

Stručni rad

SIGURNOST DJECE U ONLINE IGRAMA

mr.sc. Tamara Ređep, I. OŠ VARAŽDIN

Jasminka Belščak, OŠ Petrijanec

dr.sc. Tea Pavičić Zajec, I. OŠ VARAŽDIN

Sažetak

Online igre su široko rasprostranjene među djecom i mladima, pružajući raznovrsne sadržaje koji potiču želju za igranjem. Iako mogu imati pozitivne učinke, također nose i potencijalne rizike poput elektroničkog nasilja, hakerskih napada, neprikladnog sadržaja, online predatora te negativnog učinka na zdravlje. Smjernice za sigurnost naglašavaju važnost ograničenja vremena provedenog u igranju, izbjegavanja dijeljenja osobnih podataka i prijavljivanja neprimjerenog ponašanja. Podaci provedenog istraživanja pokazuju da većina učenika pazi na svoju sigurnost prilikom igranja online igara, no zabrinjava podatak što su neki učenici ipak doživjeli neugodno iskustvo, kao i što značajan broj njih redovno ili povremeno komunicira s nepoznatim osobama online. Ovi rezultati ističu važnost kontinuirane edukacije učenika, roditelja i nastavnika o preventivnim mjerama i sigurnosnim smjernicama kako bi se povećala sigurnost i smanjio negativan utjecaj online igara u digitalnom okruženju.

Ključne riječi: online igre, opasnosti, sigurnost djece, prevencija, elektroničko nasilje

1. Uvod

Online igra je video igra koja se djelomično ili u potpunosti igra putem interneta ili bilo koje druge dostupne računalne mreže [9]. Prema Smjernicama za roditelje i edukatore u pogledu sigurnosti djece na internetu, online igranje se definira kao igranje bilo koje vrste pojedinačne ili višenamjenske komercijalne digitalne igre putem bilo kog uređaja povezanog na internet, uključujući namjenske konzole, desktop kompjutore, laptope, tablete i mobilne telefone [8, str. 56].

Danas je teško pronaći dijete, odnosno mladu osobu koja nije igrala barem neku vrstu online igre, što niti ne čudi s obzirom na to da su online igre danas toliko dostupne. Igre pružaju razne dinamičke podražaje te nude privlačne grafičke i zvučne sadržaje, a izvršavanjem određenih izazova u online igrama igrači zapravo dobivaju nagradu za to što su uspješno izvršili izazov, što im zatim izaziva želju za nastavkom igranja igara [1].

2. Opasnosti u online igrama

Neke od prednosti online igara su to što online igranje može poboljšati društvene vještine i timski rad, jer igrači moraju surađivati kako bi postigli zajedničke ciljeve, a to može pomoći u njegovanju prijateljstva s vršnjacima sličnih interesa. Također, redovita ažuriranja igara održavaju iskustvo igranja zanimljivim i dinamičnim [5]. No, iako popularne online igre djeci i mladima omogućuju zabavu i druženje, svakako donose i određene rizike [3].

U online igrama uobičajeno je uključivanje u interakciju s poznatim i nepoznatim igračima, koji često stvaraju određene zajednice te dijele svoja iskustva temeljem zajedničkih interesa. Često i njeguju ta virtualna prijateljstva, pa čak i onda kada drugu osobi znaju isključivo online putem [1]. Online igre više nemaju ograničen pristup jer su posljednjih godina postale dostupne velikom postotku djece. Posljedično, djeca su izložena višestrukim prijetnjama, kao što su elektroničko nasilje, grooming i sexting [4].

Na mrežnoj stranici Kidssafe navedene su potencijalne opasnosti mrežnog igranja igara:

- *Elektroničko nasilje (cyberbullying) i toksično ponašanje:* Online platforme mogu izložiti igrače maltretiranju i toksičnom ponašanju drugih igrača, što može imati značajan emocionalni i psihološki utjecaj na djecu.
- *„Cyber“ napadi:* Računi za online igranje ranjivi su na hakerske napade, riskirajući osobne i financijske podatke ako su sigurnosne mjere neadekvatne.
- *Neprikladan sadržaj i predatori:* Anonimnost interneta može namamiti pojedince sa lošim namjerama. Djeca se mogu susresti s neprimjerenim sadržajem ili im se mogu obratiti mrežni predatori.
- *Učinci na zdravlje i ovisnost:* Igranje na mreži može dovesti do fizičkih zdravstvenih problema i ovisnosti [5]. Nezdrave količine igranja mogu negativno utjecati na raspoloženje, težinu, spavanje, socijalni razvoj, odnose i akademski uspjeh [3]

3. Smjernice za prevenciju opasnosti u online igrama

Mnogi alati prilagođeni su za zaštitu djece kroz filtriranje sadržaja i roditeljski nadzor, čime se ograničava kontakt nepoznatih osoba s djecom i smanjuje rizik od mrežnih predatora. Također, različiti pristupi koji koriste tehnike strojnog učenja omogućuju prepoznavanje sumnjivog ponašanja, što doprinosi boljoj zaštiti djece. No, iako industrija internetskih igara ulaže značajne napore za stvaranje sigurnog okruženja za igru i interakciju, takvi napori ipak su i dalje nedovoljni [4].

