

VIDEOIGRE KAO SOCIJALIZACIJSKI ČIMBENIK: ŠTO KAŽU RODITELJI?

Mateja Plenković¹, Marija Plećaš², Ivana Brstilo Lovrić¹

Sveučilišni odjel za sociologiju, Hrvatsko katoličko sveučilište, Zagreb, Hrvatska¹; Dubrovnik, Hrvatska²

Sažetak

Brzi razvoj interneta omogućio je razvoj videoigara koje su u internetskom prostoru postale globalno dostupne korisnicima. Danas su videoigre postale sve češći oblik provođenja slobodnog vremena kod djece. Ulaženje u virtualni svijet djeci predstavlja prostor za druženje sa svojim vršnjacima i izvor zabave. Potražnja na tržištu videoigara postala je sve veća, ali i dostupnija široj publici radi razvoja različitih konzola za igranje i brojnih zanimljivih žanrova, čije najosjetljivije potrošače predstavljaju upravo djeca. U radu je ponuđen kratki pregled definicija, žanrova i potrošačkih odrednica videoigara, nakon čega se videoigre razmatraju kao suvremeni socijalizacijski čimbenik. Iznesen je pregled dosadašnjih istraživanja pozitivnih i negativnih strana igranja videoigara. Empirijski dio rada odnosi se na rezultate anketnog istraživanja iz 2023. godine, provedenog s 53 roditelja djece sedmih i osmih razreda osnovne škole u Dubrovniku. Cilj je istraživanja utvrditi mišljenje roditelja o pozitivnim i negativnim socijalizacijskim posljedicama igranja videoigara kod njihove djece. Većina roditelja se slaže da videoigre pružaju zabavu te da pomažu u učenju stranih jezika. S druge strane, većina roditelja dijeli mišljenje i kako igranje videoigara dovodi do manjeg druženja s prijateljima uživo.

Ključne riječi

videoigre, socijalizacija, djeca, roditelji, pozitivne strane videoigara, negativne strane videoigara

Uvod

Svako društvo ima svoj *modus operandi*. Bilo kroz način proizvodnje i potrošnje, komunikacije, obrasce provođenja slobodnog vremena i uopće odvijanja svakodnevnog života. Manuel Castells aktualno društvo pretpostavlja u globalizacijskim razmjerima informacionalizma temeljenog na tehnologiji znanja i informacija, ističući kako danas živimo u kulturi stvarne virtualnosti. Njezine su sastavnice multimedijalne, od videoigara preko komunikacije računalima i drugim tehnologijama koje su osobito bliske mladim naraštajima. Upozoravajući kako se kulture sastoje od komunikacijskih procesa kojima se proizvode i komuniciraju znakovi pa se realno ne odvajaju od simboličkoga, Castells /1/ ističe kako je suvremeni komunikacijski sustav u službi stvaranja stvarne virtualnosti. Slijedom toga, iako se sve stvarnosti komuniciraju

simbolima pa se može reći da je stvarnost oduvijek bila virtualna jer se simbolički očitavala kroz značenjske prakse, za razliku od prijašnjeg povijesnog okoliša, stvarna virtualnost predstavlja sustav u kojem je stvarno neodjeljivo od virtualnog. „To je sustav u kojem je sama stvarnost (to jest ljudsko materijalno/simboličko postojanje) u potpunosti obuhvaćena, posve uronjena u virtualnu postavu slika, u izmišljeni svijet, u kojemu pojave ne postoje samo na ekranu pomoću kojeg se iskustvo komunicira, već same postaju iskustvo. U medij su uključene sve vrste poruka, jer medij je postao tako obuhvaćen, raznovrstan i prilagodljiv da u isti multimedijski tekst apsorbira čitavo prošlo, sadašnje i buduće ljudsko iskustvo“ /2/. Kultura stvarne virtualnosti istodobno je globalna i individualna što znači da utječe na cijele države-nacije, ali i pojedince i njihove međusobne odnose. Kroz miješanje tema, poruka, slika i identiteta u potencijalno

interaktivnom hipertekstu /3/, kultura stvarne virtualnosti ukazuje na neodvojivost stvarnog i fizičkog od tehnološkog i virtualnog svijeta, prostora, vremena, a onda i društvenih odnosa.

Spominjući se kulture stvarne virtualnosti, ova su promišljanja pružila kontekst razumijevanja aktualnog okoliša kroz fenomen popularnosti videoigara među djecom kojemu se posvećujemo u ovom radu. Na osnovu empirijskih podataka prikupljenih metodom ankete 2023. godine na prigodnom uzorku roditelja osnovnoškolaca u Dubrovniku analiziraju se pozitivne i negativne strane igranja videoigara kao sve dominantnijeg načina provođenja slobodnog vremena. Stoga se ta njihova aktivnost promatra u kontekstu socijalizacije, kao jedan od socijalizacijskih čimbenika. Ponuđen je pregled spoznaja o pozitivnim i negativnim stranama igranja videoigara, u kontekstu kojih se i raspravljaju empirijski podaci dobiveni u spomenutom istraživanju.

Videoigre: definiranje, žanrovi i potrošnja

Industrija videoigara danas predstavlja jednu od vodećih svjetskih industrija. Prema podacima sa *Newzoo.com*, 2011. godine vrijednost videoigara na globalnom tržištu iznosila je 54,15 milijardi američkih dolara, dok je 2022. godine narasla na 184,4 milijarde američkih dolara. Predviđa se za 2025. godinu da će globalno tržište videoigara generirati prihode od 211,2 milijardi američkih dolara /4/. U tom kontekstu nije neobično da su videoigre danas postale sve popularniji oblik provođenja slobodnog vremena, zabave i međusobne komunikacije među svim generacijama, a osobito među djecom i mladima.

Videoigre označavaju igru kojom se upravlja pomoću računala, igračih konzola, mobilnih ili drugih uređaja. U njima se odvija interakcija između ljudi i računala /5/. Igrači i industrija videoigara koriste podjelu videoigara na žanrove. Prvu skupinu čine obrazovno-zabavne igre koje su poglavito namijenjene učenju, ali i zabavi /6/. Tu spadaju igre koje djeci pomažu pri učenju, sportske igre koje se temelje na simuliranju situacija i pravila sportova iz stvarnoga svijeta, te igre simulacije koje oponašaju situacije iz stvarnog života na što realniji način /7/. Drugu skupinu čine akcijske igre, koje su i

najpopularnije. Tu spadaju borilačke igre, igre uništavanja ili pucačine, igre strategije i igre igranja uloga. Igre strategije su vrste igara u kojima igrač igra protiv računala ili prijatelja na način da svatko gradi svoju vojsku te ju šalje na protivnika. Radi se o igrama u kojima je potrebno razmišljati taktički da bi se porazilo protivnika. Igranje uloga vrste su igara koje nude iluziju pokretanja u trodimenzionalnom prostoru, a igrač u njoj odabire osobni simbolički prikaz (avatar). Igrač se uključuje u pustolovinu traženja, otkrivanja, a igra se može obogatiti dodavanjem novih pravila ili dijelova, dok se uspjeh evidentira bodovima. Dovoljan broj bodova osigurava prijelaz na novu razinu, čime igrač postaje jači i razvija nove sposobnosti /8/. Igranje uloga s velikim brojem igrača ili MMORPG (eng. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) vrsta je igre koja predstavlja virtualni društveni svijet koji je strukturiran većinom na temu fantastike. Igrači su uključeni u različite aktivnosti poput napada na neprijatelje, skupljanje potrebština, trgovinu i slične zadatke te se može promatrati kao virtualna zajednica u trodimenzionalnom virtualnom svijetu /9/. Na kraju, postoje i avanturističke igre, u kojima igrač nailazi na razne zagonetke koje mora riješiti, odnosno predmete koje mora naći kako bi napredovao. Naglasak je na rješavanju zagonetki i istraživanju, a ne fizičkim sukobima /10/.

