

Sve što želite i trebate znati o videoigrama

Publikacija za roditelje i stručnjake koji rade s djecom



Sve što želite i trebate znati o videoigrama

Publikacija za roditelje i stručnjake koji rade s djecom

Autori:

Ana Veočić, *mag.act.soc.*

Martina Nikolić, *mag.psych.*

Ivan Čaleta, *mag.act.soc.*

Tea Čičić, *mag.act.soc.*

Melani Đurković, *mag.act.soc.*

Autorska prava:

Centar za nestalu i zlostavljaju djecu

Mjesto i godina izdavanja:

Osijek, 2024.

Oblikovanje i grafička obrada:

DEMIURG, obrt za specijalizirane dizajnerske djelatnosti

Nakladnik:

Centar za nestalu i zlostavljaju djecu, Osijek

ISBN 978-953-50283-1-4.

CIP 150913064

Stajališta izražena u ovom priručniku isključiva su odgovornost autora priručnika.



Sve što želite i trebate znati o videoigrama

**Publikacija za roditelje i stručnjake
koji rade s djecom**

Autorska prava:
Centar za nestalu i zlostavljšanu djecu

Osijek, siječanj 2024.

Sadržaj

Uvod	1
Vrste videoigara	2
Zašto djeca i mladi igraju videoigre?	5
Pozitivne i negativne strane igranja videoigara	6
Učestalost igranja videoigara kod mladih	8
Odstupajuće ponašanje i toksičnost u videoigrama	10
Poremećaj igranja videoigara	13
Uloga odraslih u postavljanju granica kod igranja videoigara	16
PEGI oznake	18
E-sport	20
Seksualno zlostavljanje u videoigrama	21
Smjernice za razgovor	23
Lireratura	24

Uvod

U današnjem digitalnom dobu, videoigre su postale neizostavan dio života mnogih mladih, ali i odraslih osoba diljem svijeta. Bez obzira na dob, spol ili kulturnu pripadnost, milijuni ljudi svakodnevno se posvećuju raznim igrama na računalu, konzolama, mobilnim uređajima ili čak u virtualnoj stvarnosti.

S druge strane, tema videoigara sve većem broju roditelja i stručnjacima koji rade s djecom predstavlja izazov i otvara brojna pitanja - ona sigurnosna, pitanja posljedica, rizika, prevencije...

Roditeljima i svima koji rade s djecom može biti uistinu izazovno popratiti sve novosti u digitalnom svijetu, pogotovo zbog toga što se trendovi konstantno mijenjaju, a svakim danom izlazi sve više novih videoigara.

Iako videoigre nisu namijenjene samo djeci, većina odraslih ne igra videoigre te je očekivano da im je teško razumjeti što je djeci toliko privlačno u toj aktivnosti. Ipak, s obzirom na to da znamo da su videoigre djeci zanimljive, i to u tolikoj mjeri da su nekad spremna zanemariti druženje s bližnjima, bavljenje sportom ili neku drugu važnu aktivnost, korisno je ipak pokušati sagledati stvari iz njihove perspektive.

Upravo zbog toga je pred vama kratka publikacija o ključnim stvarima koje trebate i morate znati o videoigrama uz preporuke i smjernice Centra za sigurniji internet.

Uživajte,

Tim Centra za sigurniji internet

Vrste videoigara

Videoigre možemo dijeliti s obzirom na:

- platformu putem kojem se igraju (mobitel, računalo),
- stil igre koji je dopušten (primjerice *multiplayer*, *online*, *singleplayer*),
- poziciju igrača u odnosu na igru (prvo lice, treće lice, tzv. „bog“ pozicija),
- pravila i ciljeve koje igra nalaže (utrke, akcija itd.),
- tematiku (znanstvena fantastika i slično) te
- ponašanje u videoigrama - prosocijalne, nasilne i neutralne videoigre.

Kada pričamo o žanrovima videoigara neki autori nabrajaju **43 različita žanra videoigre**, a s obzirom na razvoj industrije možemo zaključiti će taj broj rasti i u budućnosti.



Jeste li znali??

1960-ih godina razvijen je prototip prve igraće konzole, takozvana “smeđa kutija”.

U nastavku donosimo pojašnjenja najčešćih žanrova videoigara:

• **Akcijske videoigre**

Akcijske videoigre podrazumijevaju visoke zahtjeve za obradom perifernih podražaja, veliku količinu kretanja te potrebu za stalnim dijeljenjem i prebacivanjem pažnje tijekom izvođenja brzih i preciznih radnji.