Na mrežnim stranicama Centra za sigurniji internet kao i na stranicama Medijske pismenosti nabrojeni su i opisani su savjeti za roditelje i skrbnike koji imaju ključnu ulogu u osiguravanju sigurnosti djece u online igrama:

- postaviti vremenska ograničenja,
- uspostaviti jasne granice kao zaštitu od potencijalnih opasnosti,
- upoznati se s time kakve online igre igraju njihova djeca, te odabrati one igre koje su u skladu s dobi djeteta,
- zajedno sa svojom djecom igrati određene igre i iskoristi to kao zajednički provedeno vrijeme,
- razgovarati s djecom u slučaju nekih neprimjerenih sadržaja i opasnosti koje vrebaju,
- naglasiti da su školske obveze i stvarni život prioritet, kao i da dopisivanje s nepoznatim osobama u videoigrama može biti opasno te da ne smiju dijeliti svoje osobne podatke s nepoznatima niti se nalaziti s njima uživo bez prethodnog odobrenja i razgovora s roditeljima,
- uključiti online igre u svakodnevne razgovore što može djecu poučiti odgovornim navikama igranja, kao i prepoznavanju i prijavljivanju elektroničkog nasilja i neprimjerenog ponašanja [1],
- naučiti djecu kako se zaštititi – da razumiju opasnosti povezivanja sa strancima na internetu i da osobne informacije zadrže za sebe,
- naučiti dijete prijaviti neprimjereno ponašanje,
- ažurirati antivirusne programe i potaknuti dijete da dobro razmisli prije preuzimanja bilo čega što mu je poslao neki stranac,
- voditi računa o tome koliko vremena dijete provodi igrajući videoigre te se pobrinuti da uzme dovoljno pauza,
- pokušati podržati igranje videoigara kao društvenu aktivnost, a ne kao nešto što se događa u izolaciji [3].

Neki od savjeta za djecu o tome na što trebaju paziti i ideje za sigurnost dok igraju igre online dostupni su na mrežnoj stranici Netsafe:

- držite svoje podatke privatnima i nemojte ih nikome slati,
- koristite jake lozinke i ne dijelite ih s nikime,
- podesite postavke privatnosti na svojim platformama za igranje kako biste mogli kontrolirati koga vidite, tko vas vidi, tko vas može kontaktirati i koje informacije platforma prikuplja i pohranjuje o vama,
- poštujujte druge igrače i nemojte nikoga namjerno uzrujati,

- pažljivo birajte svoje online prijatelje te prijavite ili blokirajte druge igrače koji se neprikladno ponašaju,
- držite svoje financijske podatke privatnima i ne dijelite ih s drugim igračima,
- ako vam je neugodno na internetu, zamolite odraslu osobu kojoj vjerujete za pomoć ukoliko se osjećate uzrujano ili neugodno zbog onoga što vam netko govori ili šalje,
- pažljivo birajte igre, te obratite pažnju na mogućnost roditeljske kontrole koje mogu upravljati stvarima poput pristupa nepoznatih osoba i ograničenja vremena provedenog pred ekranom,
- ocjene igara koristan su izvor, osiguravajući vam pozitivno iskustvo tijekom igranja,
- ako se dogodi da vas neki sadržaj uznemiri ili biste mogli vidjeti nešto što bi vas uzrujalo isključite igru i razgovarajte s odraslom osobom kojoj vjerujete,
- uzimanje pauza i provođenje vremena radeći neko vrijeme druge aktivnosti u kojima uživate može pomoći da se osjećate uravnoteženo,
- prije nego počnete igrati, provjerite kako prijaviti, blokirati ili isključiti zvuk drugih igrača, a ako vam netko kaže nešto što vas uznemiri ili zbog čega se osjećate neugodno, razgovarajte o tome s roditeljem ili drugom odraslom osobom kojoj vjerujete [7].