Uz različite vrste igara, u ovisnosti o vremenu koje provode igrajući videoigre postoje i različiti profili ili identiteti igrača. Mogu varirati od „klasičnih“ (u prosjeku igraju 9,5 sati tjedno), preko „teških“ (u prosjeku igraju 18,5 sati tjedno) do „okorjelih“ (u prosjeku igraju 26 sati tjedno) igrača. Klasični igrači preferiraju slagalice ili igre s kartama, dok okorjeli igrači pucačke i akcijske igre (Neys, i sur., 2014., prema /11/). Preferencija žanra videoigara ovisi i o dobi i spolu igrača. Stariji igrači više preferiraju igre sa slagalicama te igre s kartama, dok mlađi preferiraju sve žanrove igara. Utvrđeno je i da muške osobe većinom preferiraju strateške, sportske, akcijske i igre simulacije /12/. Posebno značajna skupina igrača su djeca, budući da se videoigre nameću kao važan dio njihovog provođenja slobodnog vremena i socijalizacije. Stoga se u nastavku rada posvećujemo ulozi videoigara u dječjoj socijalizaciji.

Videoigre kao socijalizacijski čimbenik

Socijalizacija označava integriranje pojedinca u društveni život procesom prilagođavanja društvenim zahtjevima i normama, što podrazumijeva učenje stavova, vrijednosti i poželjnih oblika ponašanja (Ilišin, 2003., prema /13/). Proces socijalizacije je najizraženiji u djetinjstvu i ranoj mladosti. Neformalna socijalizacija odvija se spontano u svakodnevnom okruženju, nije institucionalizirana te se vrijednosti prenose na horizontalnoj razini, u interakciji različitih izvora. Formalna socijalizacija se preklapa s edukacijom, a njene se vrijednosti prenose vertikalnim modelom (Cannizzo i Del Terra, 2004., prema /14/). Socijalizacijski čimbenici dijele se na primarne, koje čine roditelji (obitelj) i vršnjaci, te sekundarne, koje čine škola, crkva, mediji, radna mjesta, različite udruge, političke stranke i sindikati (Ilišin, 2003., prema /15/).

Mediji kao jedan od socijalizacijskih čimbenika imaju sve važniju ulogu u odgoju i obrazovanju djece /16/. Videoigre se mogu promatrati kao primjer novog medija¹ koji su dio procesa socijalizacije djece. Igranjem videoigara djeca odlaze iz stvarnog svijeta u virtualni koji je krojen prema njihovim željama i ukusu, ali nije stvaran i za mnoge od njih može nakon odvajanja postati i razočaravajući /17/. Sherry i Lucas (2003) izdvojili su glavne razloge za igranje videoigara: 1) natjecanje, s ciljem da igrač bude najbolji u igri; 2) izazov, koji motivira igrača da dođe na sljedeću razinu ili pobijedi u igri; 3) društvena interakcija, sa svrhom igranja s prijateljima i prikupljanja društvenog statusa; 4) rasonoda, kako bi prošlo vrijeme ili se ublažila dosada; 5) maštanje, koje potiče igrača da u videoigri radi stvari koje u stvarnom životu ne može, te 6) uzbuđenje i napetost /18/. Igrači sudjeluju u igri na različitim razinama: na prvoj razini igraču se privuče pažnja, na drugoj razini je zaokupljen igrom, a na trećoj razini je potpuno uronjen u virtualni svijet (Slivar, 2014., prema /19/).

Općenito, igra zauzima važno mjesto u životu djeteta i neophodna je za razvoj. Djeca često ne biraju svojevoljno aktivnosti slobodnog vremena, već pod utjecajem roditelja ili vršnjaka. S druge strane, igranje računalnih igara

oslobodeno je vanjskih pritisaka te predstavlja djetetov slobodan izbor za provođenje slobodnog vremena /21/. U Hrvatskoj je igranje računalnih i videoigara česta aktivnost dječjeg slobodnog vremena. Tako je Kovačević /22/ utvrdio da djeca od petog do osmog razreda navode uporabu računala kao glavni oblik provođenja slobodnog vremena. Pritom su djevojčice više zainteresirane za avanturističke igre i igre za razmišljanje, dok su dječaci privrženiji akcijskim i simulacijskim igrama. Istraživanje Labaša i suradnika /23/ sa 621 učenika i učenica od petog do osmog razreda osnovne škole je pokazalo da odmah nakon igranja sa prijateljima vani (46,1%), djeca svoje slobodno vrijeme najviše vole provoditi igrajući videoigre (18,4%). Gotovo 90 posto djece igra neku vrstu videoigara – videoigre, računalne igre, internetske ili mobilne igre. Jedan je od razloga dostupnost pametnih telefona, budući da je najviše djece (37,2%) izabralo upravo mobitel kao platformu na kojoj najčešće igraju igre. Djeca koja igraju videoigre navela su da ih najčešće igraju svakodnevno (39,4%), a približno je jednak broj djece odgovorilo da videoigre igra dva do tri puta u tjednu (31,2%) ili samo vikendom (29,4%). Ispitali su i motivaciju djece za igranjem videoigara, pri čemu se zabava istaknula kao osnovni poriv za igranjem videoigara, a slijedi ju izazov jer im videoigre omogućavaju proživljavanje situacija koje se u stvarnosti ne doživljavaju svakodnevno i utjelovljavanje likova (osoba) koji u stvarnosti ne mogu biti.

S obzirom na sve veću zastupljenost videoigara u slobodnom vremenu djece i njihovoj socijalizaciji, važno je razmotriti pozitivne i negativne strane videoigara, kako bi se na tom temelju mogle planirati odgojne i obrazovne mjere poticanja pozitivnih i potiskivanja negativnih ishoda igranja. Stoga u nastavku rada donosimo pregled postojećih spoznaja o pozitivnim i negativnim stranama videoigara.

Pozitivne strane videoigara

Većina videoigara proizvedena je u komercijalne svrhe i služi kao izvor zabave i provođenja slobodnog vremena, no postoje i videoigre koje služe za edukativne svrhe. Sve se češće elementi videoigara uvode u obrazovanje /24/. Igrifikacija se odnosi na korištenje elemenata oblikovanja igre izvan konteksta u kojem se igra provodi, što se

¹ Kad se govori o *novim medijima*, prvenstveno se misli na internet, računalne igre i programe, videoigre, DVD i CD-ROM /20/.

najčešće odnosi na upotrebu igračih mehanizama poput misija, razina, bedževa, bodova, tablica poretka, virtualnih dobara, avatara, narativa i praćenja napretka /25/. Istraživanja (npr. Hanus i Fox, 2015, Matallou i sur., 2017, Kim i sur., 2018) su pokazala da uvođenje elemenata dizajna videoigre u nastavu može pozitivno pridonijeti motivaciji i sudjelovanju učenika u nastavi te samim time i na školski uspjeh /26/. Lee i Hammer (2011) navode i različite pozitivne ishode kao što su veća motivacija za aktivno sudjelovanje u nastavi, kreativnost nastavnika pri korištenju novih alata te potpuno predavanje učenika nastavi čime se stvaraju navike i inspiracije za cjeloživotno učenje /27/. Videoigre u obrazovanju potiču natjecanje bez straha od neuspjeha te razvijaju sposobnosti rješavanja problema, komunikativnosti, snalažljivosti i prilagodljivosti koje su važne za školski uspjeh /28/. Pokazalo se da učenici koji igraju videoigre postižu više rezultate u matematici, čitanju i znanosti /29/. Nadalje, videoigre mogu potaknuti (spontano) učenje drugog jezika (npr. Colby i Colby, 2008, Turgut i Irgin, 2008, Lai i When, 2012, Berns i sur., 2013, Pitcon i Clark, 2020, prema /30/). Jezični vokabular može se steći kao nusproizvod igranja ili komunikacije s drugim igračima (Sundqvist, 2015., prema /31/).

