveza, ne pronalaze se značajne razlike između dvije skupine ispitanika. Najveća razlika je što ispitanici prve skupine pokazuju odgovornije ponašanje za razliku od druge skupine.
- Utjecaj videoigara na komunikacijske vještine veći je kod druge skupine ispitanika. Oni navode kako su im videoigre pomogle u razvijanju komunikacijskih vještina, osim toga videoigre su česta tema njihovih razgovora tijekom socijaliziranja. Prva skupina ispitanika navodi da videoigre nisu utjecale na njihove komunikacijske vještine.
- Utjecaj videoigara na regulaciju emocija također je istaknutiji kod druge skupine ispitanika. Oni koriste videoigre kako bi poboljšali svoje raspoloženje, također imaju i razvijeniju otpornost na negativne interakcije *online*, ali i u stvarnom svijetu. Ispitanici prve skupine navode da videoigre ponekad mogu pomoći u regulaciju emocija, no isto tako mogu negativno utjecati. Suprotno njihovim navodima, videoigre gotovo uvijek pozitivno utječu na drugu skupinu, neovisno o kvaliteti i ishodu igranja.
- Obje skupine ispitanika navode da su videoigre pozitivno utjecale na razvitak njihovih kognitivnih vještina, posebno se ističu sposobnosti rješavanja problema i koordinacija očiju i ruku.

- Videoigre ne utječu na kvalitetu društvenih interakcija, ali utječu na njihovu učestalost kod obje skupine ispitanika.

Na temelju analize dobivenih podataka zaključujemo kako niti jednu hipotezu nismo potvrdili te prema tome zaključujemo kako igranje videoigara različito djeluju na pojedine aspekte svakodnevnog života pojedinca. Tijekom analize odgovora postavljenih u dubinskom intervjuu pokazalo se da obje skupine često imaju slične iskaze, a razlike se pronalaze tek u nekoliko slučajeva.

Prema rezultatima provedenog istraživanja možemo zaključiti kako videoigre imaju različit utjecaj na igrače neovisno o učestalosti njihove konzumacije i žanru videoigre. Kako bi se shvatio stvarni utjecaj videoigara na društvene vještine i svakodnevicu mladih potrebno je dodatno analizirati vanjske čimbenike kod igrača/ispitanika.

Potpuna transkripcija odgovora iz dubinskog intervjuja nije uključena u rad, no autor stoji na raspolaganju svim zainteresiranim koji bi željeli dobiti dodatne informacije ili uvid u transkript za potrebe daljnjih istraživanja.

7.LITERATURA

PRIMARNA LITERATURA :

1. Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). *Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review*. *Psychological bulletin*, 136(2), 151–173.
2. Antonija, Žižak & Vlada, Vizek & Ajduković, Marina. (2012). *Interpersonalna komunikacija u profesionalnom kontekstu*.
3. Apperley, T. H. (2006) *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6–23.
4. Atkinson, P., i Parsayi, F. (2020) *Video Games and Aesthetic Contemplation*. *Games and Culture*, 16(5), 519–537.
5. Bartle, Richard. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*.
6. Bavelier, D., & Green, C. S. (2016). *The Brain-Boosting Power of Video Games*. *Scientific American*, 315(1), 26–31.
7. Bilić, V., i Ljubin Golub, T. (2011). *'Patološko igranje videoigara: uloga spola, samopoštovanja i edukacijske sredine'*, *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja*, 47(2), str. 1-13.
8. Blažanović, P. (2021). *'Ličnost i videoigre'*, *Psychē*, 4(1), str. 90-102.
9. Borić, I. (2020). *'IGRIFIKACIJA U NASTAVI'*, *Varaždinski učitelj*, 3(3), str. 70-74.
10. Bormann, D., i Greitemeyer, T. (2015) *Immersed in Virtual Worlds and Minds*. *Social Psychological and Personality Science*, 6(6), 646–652.
11. Brent, J. J., & Kraska, P. B. (2021). *In-Depth Interviewing*. *The Encyclopedia of Research Methods in Criminology and Criminal Justice*, 405–411.
12. Clarke, R.I., Lee, J.H. and Clark, N., 2017. *Why video game genres fail: A classificatory analysis*. *Games and Culture*, 12(5), pp.445-465.
13. Clearwater, D. A. (2011) *What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide*. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 5(8): 29-49.
14. Crawford, G., 2011. *Video gamers*. Routledge.
15. D Griffiths, M., J Kuss, D. and L King, D., 2012. *Video game addiction: Past, present and future*. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), pp.308-318.