Postoji niz besplatnih igrica na internetu koje uče djecu o dobrom ponašanju na internetu i digitalnom građanstvu, a neke od njih su [6]:

- *Cyber Legends* – dijete uči o kibernetičkoj sigurnosti, zaštiti na internetu.
- *Digital Passport by Common Sense Media (Digitalna putovnica)* – moguće je odabrati između nekoliko različitih igrica koje djecu uče o važnosti donošenja dobrih odluka na internetu.
- *Nova Cybersecurity Lab* – djeca će završiti izazove nakon što odaberu avatar i lažnu internetsku tvrtku za koju će raditi u kojoj su zaduženi za kibernetičku sigurnost. Igrači imaju zadatak čuvati svoju virtualnu tvrtku od hakera i tako učiti o privatnosti i sigurnosti.

4. Ciljevi i rezultati istraživanja

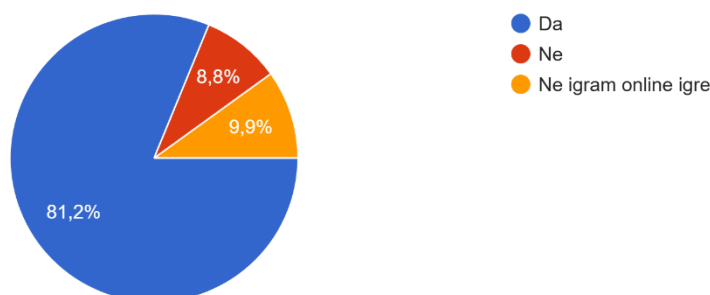
Rezultati provedenog nacionalnog istraživanja o sigurnosti djece na internetu pokazali su da se djeca najčešće dopisuju preko aplikacija, razgovaraju s prijateljima i članovima obitelji, posjećuju stranice društvenih mreža te igraju online igre [2]. S obzirom na to, kao i na prethodno navedene potencijalne opasnosti s kojima se mogu susresti djeca igrajući igre online, cilj ovog rada bio je ispitati koliko igrajući online igre paze na vlastitu sigurnost, jesu li igrajući online igre doživjeli neugodno iskustvo, te igraju li se i razgovaraju s nepoznatim igračima online.

Za potrebe istraživanja ovog rada kreiran je online anonimni anketni upitnik koji se sastojao od pitanja zatvorenog tipa. Istraživanje je provedeno u listopadu 2024. godine u dvije dostupne osnovne škole na području grada Varaždina. Ispitanici su bili učenici viših razreda osnovne škole, a od ukupnog broja ispitanika (N=181) 18,8% uzorka činili su učenici petih razreda, 27,1% učenici šestih, 28,7% učenici sedmih te 25,4% učenici osmih razreda.

Analiza rezultata pokazuje da čak 82% učenika koji igraju online igre pazi na svoju sigurnost, dok samo 8,8% navodi da ne pazi na navedeno. Ostali učenici izjasnili su se kako online igre ne igraju (Slika 1.).

Igrajući online igre pazim na sigurnost:

181 odgovor

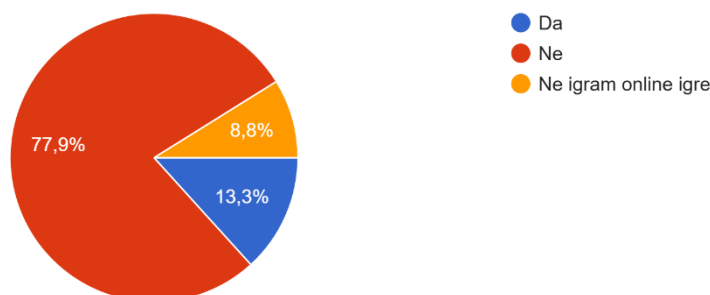


Slika 1. Odgovori učenika paze li na sigurnost igrajući online igre

Iako je podatak da 77,9% učenika nije nikad doživjelo neugodno iskustvo igrajući online igre donekle zadovoljavajući, zabrinjava to što se 13,3% učenika izjasnilo da je neku od neugodnosti ipak doživjelo (Slika 2.).