Igranje akcijskih videoigara može imati pozitivne ishode, jer od igrača zahtijevaju brze reakcije i dobru koordinaciju oko-ruka kako bi na vrijeme uočili i eliminirali protivnika (Strobach i Karbach, 2016., prema /32/). Nadalje, ističu se pozitivni ishodi igranja akcijskih videoigara na pažnju, vidnu oštrinu, osjetljivost na kontrast, sposobnost praćenja većeg broja brzopokretnih objekata, vidno kratkoročno pamćenje, radno pamćenje, mentalnu fleksibilnost te brzo donošenje odluka (npr. Green i Bavelier, 2007, Green, Pouget i Bavelier, 2010, Strobach, Frensch i Schubert, 2012, Colzato i sur., 2013, Blacker i sur., 2014, prema /33/). Kod strateških videoigara igrači često moraju istovremeno kontrolirati napadačke i obrambene jedinice, paziti na grad, položaj protivnika, kao i razmišljati o svom i protivnikovom sljedećem potezu, što poboljšava njihove motoričke i vizualne sposobnosti. Adachi i Willoughby (2013) ističu kako igranje strateških videoigara u adolescentskoj dobi može u kasnijoj dobi pridonijeti sposobnosti rješavanja problema i dovesti do boljega akademskog uspjeha /34/.

Videoigre se pokazuju učinkovite i u zdravstvenoj skrbi. Tako komercijalne videoigre imaju terapijski učinak na nuspojave u liječenju raka, posebice kada je riječ o pacijentima pedijatrijske onkologije. To se odnosi na mučnine, tjeskobu i bol tijekom kemoterapije ili zračenja. Videoigre odvlače pozornost od nuspojava i time ih ublažavaju, a također mogu imati i pozitivan učinak na zdravstvena ponašanja koja su povezana s ishodima preživljavanja – posebno ako je riječ o videoigramama koje su osmišljene baš za tu svrhu /35/. Postoje i primjeri uspjeha korištenja videoigara u fizioterapiji. Interaktivne igre koje zahtijevaju neku vrstu vježbanja (eng. *exergames*) koriste se u terapijske, ali i u druge svrhe koje poboljšavaju fizičko zdravlje. Primjerice, pacijenti koji su imali kongenitalnu malformaciju leđne moždine su igranjem jedne videoigre tijekom četiri mjeseca uspjeli doseći preporučenu razinu intenziteta treninga /36/. Zabilježeni su i pozitivni slučajevi korištenja videoigara u liječenju dijabetesa i astme kod djece: pacijenti koji su igrali određene videoigre pokazali su veću učinkovitost pri samokontroli dijabetesa, veću komunikaciju s roditeljima o dijabetesu, poboljšano svakodnevno ponašanje i kontroliranje dijabetesa, poboljšanja u pogledu samopoimanja, socijalne podrške, znanja, brige o sebi i samoučinkovitosti /37/.

Baš kao i u realnom, ljudi u virtualnom svijetu zauzimaju različite uloge. U slučaju videoigara to se poglavito odnosi na odabir identiteta igrača koji igra sam protiv kompjuterskih protivnika ili pak protiv stvarnih osoba također uključenih u videoigru. Ranije spomenute MMORPG igre predstavljaju prostor međusobne komunikacije, suradnje i stvaranja novih prijateljstava koja se mogu pretočiti i na stvarni svijet. U njima postoji i mogućnost stvaranja tzv. cehova, posebnih udruženja igrača koje imaju hijerarhijski poredak i pravila, a omogućuju igraču ostvarivanje posebnih nagrada unutar igre /38/. Cole i Griffiths (2007) smatraju kako mnogi igrači igraju MMORPG igre kako bi ispunili svoje društvene potrebe koje ne nalaze u stvarnom svijetu. Virtualno okruženje omogućuje da se izraze na način koji bi im bio neugodan u stvarnom svijetu (npr. zbog njihovog izgleda, seksualnosti, vjerskih uvjerenja) što društveni kontakt čini puno lakšim i ugodnijim /39/. „U online svijetu usamljeni ljudi se osjećaju više kao

oni sami: otvoreniji su, prijateljski nastrojeni, više se zabavljaju te pritom dijele tajne sa svojim *online* prijateljima jer se bolje razumiju. Anonimnost i nedostatak komunikacije licem u lice također smanjuju i socijalnu anksioznost što može povećati spremnost za stvaranje prijateljskih odnosa" /40/. Uz to, videoigre za više igrača mogu potaknuti socijalizaciju i društveno odgovorno ponašanje (Cumberbatch, 2004, Ferguson i Kilburn, 2009, Ferguson i Garza 2011, prema /41/).

Na kraju, u kulturi stvarne virtualnosti koja prodiere u sve aspekte društva i društvenosti, nije naodmet spomenuti kako igranje videoigara kod djece može potaknuti njihov budući profesionalni razvoj i karijeru u industriji videoigara. Primjeri karijera koje potječu iz industrije videoigara su dizajneri igara, profesionalni igrači i *youtuberi* /42/.

Negativne strane videoigara

Jedno od čestih obilježja videoigara je prisutnost nasilja. Ono predstavlja bitan element za uspjeh kod videoigara: „nasilje kod gledatelja pobuđuje strah koji je primarna emocija koja izaziva najsnažniju reakciju, i za mnoge je fetiš poput ekstremnih sportova jer aktivira navalu adrenalina i pokreće reakciju borbe ili bijega. Nakon što je tijelo doživjelo ugodu ili uzbuđenje, aktiviraju se zrcalni neuroni koji oponašaju one radnje koje će ponovo pridonijeti istom osjećaju. To je jedan od razloga zašto djeca nakon igranja igrice postaju nasilna ili hiperaktivna" /43/. Laniado i Pietra (2005) upozoravaju na opasnost poruke koju pojedine videoigre šalju djeci: „ubiti protivnika bez milosti znači pobijediti, skupiti bodove i napredovati" /44/. Istraživanja (npr. Breuer, 2015, Greitmeyer, 2018) pokazuju da videoigre nasilnih sadržaja potiču djecu na agresivnost, a također i njihov krug prijatelja /45/. Bratholow i suradnici (2006) napominju da kronična izloženost nasilnim videoigramima ima štetne učinke na funkcije mozga i pamćenje /46/. S druge strane, neki autori (npr. Markey i Markey, 2010, Salisch i sur., 2011, Przybylski, 2014) smatraju kako nasilje u videoigramima potiče agresivne osjećaje i ponašanja samo kod pojedinaca koji su općenito skloni nasilju /47/.

Negativna karakteristika videoigara koja je danas sve naglašenija je povlačenje od društva, odnosno vršnjaka i obitelji,

zbog prekomjernog igranja, što posljedično može dovesti do društvene izolacije i depresije. Istraživanja (npr. Yen i sur., 2007, Echeburúa i Corral Gargallo, 2010, Ko i sur., 2012, Marco i Choliz, 2014, Van Rooij i sur., 2014, Yau i Potenza, 2014) pokazuju da osobe koje prekomjerno igraju videoigre pate od promjene raspoloženja, anksioznih poremećaja, paničnih poremećaja, opsesivno-kompulzivnih poremećaja, poremećaja pažnje i hiperaktivnosti, poremećaja ponašanja i psihotičnih poremećaja /48/. Gentile i suradnici (2011) su utvrdili da djeca koja su impulzivnija te kojima je manje ugodno među drugom djecom, provode više vremena igrajući videoigre, a također i češće imaju problema sa socijalnom anksioznošću, depresijom ili nekim oblikom fobije /49/. Bavelier i suradnici (2011) ističu kako vrijeme provedeno igrajući videoigre odmiče pojedinca od društvenih aktivnosti na otvorenome /50/. Mužić (2014) tvrdi kako sve veća proširenost digitalnih medija uzrokuje to da je danas među mladima „sve raširenija pojava isključivanja iz društvenog života i zatvaranja u virtualni svijet videoigara, televizije i interneta [...] gdje provode sve svoje slobodno vrijeme u svojevrsnoj emotivnoj pustinji [...] To dovodi do otuđenja ali i gubljenja iz vida vrijednosti pravoga života" /51/. Igre MMORPG danas privlači velik broj igrača te se uz prethodno navedene prednosti razabiru i njihove negativne posljedice. Pokazalo se da korisnici tih videoigara imaju manje interpersonalnih odnosa u usporedbi s igračima koji povremeno igraju ili onima koji uopće ne igraju videoigre /52/.