16. De Grove, F., Courtois, C., Van Looy, J. (2015) *How to be a gamer! Exploring personal and social indicators of gamer identity. Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(3), 346–361.
17. Dmitri Williams – Scott Caplan – Li Xiong: *Can You Hear Me Now? The Impact of Voice in an Online Gaming Community. Human Communication Research*, 33, no. 4 (2007). 427–449.
18. Dobrowolski, P., Hanusz, K., Sobczyk, B., Skorko, M., & Wiatrow, A. (2015). *Cognitive enhancement in video game players: The role of video game genre. Computers in Human Behavior*, 44, 59–63.
19. Doherty et al. (2018) *Recategorization of Video Game Genres. Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 62(1), 2099–2103.
20. Drigas, A., & Karyotaki, M. (2016). *Online and other ICT-based Training Tools for Problem-solving Skills. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 11(06), pp. 35–39.
21. Fistrić, M. (2019). 'Utjecaj digitalizacije na generacijski jaz – od bejbibumersa do generacije Z', *Communication Management Review*, 04(01), str. 120-139.
22. Green, C.S. and Bavelier, D., 2006. *The cognitive neuroscience of video games. Digital media: Transformations in human communication*, 1(1), pp.211-223.
23. Gross, J. J. (2015) *Emotion Regulation: Current Status and Future Prospects. Psychological Inquiry*, 26(1), 1–26.
24. Grover, R.L., Nangle, D.W., Buffie, M. and Andrews, L.A., 2020. *Defining social skills. In Social skills across the life span* (pp. 3-24). Academic Press.
25. Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T., & Msetfi, R. M. (2019). *When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being. Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096-1104.
26. Haramija P, Njavro Đ, Vranešić P. *Videigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata. Obnovljeni Život [Internet]. 2020, 75.(1.):93-108.*
27. Horowitz, K.S., 2019. *Video games and English as a second language: The effect of massive multiplayer online video games on the willingness to communicate and communicative anxiety of college students in Puerto Rico. American journal of play*, 11(3), pp.379-410.
28. Howe, W.T., Livingston, D.J. and Lee, S.K., 2019. *Concerning gamer identity: An examination of individual factors associated with accepting the label of gamer.*

29. Huesmann, L. R. (2010). *Nailing the coffin shut on doubts that violent video games stimulate aggression: Comment on Anderson et al. (2010)*. *Psychological Bulletin*, 136(2), 179–181.
30. Ioanna Iacovides and Elisa D. Mekler. 2019. *The Role of Gaming During Difficult Life Experiences*. In *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '19)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Paper 223, 1–12.
31. Kowert, R., Griffiths, M. D., Oldmeadow, J. A. (2012) *Geek or Chic? Emerging Stereotypes of Online Gamers*. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32(6), 471–479.
32. Krolo, K., Zdravković, Ž., i Puzek, I. (2016). *Tipologija gamera i gamera u Hrvatskoj – neke sociokulturne karakteristike*, *Medijske studije*, 7(13), str. 25-41.
33. Kuss, D.J., Kristensen, A.M., Williams, A.J. and Lopez-Fernandez, O. (2022). *To Be or Not to Be a Female Gamer: A Qualitative Exploration of Female Gamer Identity*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), p.1169.
34. Lobel, A., Granic, I., & Engels, R. C. M. E. (2014). *Stressful Gaming, Interoceptive Awareness, and Emotion Regulation Tendencies: A Novel Approach*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(4), 222–227.
35. Lovrečki, K., i Moharić, I. (2021). *Igrifikacija (elementi videoigara) u nastavi: pogled iz pedagoško-didaktičke perspektive*, *Časopis za odgojne i obrazovne znanosti Foo2rama*, 5(5), str. 71-85.
36. Lovrenčić, Sandra & Plantak Vukovac, Dijana & Šlibar, Barbara & Nahod, Bruno & Androcec, Darko & Šestak, Martina & Stapic, Zlatko. (2018). *Igrifikacija: prema sistematizaciji termina na hrvatskom jeziku*.
37. Lynch, S. A., i Simpson, C. G. (2010) *Social Skills: Laying the Foundation for Success*. *Dimensions of Early Childhood*, 38, 3-12.
38. Malek, A., Ninčević, M., i Jurić Vukelić, D. (2018). *The Role of Playing Video Games on School Achievement*, *Communication Management Review*, 03(02), str. 54-71.
39. Martinčević, M., i Vranić, A. (2019). *Can Video-Games Enhance Cognitive Ability?*, *Psihologijske teme*, 28(3), str. 507-528.
40. Mauss, I.B., Bunge, S.A. and Gross, J.J. (2007). *Automatic Emotion Regulation*. *Social and Personality Psychology Compass*, 1(1), pp.146–167.