Igrajući online igre doživio/doživjela sam neugodno iskustvo:

181 odgovor

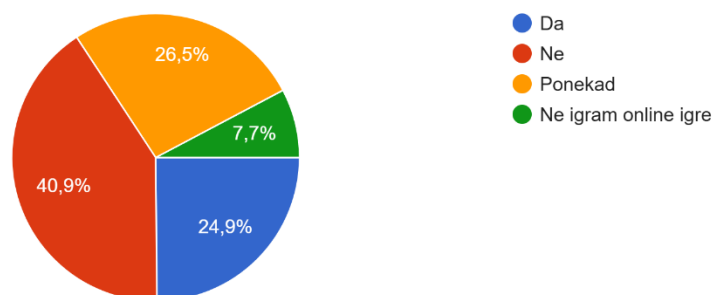


Slika 2. Odgovori učenika jesu li doživjeli neugodnost igrajući online igre

Iako se odgovarajući na pitanje razgovaraju li u online igrama i igraju li se s nepoznatim igračima, 40,9% učenika izjasnilo se niječno, zabrinjavajući su podaci da se potvrdno izjasnilo čak njih 24,9%, kao i da ponekad 26,5% učenika razgovara u online igrama i igra se s nepoznatim igračima (Slika 3.).

U online igrama razgovaram se i igram s nepoznatim igračima:

181 odgovor



Slika 3. Odgovori učenika razgovaraju li se i igraju s nepoznatim igračima u online igrama

5. Zaključak

Uz različite pozitivne utjecaje koje online igre mogu imati na igrače, uvijek je važno obratiti pozornost na potencijalne opasnosti i sigurnost djece, a osobito kod upoznavanja novih ljudi putem online igara. Nažalost, online igre često postaju mjesta na kojima se događa elektroničko nasilje, što za veliki dio djece i tinejdžera može izazvati anksioznost, stres, te utjecati na pad njihovog samopouzdanja [1].

Djeci se preporučuje da se pridržavaju vremenskih ograničenja i smjernica koje su postavili roditelji, da nikada ne dijele osobne podatke sa strancima kao i da prijave svako neprikladno ponašanje odrasloj osobi u koju imaju povjerenja. Potrebno je da vode računa o svom zdravlju tako da se redovito bave fizičkim aktivnostima [5].

Podaci dobiveni u ovome istraživanju ukazuju da postoji određeni nivo svjesnosti učenika o važnosti sigurnosti prilikom igranja online igara, budući da se većina učenika izjasnila da pazi na svoju sigurnost. Međutim, zabrinjava podatak da su ipak neki učenici doživjeli neugodno iskustvo, što naglašava potrebu za dodatnim edukacijama i preventivnim mjerama kako bi se smanjila izloženost takvim situacijama. Posebno zabrinjava činjenica da se značajan broj učenika ponekad i redovno razgovara i igra s nepoznatim osobama online. Ovo rezultati ukazuju na važnost kontinuirane edukacije učenika, roditelja i nastavnika o potencijalnim rizicima i načinima zaštite prilikom online igranja, ali i drugih online aktivnosti.

6. Popis literature

- [1.] Centar za sigurniji Internet. Seksualno zlostavljanje u online igrama (2024). <https://csi.hr/2024/09/12/seksualno-zlostavljanje-u-online-igramama/> (30.12.2024.)
- [2.] Ciboci L., Čosić Pregrad I., Kanižaj I., Potočnik D., Vinković D. (2020). Nacionalno istraživanje o sigurnosti djece na internetu, HR Kids Online. URL: <http://hrkids.online/prez/EUKidsOnlineHRfinal.pdf> (03.01.2025.)
- [3.] Dokler, A. (2020). Rizici online igara: savjeti za roditelje. Medijska pismenost. URL: <https://www.medijskapismenost.hr/rizici-online-igara-savjeti-za-roditelje/> (30.12.2024.)
- [4.] Faraz, A & Mounsef, J. & Raza, A. & Willis, S. (2022). Child Safety and Protection in the Online Gaming Ecosystem. IEEE Access. PP. 1-1. 10.1109/ACCESS.2022.3218415..
- [5.] Kidssafe. Offline vs. Online Gaming: What Every Kid and Parent Should Know. URL: <https://kidssafe.lk/2024/06/03/offline-vs-online-gaming-what-every-kid-and-parent-should-know/> (03.01.2025.)
- [6.] Kidas. Online Games that Teach Kids about Online Safety. <https://getkidas.com/online-games-that-teach-kids-about-online-safety/> (04.01.2025.)
- [7.] Netsafe. Online gaming advice for young people. (2024.) <https://netsafe.org.nz/children-and-young-people/advice-for-young-people-online-gaming> (04.01.2025.)
- [8.] Smjernice za roditelje i edukatore u pogledu sigurnosti djece na internetu (2020). <https://docs.rak.ba/articles/56e2f387-ed14-4e70-a139-f6a5409b13dd.pdf> (04.01.2025.)
- [9.] Wikipedija. Online game. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Online_game (30.12.2024.)