Prekomjerno igranje videoigara ostavlja posljedice i na fizičko zdravlje. Dugotrajno gledanje u zaslon prilikom igranja videoigre uzrokuje naprezanje očiju jer rožnica, zjenica i šarenica nisu biološki opremljene za kronično i intenzivno gledanje digitalnih slika s elektroničkih uređaja. Vidni sistem se napreže prilikom duljeg igranja videoigara što može rezultirati glavoboljom, vrtoglavicom te u nekim slučajevima mučninom ili povraćanjem /53/. Neki autori (npr. Burke i Peper, 2002, Zapata i sur., 2006) navode kako osobe koje igraju videoigre mogu imati problema sa svojim mišićno-koštanim sustavom pa su tako zabilježene dječje pritužbe na bolove u rukama, zapešću, leđima i vratu /54/. U tom se kontekstu spominju i „dijagnoze" tzv.

Playstation palca² i *Wii* frakture³ (Karim, 2005, Eley, 2010, prema /55/). Nadalje, igranje videoigara se često poistovjećuje i s prekomjernom tjelesnom težinom ili pretiuloću, kao posljedice nedostatka tjelesne aktivnosti kod igrača (npr. Ramos i sur., 2005, Rehbein i sur., 2010, prema /56/).

Intenzivnije igranje videoigara povezano je i sa slabijim školskim postignućem, zloporabom alkohola i droga te slabijim odnosima s roditeljima i prijateljima /57/. Učenici koji provode više vremena igrajući videoigre ili gledajući televiziju tijekom radnog tjedna imaju lošiji uspjeh u školi, dok vrijeme koje provode vikendom igrajući videoigre ili gledajući televiziju ne utječe na školski uspjeh /58/. Cummings i Vandevater (2007) navode kako djeca koja igraju videoigre provode 30 posto manje vremena u čitanju i 34 posto manje vremena u pisanju zadaća od one koja ne igraju videoigre /59/.

Na kraju, osobito ozbiljna negativna strana videoigara je potencijalno razvijanje ovisnosti o igranju, što se odnosi na njihovu prekomjernu ili kompulzivnu uporabu /60/. Najvažniji simptomi ovisnosti o videoigramama su prema Young (2009): 1) nekontrolirana želja za igranjem, 2) gubitak kontrole nad ovisničkom aktivnosti i provođenje sve više vremena u igranju, 3) apstinencijski simptomi, to jest osjećaj nemira i razdraženosti kada se ne igra, 4) preokupiranost ovisničkim ponašanjem te zanemarivanje alternativnih zadovoljstava, školskih i kućnih obveza, 5) nemogućnost prestanka igranja videoigara, to jest trajno iskazivanje ovisničkog ponašanja usprkos problemima koje to ponašanje uzrokuje, te 6) laganje da bi se prikrija vezanost za videoigre /61/. Ovisnost o videoigramama povezana je sa depresijom, problemima vezanim uz školske i akademske performanse (Brunborg i sur., 2014) kao i socijalnim problemima, ponajviše osjećajem usamljenosti (Lemmens i sur., 2011) te psihičkim poremećajima kao što su ADHD, opsesivno-kompulzivni poremećaj i depresija (Andreassen i sur., 2016, prema /62/). Ovisnost o videoigramama također može dovesti i do socijalne izolacije, odnosno izolacije od obitelji i prijatelja ili drugih oblika društvenoga kontakta /63/.

METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

Videoigre su sve popularnije među djecom stoga istraživanje posljedica njihova igranja postaje sve važnije. Glavni cilj istraživanja utvrditi je pozitivne i negativne strane igranja videoigara kod djece osnovnoškolskog uzrasta iz perspektive njihovih roditelja. Preciznije, ciljevi su utvrditi: 1) mišljenje roditelja o potencijalnim pozitivnim (socijalizacijskim) posljedicama igranja videoigara kod njihove djece, te 2) mišljenje roditelja o potencijalnim negativnim (socijalizacijskim) posljedicama igranja videoigara kod njihove djece.

Sudionici

Istraživanje je provedeno 2023. godine na prigodnom uzorku roditelja djece sedmih i osmih razreda koji pohađaju osnovnu školu Ivana Gundulića u Dubrovniku. Uzorak roditelja koji su sudjelovali u istraživanju čini 12 (22,6%) muških i 41 (77,4%) ženskih sudionika (N=53). Što se tiče njihove distribucije po dobi, 30 sudionika (56,6%) u dobi je od 46 do 60 godina, 22 sudionika (41,5%) u dobi su od 36 do 45 godina te 1 sudionik (1,9%) je u dobi od 26 do 35 godina. Kada je u pitanju njihov radni status, 47 je zaposlenih (88,7%) i 6 nezaposlenih osoba (11,3%). Po pitanju obrazovanja sudionika, njih 14 (26,4%) je završilo srednju školu ili gimnaziju, 32 (60,4%) ih je završilo fakultet te 7 (13,2%) ih je završilo magisterij ili doktorat.

Postupak

Za potrebe istraživanja korištena je metoda ankete u *online* tehnici putem platforme *Google Forms*. Prije početka istraživanja dobivena je suglasnost Etičkog povjerenstva Hrvatskog katoličkog sveučilišta za provedbu istraživanja. Prvi korak postupka bilo je ishođenje suglasnosti ravnateljice škole Ivana Gundulića za provođenje istraživanja sa roditeljima djece koja pohađaju tu školu. Nadalje, roditelji kojima je poslana poveznica za popunjavanje ankete, primili su Informirani pristanak i bili slobodni pristati ili ne pristati sudjelovati u istraživanju. Anketa je provedena u razdoblju od veljače do ožujka 2023. godine.

² Utrnulost i pojava žulja koji je uzrokovan trenjem između palca i kontrolera od brzog i upornog igranja videoigre.

³ Prijelom metatarzalne kosti ljudi koji igraju igre na *Wii* konzoli.

Instrument

Anketni upitnik korišten u istraživanju sastoji se od dva dijela. U prvom dijelu upitnika nalazi se Informirani pristanak za sudjelovanje u istraživanju na temelju kojeg roditelji dobrovoljno pristaju sudjelovati u istraživanju, a kojim im se jamči anonimnost i povjerljivost podataka. Na početku upitnika navedeno je da anketu popunjava samo jedan roditelj čije dijete pohađa sedmi ili osmi razred te igra videoigre. Upitnik se sastoji od ukupno 18 pitanja otvorenog i zatvorenog tipa. Za potrebe ovoga rada analizirani su odgovori na pitanja usmjerena na mišljenje roditelja o potencijalnim negativnim i pozitivnim socijalizacijskim posljedicama igranja videoigara kod njihove djece. Roditelji su procjenjivali u kojoj se mjeri slažu ili ne slažu s ponuđenim tvrdnjama koje su obuhvaćale pozitivne i negativne strane videoigara, a temeljile su se na spoznajama iz dosadašnjih istraživanja u većoj mjeri prikazanih u teorijskom dijelu rada. Dobiveni podaci su opisani pomoću osnovnih deskriptivnih pokazatelja i prikazani tablično, a za obradu podataka je korišten statistički program SPSS.