Iako neke od najpoznatijih videoigara sadrže elemente nasilja, važno je spomenuti da žanr akcijskih igara ne predstavlja nužno i nasilne videoigre. Elementi zahtjevnosti vizualne obrade, brzih odgovora te točnosti oni su koji karakteriziraju akcijske igre te time bude interes istraživača. Upravo je to i razlog zašto su akcijske videoigre predmetom brojnih istraživanja unapređenja kognitivnih sposobnosti i percepcije (spomenutih kao prednosti igranja).

• **Avanturističke videoigre**

Cilj avanturističkih igara puno je kompleksniji od samog pucanja, lova, borbe ili bježanja, iako cjelokupni put do cilja može uključivati i navedene elemente. Sastoje se od više ciljeva koji se moraju ispuniti u nekoliko koraka i stoga često ne prate linearni tijek igre, već otvaraju mogućnost istraživanja svijeta i igranja vlastitim tempom. Često dolaze u kombinaciji s akcijskim žanrom te kao i one podrazumijevaju element zahtjevnosti vizualne obrade.

• **Strateške videoigre**

Strateške igre se, kao što i sama riječ navodi, temelje na korištenju strategije. Kroz svoja složena pravila stavljaju fokus na planiranje, donošenje odluka, rezoniranje, radno pamćenje te vizualnu obradu. Dije se na:

- potezne strategije - zaustavljanje neprijateljske akcije u trenutku donošenja odluke igrača,
- strategije u stvarnom vremenu - neprijateljske akcije se nastavljaju i u tom trenutku, što dovodi do vremenskog pritiska i više paralelnih zadataka (eng. *multitasking*).

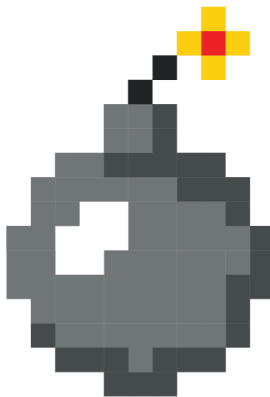
• Igre igranja uloga

Igre igranja uloga (eng. *role-playing games* - RPG) su igre u kojima igrači stvaraju ili preuzimaju ulogu lika predstavljenog različitim karakteristikama kao što su spol, rasa, vrsta, zanimanje, snaga, spretnost i slično. Igranje RPG videoigara uglavnom podrazumijeva planiranje i upravljanje različitim resursima i atributima te procjenu jakih i slabih strana neprijatelja. RPG videoigre također stavljaju fokus na složeno rezoniranje i dugoročno pamćenje.

Hoće li se dijete biti nasilno ako igra nasilne videoigre?

Dugotrajna rasprava o utjecaju nasilnih videoigara napokon dobiva jasnost. Istraživanje koje je obuhvatilo više od 130 tisuća sudionika pokazuje **da postoji veza između igranja nasilnih igara i agresivnog ponašanja, ali ta veza nije snažna**. Isto tako, otkriveno je da igranje nasilnih igara može smanjiti prosocijalno ponašanje.

S druge strane, igranje prosocijalnih videoigara može poticati pozitivno ponašanje i smanjiti agresivnost.



Jeste li znali??

Prije više od 40 godina opisuju se situacije ovisnosti o video igrama.

Zašto djeca i mladi igraju videoigre?

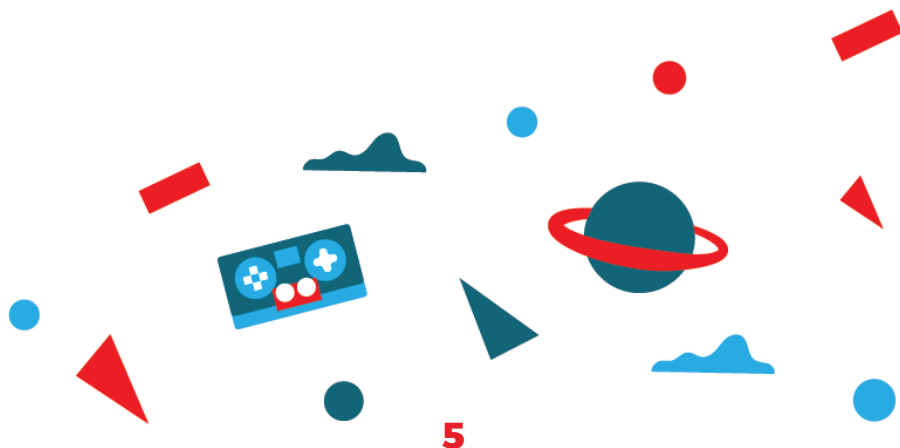
Što je to što djecu i mlade privlači videoigrama te zašto toliko vremena posvećuju toj aktivnosti?