41. Merrell, K.W. and Gimpel, G., 2014. *Social skills of children and adolescents: Conceptualization, assessment, treatment*. Psychology Press.
42. Merrell, K.W., i Gimpel, G.A. (1998) *Social Skills of children and adolescents: Conceptualization, assessment, treatment*. Mahwah, New Jersey. Lawrence Erlbaum Associates.
43. Morris, A., 2015. *A practical introduction to in-depth interviewing. A practical introduction to in-depth interviewing*, pp.1-160.
44. Pallavicini F, Ferrari A and Mantovani F (2018) *Video Games for Well-Being: A Systematic Review on the Application of Computer Games for Cognitive and Emotional Training in the Adult Population*. *Front. Psychol.* 9:2127.
45. Prensky, M., 2001. *Fun, play and games: What makes games engaging. Digital game-based learning*, 5(1), pp.5-31.
46. Rogers, R., Woolley, J., Sherrick, B., Bowman, N., & Oliver, M. (2016). *Fun Versus Meaningful Video Game Experiences: A Qualitative Analysis of User Responses*. *The Computer Games Journal*, 6(2), 63-79.
47. Ružić, N. (2011). *'Internet i videoigre: uzročnici povećane agresivnosti među mladima'*, *Medijske studije*, 2(3-4), str. 28-28. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/87874>
48. Sáfrán, J., 2022. *Digital Terrorism: Communication through Online Video Games*.
49. Schell, J. (2008) *Art Of Game Design: A Book of Lenses*. Boca Raton; London; New York, CRC Press.
50. Setiyani, S., Fitriyani, N., & Sagita, L. (2020). *Improving student's mathematical problem solving skills through Quizizz*. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)*, 5(3), 276-288.
51. Skupnjak, D. (2020) *Rješavanje konflikata i vještine asertivnosti*. *Varaždinski učitelj*, 3(3):98 – 116.
52. Sophie Gaetan, Vincent Bréjard, Agnès Bonnet. *Video games in adolescence and emotional functioning: Emotion regulation, emotion intensity, emotion expression, and alexithymia*. *Computers in Human Behavior*, 2016, 61, pp.344-349.
53. Susi, T., Johannesson, M. and Backlund, P., 2007. *Serious games: An overview*.
54. Villani, D., Carissoli, C., Triberti, S., Marchetti, A., Gilli, G., & Riva, G. (2018). *Videogames for Emotion Regulation: A Systematic Review*. *Games for Health Journal*, 7(2), 85–99.

55. Whitton, N. i Maclure, M. (2015) *Video game discourses and implications for game-based education. Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 38(4), 561–572.
56. Wolf, M.J. ed., 2002. *The medium of the video game*. University of Texas Press.
57. Wood, R.T., Griffiths, M.D. and Parke, A., 2007. *Experiences of time loss among videogame players: An empirical study. Cyberpsychology & behavior*, 10(1), pp.38-44
58. Žižak, A, Vizek, V. V., Ajduković, M. (2012) *Interpersonalna komunikacija u profesionalnom kontekstu*. Zagreb. Sveučilište u Zagrebu Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet.

SEKUNDARNA LITERATURA

1. Levickaitė, R. (2010). *Generations X, Y, Z: How Social Networks Form the Concept of the World Without Borders (The Case of Lithuania)*. *LIMES*, 3 (2), 170-183.
2. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining gamification, in: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. ACM*, pp. 9–15.
3. Hung, Aaron Chia Yuan. 2017. *A Critique and Defense of Gamification. Journal of Interactive Online Learning* 2017/15. 57–72.
4. Hanus, Michael D.; Fox, Jesse. 2015. *Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. Computers & Education* 2015/80. 152–161.
5. Lee, Joey; Hammer, Jessica. 2011. *Gamification in Education: What, How, Why bother?. Academic Exchange Quarterly* 2011/15. 1–5
6. Prensky, M. (2001b) *Digital Natives, digital immigrants*.
7. Gegenfurtner, A., Quesada- Pallarès, C. i Knogler, M. (2014). *Digital simulation-based training: A meta-analysis. British Journal of Educational Technology*, 45, 1097-1114.
8. Michelson, L., Sugai, D.P., Wood, R.P., Kazdin, A.E., Michelson, L., Sugai, D.P., Wood, R.P. and Kazdin, A.E., 1983. *Social skills and child development. Social skills assessment and training with children: An empirically based handbook*, pp.1-11.
9. MacDonald, J.D. and Gillette, Y., 1984, *Conversation engineering: A pragmatic approach to early social competence. In Seminars in Speech and language* (Vol. 5, No. 03, pp. 171-183). © 1984 by Thieme Medical Publishers, Inc..
10. Reardon, K. K. (1998). *Interpersonalna komunikacija*. Zagreb: Alineja.