REZULTATI I RASPRAVA

Tablica 1. *Deskriptivna statistika: Pozitivne strane igranja videoigara*

Prednosti	N	Min.	Max.	Mean	S. D.
Videoigre pomažu u učenju stranih jezika	53	1	5	3,68	1,070
Videoigre pomažu u učenju logičkih i matematičkih sposobnosti	53	1	5	3,25	,998
Videoigre pomažu razviti preciznost i bolje snalaženje u prostoru	53	1	5	3,02	1,152
Videoigre pomažu razviti bolju koncentraciju	53	1	5	2,49	1,120
Videoigre pospješuju koordinaciju pokreta	53	1	5	2,74	1,318
Videoigre razvijaju osjećaj za timski rad	53	1	5	3,02	1,293
Videoigre pružaju zabavu	53	1	5	3,92	1,016
Videoigre predstavljaju prostor za druženje	53	1	5	3,11	1,171
Videoigre su korisna pomagala u učenju	53	1	5	2,47	1,154

U ovom istraživanju pokazalo se kako su roditelji uglavnom indiferentni po pitanju prepoznavanja većine potencijalnih pozitivnih strana igranja videoigara kod njihove djece. Mogući razlog suzdržanosti u procjeni slaganja s pojedinim pozitivnim stranama videoigara je nedovoljna involviranost roditelja u dječje korištenje medija i medijskih sadržaja. Na to je uputilo i istraživanje Labaša i suradnika /64/ kako roditelji samo ponekad provjeravaju kakav sadržaj se nalazi u videoigramama i koliko njihova

Prvi je cilj istraživanja utvrditi mišljenje roditelja o potencijalnim pozitivnim (socijalizacijskim) posljedicama igranja videoigara kod njihove djece. Roditelji su na ljestvici od 1 (u potpunosti se ne slažem) do 5 (u potpunosti se slažem) procjenjivali u kojoj se mjeri slažu s tvrdnjama koje iznose pojedine pozitivne strane igranja videoigara (tablica 1). Najviše roditelja slaže s tvrdnjama da videoigre pružaju zabavu (M=3,92) i da pomažu u učenju stranih jezika (M=3,68). Roditelji se u prosjeku niti slažu niti ne slažu s tvrdnjama da videoigre pomažu u učenju logičkih i matematičkih sposobnosti (M=3,25), predstavljaju prostor za druženje (M=3,11), pomažu razviti preciznost i bolje snalaženje u prostoru (M=3,02), razvijaju osjećaj za timski rad (M=3,02) te pospješuju koordinaciju pokreta (M=2,74). Na kraju, roditelji se ne slažu s tvrdnjama da videoigre pomažu razviti bolju koncentraciju (M=2,49) te da su videoigre korisna pomagala u učenju (M=2,47).

djeca vremena provode igrajući, dok njih čak 24,1% nikada ne nadzire djecu tijekom igranja videoigara. Nadalje, u ovom istraživanju pokazalo se da se najveći udio roditelja slaže da videoigre pružaju zabavu, što znači da taj medijski sadržaj i dalje prepoznaju kroz njegovu najistaknutiju funkciju. Također, iako se većinom ne slažu da su videoigre korisna pomagala u učenju i da pomažu razvoju koncentracije, ipak se slažu da mogu pomoći u učenju stranih jezika. Uostalom, i neka su istraživanja pokazala da se jezični vokabular

može steći kroz igranje videoigara i komunikaciju s drugim igračima (Sundqvist, 2015, prema /65/), kao i da videoigre mogu potaknuti učenje drugog jezika, najčešće engleskog. Albaqami je proveo istraživanje s roditeljima djece koja igraju videoigre na području Saudijske Arabije i utvrdio da se vokabular djece i govor engleskog jezika primjetno poboljšao nakon igranja videoigara /66/. Slični rezultati dobiveni su i u drugim istraživanjima (npr. Colby i Colby, 2008, Turgut i Irgin, 2008, Lai i When, 2012, Berns i sur., 2013, Pitcon i Clark, 2020), podupirući zaključak da videoigre pridonose spontanom učenju stranih jezika, uključujući napredovanje u izražavanju i govoru.

Drugi je cilj istraživanja utvrditi mišljenje roditelja o potencijalnim negativnim (socijalizacijskim) posljedicama igranja videoigara

kod njihove djece. Roditelji su na ljestvici od 1 (u potpunosti se ne slažem) do 5 (u potpunosti se slažem) procjenjivali u kojoj se mjeri slažu s tvrdnjama koje iznose pojedine negativne strane igranja videoigara (tablica 2). Roditelji se u prosjeku slažu s tvrdnjom da igranje videoigara dovodi do manjeg druženja s prijateljima uživo (M=3,55). Nadalje, roditelji se u prosjeku niti slažu niti ne slažu s tvrdnjama da igranje videoigara dovodi do izolacije (M=3,15), preskakanja školskih obveza (M=3,08), lošijih ocjena u školi (M=3,04), pretilosti ili drugih tjelesnih zdravstvenih poteškoća (M=3,00), preskakanja izvanškolskih obveza (M=2,92) te agresivnog ponašanja (M=2,72). Na kraju, s tvrdnjom da igranje videoigara dovodi do depresije roditelji se u prosjeku ne slažu (M=2,55).

Tablica 2. *Deskriptivna statistika: Negativne strane igranja videoigara*

Nedostaci	N	Min.	Max.	Mean	S. D.
Igranje videoigara dovodi do izolacije	53	1	5	3,15	1,150
Igranje videoigara dovodi do lošijih ocjena u školi	53	1	5	3,04	1,037
Igranje videoigara dovodi do preskakanja školskih obveza	53	1	5	3,08	1,089
Igranje videoigara dovodi do preskakanja izvanškolskih obveza	53	1	5	2,92	1,174
Igranje videoigara dovodi do agresivnog ponašanja	53	1	5	2,72	1,150
Igranje videoigara dovodi do depresije	53	1	5	2,55	1,136
Igranje videoigara dovodi do pretilosti ili drugih tjelesnih zdravstvenih poteškoća	53	1	5	3,00	1,160
Igranje videoigara dovodi do manjeg druženja s prijateljima uživo	53	1	5	3,55	1,136

Kao i u slučaju prepoznavanja pozitivnih strana igranja videoigara, roditelji su u ovom istraživanju većinom indiferentni prema tvrdnjama koje opisuju pojedine negativne posljedice igranja videoigara. Međutim, iskazuju neslaganje s tvrdnjom da igranje videoigara dovodi do depresije. Taj podatak donekle upućuje na roditeljsku nedovoljnu informiranost o štetnosti prekomjerne izloženosti videoigramima na dječje psihičko blagostanje. Gentile i suradnici (2011) utvrdili su da djeca koja provode više vremena igrajući videoigre imaju više problema sa socijalnom anksioznošću, depresijom ili oblicima fobija /67/. Prekomjerno igranje videoigara može doseći razinu ovisnosti, a ona pak dovesti do psihičkih poremećaja kao što su ADHD, opsesivno-kompulzivni poremećaj i depresija /68/. S druge strane, roditelji u istraživanju slažu se s tvrdnjom kako igranje videoigara dovodi do manjeg druženja s prijateljima uživo. Bavelier i suradnici (2011)

ističu kako vrijeme provedeno igrajući videoigre odmiče od društvenih aktivnosti na otvorenome /69/. Brightman (2006) napominje da neke videoigre pružaju prostor za druženje i sklapanje prijateljstava, poput MMORPG igara, ali samo ako se ne konzumiraju prekomjerno /70/. Prekomjerno igranje videoigara može dovesti, osim do izolacije od svoje okoline, do ovisnosti o videoigramima te time oštetiti proces odrastanja i socijalizacije djeteta.