Istraživanjem je identificirano **šest ključnih motiva koji potiču ljude, pa tako i djecu, na igranje videoigara:**

1. težnja prema natjecanju, s ciljem postizanja najboljeg rezultata u igri;
2. izazov koji potiče igrača da napreduje na sljedeću razinu ili ostvari pobjedu u igri;
3. želja za društvenom interakcijom, koja uključuje igranje s prijateljima i stvaranje društvenog statusa;
4. potreba za razonodom, kako bi se izbjegla dosada;
5. ulazak u svijet mašte u kojem sve može biti moguće,
6. želja za doživljavanjem uzbuđenja i napetosti tijekom igranja.

Kod mlađe djece to još mogu biti i:

- raznoliki i dinamični podražaji i
- puno boja i zvukova koji se brzo mijenjaju.



Pozitivne i negativne strane igranja videoigara

Videoigre jedan su od najzastupljenijih oblika zabave i razonode, osobito kod mladih. S jedne strane pronalazimo upozorenja o razvoju ovisnosti i zanemarivanju društvenog života, a s druge strane imamo istraživanja koja potvrđuju da videoigre poboljšavaju kognitivne sposobnosti.

Ako se videoigre igraju u kraćim intervalima i na odgovoran način, mogu imati **pozitivne učinke**, a ovo su neki o kojima govore istraživanja:

- Igranje videoigara ima **društvenu komponentu** - može pomoći djeci i adolescentima stvarati prijateljstva u digitalnom okruženju, što im može pomoći kod upoznavanja novih prijatelja u *offline* svijetu.
- Igranje može pomoći u razvoju **kognitivnih sposobnosti** - može pomoći boljoj koncentraciji, orijentaciji i snalaženju u prostoru te boljoj organizaciji vremena.
- Jedan sat igranja videoigara poboljšava selektivnu pažnju.
- Određene videoigre **poboljšavaju raspoloženje**.
- Videoigre koje iziskuju planiranje i traženje strategije mogu potaknuti **razvoj kritičkog mišljenja** kod djece.
- Ako videoigra traži suradnju među igračima kako bi se došlo do cilja, one mogu poticati **sposobnosti timskog rada** i suradnje kod djece.
- Igranje videoigara u ograničenoj mjeri pomaže u **razvoju natjecateljskog duha**.

Ako je riječ o višesatnom provođenju vremena za videoigrama, može biti **negativnih posljedica, rizika i opasnosti**, a to su:

- **Teškoće s pažnjom, nedostatak samokontrole, pojava agresivnog ponašanja, teškoće u ispunjavanju školskih obveza i komunikacije s vršnjacima** negativne su posljedice koje se najčešće spominju.
- Preokupacija videoigrama može dovesti do **gubitka interesa za druge životne aktivnosti**, a smanjenje društvene i socijalne aktivnosti dovode do **niže socijalne inteligencije**.
- **Gubitak pravih prijateljstava, depresija i anksioznost** znanstveno su dokazane posljedice prekomjernog igranja videoigara.
- Od prekomjernog igranja videoigara dolazi i do **visoke impulzivnosti** kod djece te **teškoća sa spavanjem**.
- U slučajevima pretjeranog igranja djeca i mladi mogu se **teže nositi s porazima** u digitalnom i stvarnom svijetu.

Balans - ključna komponenta odgovornog igranja videoigara

Pravilo koje primjenjujemo općenito na sigurnost na internetu vrijedi i ovdje - umjerenost igra veliku ulogu. Ako ne pretjerujemo u igranju videoigara, one na djecu, mlade, ali i odrasle mogu imati pozitivan učinak.