11. Zelinski, E. M. i Reyes, R. (2009). *Cognitive benefits of computer games for older adults. Gerontechnology: International Journal on the Fundamental Aspects of Technology to Serve the Ageing Society*, 8, 220-235.
12. Williams, Dmitri – Scott Caplan – Li Xiong: *Can You Hear Me Now? The Impact of Voice in an Online Gaming Community. Human Communication Research*, 33, no. 4 (2007). 427–449.
13. Gross, J.J., Richards, J.M. and John, O.P., 2006. *Emotion regulation in everyday life.*
14. Crick, N.R. and Dodge, K.A., 1994. *A review and reformulation of social information-processing mechanisms in children's social adjustment. Psychological bulletin*, 115(1), p.74.
15. Milligan, K., Astington, J.W. and Dack, L.A., 2007. *Language and theory of mind: Meta-analysis of the relation between language ability and false-belief understanding. Child development*, 78(2), pp.622-646.
16. D'Zurilla, T. J., & Goldfried, M. R. (1971). *Problem solving and behavior modification. Journal of Abnormal Psychology*, 78(1), 107–126.
17. Maydeu-Olivares, A. and D'Zurilla, T.J., 1996. *A factor-analytic study of the Social Problem-Solving Inventory: An integration of theory and data. Cognitive therapy and research*, 20, pp.115-133.
18. Park, D. C., Gutches, A. H., Meade, M. L. i Stine-Morrow, E. A. L. (2007). *Improving cognitive function in older adults: Nontraditional approaches. The Journals of Gerontology: Series B*, 62, 45-52.
19. Koepp, M.J., R.N. Gunn, A.D. Lawrence, V.J. Cunningham, A. Dagher, T. Jones, D.J. Brooks, C.J. Bench, and P.M. Grasby. 1998. *Evidence for striatal dopamine release during a video game. Nature* 393:266-268.
20. Green, C. S. i Bavelier, D. (2003). *Action video game modifies visual selective attention. Nature*, 423, 534-537. doi:10.1038/nature01647
21. Schmidt, Marie Evans; Vandewater, Elizabeth (2008). *Media and attention, cognition, and school achievement. Future Child*, 18(1), 63–85
22. Sala, Giovanni; Tatlidil, Semir; Gobet, Fernand (2018). *Video game training does not enhance cognitive ability: A comprehensive meta–analytic investigation. Psychological Bulletin*, 144(2), 111–139.
23. Maydeu-Olivares, A. and D'Zurilla, T.J., 1996. *A factor-analytic study of the Social Problem-Solving Inventory: An integration of theory and data. Cognitive therapy and research*, 20, pp.115-133.

24. Ferguson, C. J., Miguel, C. S., Garza, A., & Jerabeck, J. M. (2012). *A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3-year longitudinal study of adolescents. Journal of Psychiatric Research, 46(2), 141-146.*
25. Giumetti, G. W. i Markey, P. M. (2007). *Violent video games and anger as predictors of aggression. Journal of Research in Personality, 41(6), 1234-1243.*
26. Markey, P. M. i Markey, C. N. (2010). *Vulnerability to violent video games: A review and integration of personality research. Review of General Psychology, 14(2), 82-91.*
27. Huesmann, L. R. (2010). *Nailing the coffin shut on doubts that violent video games stimulate aggression: Comment on Anderson et al. (2010). Psychological Bulletin, 136(2), 179–181.*

8.PRILOZI

Popis slika :

Slika 4. Prednosti i mane dubinskog intervjua. Izvor : preuzeto u cijelosti (Morris, 2015.)

Slika 2. Skupina 1 - Odnos igrača prema videoigrama. Izvor : izrada autora

Slika 3. Skupina 2 - Odnos igrača prema videoigrama. Izvor : izrada autora

Slika 4. Skupina 1 - Iskustva igranja videoigara. Izvor : izrada autora

Slika 5. Skupina 2 - Iskutva igranja videoigara. Izvor : izrada autora

Slika 5. Skupina 1 - utjecaji videoigara. Izvor : izrada autora

Slika 6. Skupina 2 - utjecaji videoigara. Izvor : izrada autora