ZAKLJUČAK

U ovome radu anketnim se istraživanjem nastojalo utvrditi mišljenje roditelja o potencijalnim pozitivnim i negativnim (socijalizacijskim) posljedicama igranja videoigara

kod njihove djece. Rezultati su pokazali kako se najveći broj roditelja koji su sudjelovali u istraživanju slaže s tvrdnjom da videoigre pružaju zabavu te da pomažu u učenju stranih jezika, ali i da dovode do manjeg druženja s prijateljima uživo. S druge strane, roditelji koji su sudjelovali u istraživanju u prosjeku se ne slažu s tvrdnjama videoigre pomažu razviti bolju koncentraciju i da su korisna pomagala u učenju, kao ni da dovode do depresije. Međutim, zanimljivo je da se roditelji koji su sudjelovali u istraživanju u prosjeku niti slažu niti ne slažu s većinom ponuđenih tvrdnji koje se odnose na pojedine pozitivne i negativne strane igranja videoigara. Preciznije, riječ je o 11 tvrdnji od njih ukupno 17 ponuđenih. Taj podatak nas navodi na zaključak da roditelji nedovoljno promišljanju pa time i smanjeno primjećuju potencijalne posljedice igranja videoigara, bilo pozitivne ili negativne.

Tradicionalne videoigre bile su usmjerene na samostalno igranje ili lokalno umreženo igranje, gdje je samo nekoliko igrača moglo igrati istu igricu. One su bile karakteristične za razdoblje od 1990. do 2010. godine te su roditelji mogli imati kontrolu nad time što djeca igraju i s kim igraju. Danas više od 90 % videoigara zahtijeva pristup internetu i korisnički račun na jednoj od brojnih platformi za preuzimanje videoigara, a konzole nove generacije zahtijevaju stalnu umreženost kako bi se igrači mogli međusobno igrati. To dovodi do brojnih problema kada je riječ o roditeljskoj kontroli ili nadzoru djece prilikom igranja /71/. Roditelji najčešće nisu izričito zabrinuti oko sadržaja koji se nalazi u videoigramama, već oko količine vremena koju njihova djeca provode igrajući, budući da vrijeme provedeno igrajući videoigre potiskuje vrijeme za druge važne aktivnosti bitne za fizičko zdravlje i razvoj socijalnih vještina. Glavna zabrinutost oko videoigara veže se uz aspekt nasilja, odnosno strah da bi mogle iskriviti pogled na stvarnost, odnosno potaknuti uvjerenje da je nasilno ponašanje u igrama prisutno i u stvarnom svijetu /72/.

U današnje doba rastuće virtualnosti, unutar koje se videoigre pojavljuju kao izrazito privlačan sadržaj djeci i mladima, nedvojbeno je važna roditeljska uloga u praćenju i nadzoru dječje uronjenosti u svijet videoigara, a na tom tragu i prevencije negativnih (socijalizacijskih) posljedica. Roditelji mogu i trebaju nadzirati što

njihovo dijete igra jer je danas djeca imaju besplatan i lak pristup gotovo svemu što požele igrati, što znači i igre neprimjerene njihovoj dobi, zrelosti i medijskoj pismenosti. Nikken i Jansz (2007) navode tri različite strategije nadziranja igranja videoigara kod djece: 1) zajedničko igranje videoigara, kroz promišljene postupke ili kao slučajnu prisutnost, 2) aktivno posredovanje, kroz kritičku raspravu o igrama, a zatim prihvaćanje ili odbacivanje sadržaja, te 3) restriktivno posredovanje, kroz uvođenje pravila za ponašanje prilikom igranja, uključujući i zabrane određenih igara /73/.

U uvodnom dijelu rada iznijeli smo niz recentnih podataka o pozitivnim i negativnim stranama igara, primjerice njihovog potencijala u korištenju u obrazovne, terapijske i druge svrhe ili pak mogućih zdravstvenih, psihičkih i socijalnih teškoća koje (uvijek prekomjerna) konzumacija može izazvati. Ti podaci najveći (praktični) smisao imaju kada ih usvajaju roditelji, odgajatelji, nastavnici i stručni suradnici kao glavni akteri u dječjem odrastanju i socijalizaciji. Stoga se medijsko opismenjavanje ne odnosi nužno samo na djecu, već također i njihove *značajne druge* koji se brzim tehnološkim i medijskim promjenama moraju neprestano prilagođavati: a to znači učiti koje su prednosti i nedostaci medijskih sadržaja (videoigara) da bi svoju djecu i učenike mogli usmjeravati da crpe pozitivno i odbacuju negativno.

Na kraju navedimo i da su prezentirani podaci izrađeni u sklopu diplomskog istraživanja na prigodnom uzorku roditelja djece koja pohađaju osnovnu školu u Dubrovniku. Iz tog se razloga ne mogu generalizirati, već se tumače samo u okviru mišljenja sudionika istraživanja. Neovisno o tome pružaju zanimljiv uvid u aktualnu problematiku korištenja videoigara kod djece koja je traži i agilniji znanstveni odgovor. Buduća istraživanja sa reprezentativnim uzorkom i većim brojem roditelja iz različitih dijelova Hrvatske stoga bi bila dobrodošla za daljnju obradu ove globalne teme o kojoj se u hrvatskom društvu nedovoljno govori.

Bilješke

- /1/ Castells, M. (2000). „Uspon umreženog društva. Svezak I. Informacijsko doba: Ekonomija, društvo i kultura“. Zagreb: Golden Marketing.
- /2/ Castells, M. (2000). „Uspon umreženog društva. Svezak I. Informacijsko doba: Ekonomija, društvo i kultura“. Zagreb: Golden Marketing, str. 400.
- /3/ Castells, M. (2003). „Kraj tisućljeća. Svezak III. Informacijsko doba: Ekonomija, društvo i kultura“. Zagreb: Golden Marketing.
- /4/ McDonald, E. (2023). „Newzoo’s Games Market Estimates and Forecasts“. Pristupljeno, 24. 4. 2023., s: <https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts>
- /5/ Esposito, N. (2005). „A Short and Simple Definition of What a Videogame Is“. *Conference: Digital Games Research Conference*, 16-20.
- /6/ Bilić, V., Gjukić, D., i Kirinić, G. (2010). „Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente“. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 151(2), 195-213.
- /7/ Haramija, P., Njavro, Đ., i Vranešić, P. (2020). „Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata“. *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 75(1), 93-108.
- /8/ Bilić, V., Gjukić, D., i Kirinić, G. (2010). „Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente“. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 151(2), 199.
- /9/ Ang, C., i Zaphiris, P. (2010). „Social Roles of Players in Mmorpg Guilds - A social network analytic perspective“. *Information Communication and Society*, 13, 592-614.
- /10/ Haramija, P., Njavro, Đ., i Vranešić, P. (2020). „Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata“. *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 75(1), 95.
- /11/ Foster, L. (2016). „Effects of Video Game Streaming on Consumer Attitudes and Behaviors“. *Electronic Theses and Dissertations: Paper 3041*, 1-55.
- /12/ Foster, L. (2016). „Effects of Video Game Streaming on Consumer Attitudes and Behaviors“. *Electronic Theses and Dissertations: Paper 3041*, 20.
- /13/ Bjelobrk, V. (2020). „Uloga medija u procesu socijalizacije djece i adolescenata“. *Magistra ladertina*, 15(1), 41-56.
- /14/ Valković, J. (2016). „Utjecaj medija na socijalizaciju“. *Riječki teološki časopis*, 47(1), 99-116.
- /15/ Bjelobrk, V. (2020). „Uloga medija u procesu socijalizacije djece i adolescenata“. *Magistra ladertina*, 15(1), 49.
- /16/ Mandarić, V. (2012). „Novi mediji i rizično ponašanje djece i mladih“. *Bogoslovska smotra*, 82(1), 131-149.
- /17/ Kimer, K. (2018). „Uloga medija u obiteljskom odgoju“. *Didaskalos: Časopis Udruge studenata pedagogije Filozofskog fakulteta Osijek*, 2(2), 43-52.
- /18/ Labaš, D., Marinčić, I., i Mujčinović, A. (2018). „Percepcija djece o utjecaju videoigara“. *Communication Management Review*, 4(1), 8-27.
- /19/ Labaš, D., Marinčić, I., i Mujčinović, A. (2018). „Percepcija djece o utjecaju videoigara“. *Communication Management Review*, 4(1), 11.
- /20/ Mikić, K. (2010). „Novi mediji“. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 16-17(62-63), 56-56.
- /21/ Kovačević, S. (2007). „Slobodno vrijeme i računalne igre“. *Školski vjesnik: Časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*, 56(1-2), 49-63.
- /22/ Kovačević, S. (2007). „Slobodno vrijeme i računalne igre“. *Školski vjesnik: Časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*, 56(1-2), 57-60.
- /23/ Labaš, D., Marinčić, I., i Mujčinović, A. (2018). „Percepcija djece o utjecaju videoigara“. *Communication Management Review*, 4(1), 17-22.
- /24/ Haramija, P., Njavro, Đ., i Vranešić, P. (2020). „Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata“. *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 75(1), 97.
- /25/ 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), 71-85.
- /26/ 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), 74.
- /27/ 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), 77.
- /28/ Haramija, P., Njavro, Đ., i Vranešić, P. (2020). „Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata“. *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 75(1), 97.
- /29/ Posso, A. (2016). „Internet Usage and Educational Outcomes Among 15-Year-Old Australian Students“. *International Journal of Communication*, 10, 3851-3876.
- /30/ Albaqami, R. M. (2022). „The Role of Playing Video Games in Mastering English as a Foreign Language among Children in Saudi Arabia during the COVID-19 Lockdown“. *Open Journal of Modern Linguistics*, 12(2), 238-264.
- /31/ Li, J. (2019). „Handbook of Research on Integrating Digital Technology With Literacy Pedagogy: A Systematic Review of Video Games for Second Language Acquisition“. *IGI Global*, 472-499.
- /32/ Martinčević, M., i Vranić, A. (2019). „Mogu li videoigre osnažiti kognitivne sposobnosti?“. *Psihologijske teme*, 28(3), 507-528.kat

- /33/ Martinčević, M., i Vranić, A. (2019). „Mogu li videoigre osnažiti kognitivne sposobnosti?“. *Psihologijske teme*, 28(3), 516.
- /34/ Martinčević, M., i Vranić, A. (2019). „Mogu li videoigre osnažiti kognitivne sposobnosti?“. *Psihologijske teme*, 28(3), 518.
- /35/ Kato, M. P. (2010). Video Games in Health Care: Closing the Gap. *Review of General Psychology*, 14(2), 113-121.
- /36/ Kato, M. P. (2010). Video Games in Health Care: Closing the Gap. *Review of General Psychology*, 14(2), 115.
- /37/ Kato, M. P. (2010). Video Games in Health Care: Closing the Gap. *Review of General Psychology*, 14(2), 116.
- /38/ Campello de Souza, B., Xavier de Lima e Silva, L., i Roazzi, A. (2010). „MMORPGS and cognitive performance: A study with 1280 Brazilian high school students“. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1564-1573.
- /39/ Martončik, M., i Lokša, J. (2016). „Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)?“. *Computers in Human Behavior*, 56, 127-134.
- /40/ Martončik, M., i Lokša, J. (2016). „Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)?“. *Computers in Human Behavior*, 56, 133.
- /41/ Haramija, P., Njavro, Đ., i Vranešić, P. (2020). „Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata“. *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 75(1), 96.
- /42/ Foster, L. (2016). „Effects of Video Game Streaming on Consumer Attitudes and Behaviors“. *Electronic Theses and Dissertations: Paper 3041*, 7.
- /43/ Brčić, I. (2018). „Utjecaj medija na gledatelja od najranije do odrasle dobi“. *In media res: Časopis filozofije medija*, 7(13), 2019-2027.
- /44/ Bilić, V., Gjukic, D., i Kirinić, G. (2010). „Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente“. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 151(2), 201.
- /45/ Haramija, P., Njavro, Đ., i Vranešić, P. (2020). „Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata“. *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 75(1), 98.
- /46/ Kanižaj, I., i Ciboci, L. (2011). „Kako je nasilje preko medija ušlo u naše domove: Utjecaj, učinci i posljedice nasilja u medijima na djecu i mlade“. *Matica hrvatska*, 11-34.
- /47/ Haramija, P., Njavro, Đ., i Vranešić, P. (2020). „Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata“. *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 75(1), 98.
- /48/ Martín-Fernández, M., i sur. (2017). „Adolescents with Internet Gaming Disorder (IGD): profiles and treatment response“. *Adicciones*, 29(2), : 125-133.
- /49/ Landau, S., i Nguyen, T., (2019). „Effects of Gaming on Children’s Brains: Depression and Social Isolation“. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 6(9), 291-302.
- /50/ Landau, S., i Nguyen, T., (2019). „Effects of Gaming on Children’s Brains: Depression and Social Isolation“. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 6(9), 294.
- /51/ Haramija, P., Njavro, Đ., i Vranešić, P. (2020). „Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata“. *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 75(1), 95.
- /52/ Lo, S., Wang, C., i Fang, W. (2005). „Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players“. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 8(1), 15-20.
- /53/ Ayenigbara, O. I. (2018). „Gaming Disorder and Effects of Gaming on Health: An Overview“. *Journal of Addiction Medicine and Therapeutic Science*, 4(1), 1-3.
- /54/ Ayenigbara, O. I. (2018). „Gaming Disorder and Effects of Gaming on Health: An Overview“. *Journal of Addiction Medicine and Therapeutic Science*, 4(1), 2.
- /55/ Ayenigbara, O. I. (2018)., *op.cit.*, str. 2.
- /56/ Ayenigbara, O. I. (2018)., *op.cit.*, str. 2.
- /57/ Bilić, V., i Golub, T. (2011). „Patološko igranje videoigara: Uloga spola, samopoštovanja i edukacijske sredine“. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja*, 47(2), 1-13.
- /58/ Sharif, I. i Sargent, D. James (2006). „Association Between Television, Movie, and Video Game Exposure and School Performance“. *American Academy of Pediatrics*, 118(4), 1061-1070.
- /59/ Haramija, P., Njavro, Đ., i Vranešić, P. (2020). „Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata“. *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 75(1), 97.
- /60/ Haramija, P., Njavro, Đ., i Vranešić, P. (2020). „Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata“. *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 75(1), 96.
- /61/ Bilić, V., i Golub, T. (2011). „Patološko igranje videoigara: Uloga spola, samopoštovanja i edukacijske sredine“. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja*, 47(2), 2.
- /62/ Blažanović, P. (2021). „Ličnost i videoigre“. *Psychē: Časopis studenata psihologije*, 4(1), 90-102.
- /63/ Haramija, P., Njavro, Đ., i Vranešić, P. (2020). „Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata“. *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 75(1), 96.

- /64/ Labaš, D., Marinčić, I., i Mujčinović, A. (2018). „Percepcija djece o utjecaju videoigara“. *Communication Management Review*, 4(1), 19.
- /65/ Li, J. (2019). „Handbook of Research on Integrating Digital Technology With Literacy Pedagogy: A Systematic Review of Video Games for Second Language Acquisition“. IGI Global, 482.
- /66/ Albaqami, R. M. (2022). „The Role of Playing Video Games in Mastering English as a Foreign Language among Children in Saudi Arabia during the COVID-19 Lockdown“. *Open Journal of Modern Linguistics*, 12(2), 251.
- /67/ Landau, S., i Nguyen, T., (2019). „Effects of Gaming on Children’s Brains: Depression and Social Isolation“. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 6(9), 294.
- /68/ Blažanović, P. (2021). „Ličnost i videoigre“. *Psychē : Časopis studenata psihologije*, 4(1), 95.
- /69/ Landau, S., i Nguyen, T., (2019). „Effects of Gaming on Children’s Brains: Depression and Social Isolation“. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 6(9), 294.
- /70/ Bilić, V., Gjučić, D., i Kirinić, G. (2010). „Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente“. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 151(2), 203.
- /71/ Kimer, K. (2018). „Uloga medija u obiteljskom odgoju“. *Didaskalos: Časopis Udruge studenata pedagogije Filozofskog fakulteta Osijek*, 2(2), 48-49.
- /72/ Kutner, L., i Olson, C. (2008). „Parents' and Sons' Perspectives on Video Game Play: A Qualitative Study“. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 76-96.
- /73/ Kanižaj, I., i Ciboci, L. (2011). „Kako je nasilje preko medija ušlo u naše domove: Utjecaj, učinci i posljedice nasilja u medijima na djecu i mlade“. *Matica hrvatska*, 26.
- interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 151(2): 195-213.
5. Bilić, V., i Golub, T. (2011). Patološko igranje videoigara: Uloga spola, samopoštovanja i edukacijske sredine. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja*, 47(2): 1-13.
6. Bjelobrk, V. (2020). Uloga medija u procesu socijalizacije djece i adolescenata. *Magistra ladertina*, 15(1): 41-56.
7. Blažanović, P. (2021). Ličnost i videoigre. *Psychē : Časopis studenata psihologije*, 4(1): 90-102.
8. Brčić, I. (2018). Utjecaj medija na gledatelja od najranije do odrasle dobi. In *media res: Časopis filozofije medija*, 7(13): 2019-2027.
9. Campello de Souza, B., Xavier de Lima e Silva, L., i Roazzi, A. (2010). MMORPGS and cognitive performance: A study with 1280 Brazilian high school students. *Computers in Human Behavior*, 26(6): 1564-1573.
10. Castells, M. (2000). Uspon umreženog društva. Svezak I. Informacijsko doba: Ekonomija, društvo i kultura. Zagreb: Golden Marketing.
11. Castells, M. (2003). Kraj tisućljeća. Svezak III. Informacijsko doba: Ekonomija, društvo i kultura. Zagreb: Golden Marketing.
12. Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. *Conference: Digital Games Research Conference*: 16-20.
13. Foster, L. (2016). Effects of Video Game Streaming on Consumer Attitudes and Behaviors. *Electronic Theses and Dissertations: Paper 3041*: 1-55.
14. Haramija, P., Njavro, Đ., i Vranešić, P. (2020). Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata. *Obnooljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 75(1): 93-108.
15. Kanižaj, I., i Ciboci, L. (2011). Kako je nasilje preko medija ušlo u naše domove: Utjecaj, učinci i posljedice nasilja u medijima na djecu i mlade. *Matica hrvatska*: 11-34.
16. Kato, M. P. (2010). Video Games in Health Care: Closing the Gap. *Review of General Psychology*, 14(2): 113-121.
17. Kimer, K. (2018). Uloga medija u obiteljskom odgoju. *Didaskalos: Časopis Udruge studenata pedagogije Filozofskog fakulteta Osijek*, 2(2): 43-52.
18. Kovačević, S. (2007). Slobodno vrijeme i računalne igre. *Školski vjesnik: Časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*, 56(1-2): 49-63.
19. Kutner, L., i Olson, C. (2008). Parents' and Sons' Perspectives on Video Game Play: A Qualitative Study. *Journal of Adolescent Research*, 23(1): 76-96.
20. Labaš, D., Marinčić, I., i Mujčinović, A. (2018). Percepcija djece o utjecaju videoigara. *Communication Management Review*, 4(1): 8-27.
21. Landau, S., i Nguyen, T., (2019). Effects of Gaming on Children’s Brains: Depression and Social

Literatura

- Albaqami, R. M. (2022). The Role of Playing Video Games in Mastering English as a Foreign Language among Children in Saudi Arabia during the COVID-19 Lockdown. *Open Journal of Modern Linguistics*, 12(2): 238-264.
- Ang, C., i Zaphiris, P. (2010). Social Roles of Players in Mmorpg Guilds - A social network analytic perspective. *Information Communication and Society*, 13: 592-614.
- Ayenigbara, O. I. (2018). Gaming Disorder and Effects of Gaming on Health: An Overview. *Journal of Addiction Medicine and Therapeutic Science*, 4(1): 1-3.
- Bilić, V., Gjučić, D., i Kirinić, G. (2010). Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente. *Napredak: Časopis za*

- Isolation. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 6(9): 291-302.
22. Li, J. (2019). Handbook of Research on Integrating Digital Technology With Literacy Pedagogy: A Systematic Review of Video Games for Second Language Acquisition. IGI Global: 472-499.
23. Lo, S., i sur. (2005). Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 8(1): 15-20.
24. 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): 71-85.
25. Mandarić, V. (2012). Novi mediji i rizično ponašanje djece i mladih. *Bogoslovska smotra*, 82(1): 131-149.
26. Martinčević, M., i Vranić, A. (2019). Mogu li videoigre osnažiti kognitivne sposobnosti? *Psihologijske teme*, 28(3): 507-528.
27. Martín-Fernández, M., i sur. (2017). Adolescents with Internet Gaming Disorder (IGD): profiles and treatment response. *Adicciones*, 29(2): 125-133.
28. Martončik, M., i Lokša, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)?. *Computers in Human Behavior*, 56: 127-134.
29. McDonald, E, (2023). Newzoo's Games Market Estimates and Forecasts. *Newzoo.com*. Pristupljeno, 24. 4. 2023., s: <https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts>
30. Mikić, K. (2010). Novi mediji. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 16-17(62-63): 56-56.
31. Posso, A. (2016). Internet Usage and Educational Outcomes Among 15-Year-Old Australian Students. *International Journal of Communication*, 10: 3851-3876.
32. Sharif, I. i Sargent, D. James (2006). Association Between Television, Movie, and Video Game Exposure and School Performance. *American Academy of Pediatrics*, 118(4): 1061-1070.
33. Valković, J. (2016). Utjecaj medija na socijalizaciju. *Riječki teološki časopis*, 47(1): 99-116.

VIDEO GAMES AS AN AGENT OF SOCIALIZATION: WHAT DO PARENTS SAY?

Mateja Plenković¹, Marija Plećaš², Ivana Brstilo Lovrić¹

Department of Sociology, Catholic University of Croatia, Zagreb, Croatia¹; Dubrovnik, Croatia²

Abstract

The rapid development of the internet enabled the development of video games that became globally available to users in the Internet space. Today, video games have become an increasingly common way of spending free time among children. Entering the virtual world is a space for children to socialize with their peers and a source of entertainment. The demand in the video game market has become more significant and accessible to a broader audience due to the development of various gaming consoles and numerous interesting genres, the most sensitive consumers of which are children. The paper offers a brief overview of definitions, genres, and consumer determinants of video games, after which video games are described as modern agents of socialization. An overview of the previous research on the positive and negative aspects of playing video games was presented. The empirical part of the paper refers to the results of a 2023 survey conducted with 53 parents of children in the seventh and eighth grades of elementary school in Dubrovnik. The research aims to determine parents' opinions about video games' positive and negative socialization consequences. Most parents agree that video games provide entertainment and help with foreign language learning. On the other hand, most parents also believe that playing video games leads to less socializing with friends in person.

Key words

video games, socialization, children, parents, positive aspects of video games, negative aspects of video games