Učestalost igranja videoigara kod mladih

Ured UNICEF-a za Hrvatsku u suradnji s Mrežom mladih Hrvatske u ljeto 2023. proveo je istraživanje o percepciji mladih prema videoigrama, a rezultati su pokazali sljedeće:

- Polovica mladih igra videoigre svaki dan, a trećina više puta tjedno. Dakle preko 80% mladih aktivni su u svijetu videoigra.
- 70% mladih provodi više od 1 sata dnevno u videoigrama, a oko otprilike trećina njih više od 3 sata dnevno.

Prema Analizi hrvatske industrije proizvođača videoigara koju je predstavio i napravio Klaster hrvatskih proizvođača računalnih igara (CGDA) u suradnji s A1 Hrvatska, na uzorku od 278 studenata Sveučilišta u Zagrebu provedeno je istraživanje koje je pokazalo da:

- 49 % ispitanika videoigre igra više od dva sata dnevno,
- 48 % videoigre igra između jedan i dva sata.

Jeste li znali??

Prve funkcionalne videoigre bile su Nim, OXO, Spacewar! i Tennis for Two.

Postoji velik broj istraživanja koja potvrđuju široko uključivanje djece i mladih u igranje videoigara. Generalno, istraživanja pokazuju da u svijetu oko 90% djece igra videoigre, a neka djeca počinju igrati videoigre u dobi od 6 godina.

Općenito, utvrđeno je da dječaci češće igraju videoigre od djevojčica (nekad i 4-5 puta

više u korist dječaka) te da adolescenti provode više vremena u igranju videoigara u usporedbi s mlađim uzrastom.

Istraživanje na srednjoškolcima u Italiji je pokazalo da je njih 99% igralo barem jedan žanr videoigara u posljednjih 6 mjeseci.

Istraživanje na mladima (8-18 godina) u SAD-u je pokazalo da njih 88% barem povremeno igra videoigre.

Zanimljiv je podatak i iz ESPAD istraživanja (2019), europskog istraživanja o ovisnostima da je u zadnjih 30 dana 59% mladih u Europi igralo video igre nastavnim danima, a njih 68% danima kada nije bilo nastave. U Bugarskoj i Švedskoj su zabilježeni i veći postotci - video igre radnim danima igra 70% učenika, a nenastavnim danima njih 80%.

Učenike su pitali i koliko ih samih procjenjuje da imaju problema s igranjem video igara, i njih se u prosjeku 21% subjektivno svrstava u tu kategoriju. Postotci samoprocjene problematičnog igranja variraju od 12% za Dansku do 44% za Gruziju. U Hrvatskoj je zabilježen prosjek od 22%, a u Srbiji od 23%.

Odstupajuće ponašanje i toksičnost u videoigrama

Unatoč brojnim pozitivnim aspektima igranja, često možemo čuti da se igrači unutar videoigara ili u chatovima koje većina videoigara ima vrijedaju, koriste neprimjeren govor i riječi. Od samih igrača možemo čuti riječi poput *flejmanje* i *toksičnost*, kojima sami igrači opisuju ono što stručnjaci krovno nazivaju **nasiljem na internetu** (eng. *cyberbullying*).

Istraživanje o mogućim uzrocima nasilja na internetu unutar igrica koje je provedeno na igračima koji igre igraju u timovima pokazalo je da najviše igrača kao **uzrok** nasilju u igricama prijavljuje:

- **anonimnost**,
- da nasilnik **ne vidi učinke svog ponašanja u realnom svijetu** (preko 70%) te
- da **ne postoji strah od kazne**.

Neka istraživanja pokazuju kako igrači govore da u igrici ne moraš biti pristojan jer je ona online te se ne broji u stvarnom svijetu.

No, što znači toksičnost, flejmanje i koje su opasnosti ovakvog razmišljanja donosimo vam u nastavku.

Igrači često definiraju toksičnost kao ponašanje koje remeti njihov moral i timsku dinamiku, a sudionici su skloni normalizirati negativna ponašanja i racionalizirati ih kao dio kulture natjecateljske igre.

Odstupajuće ponašanje možemo opisati kao svako ponašanje u online igri koje se protivi pravilima ili normama postavljenim od strane videoigre, njenih igrača, šireg društva ili zakonodavca, a kojim se ometa ili šteti tuđem iskustvu igranja ili dobrobiti.

U odstupajuće ponašanje u online videoigrama ubrajamo brojne oblike ponašanja, kao što su:

- toksično ponašanje,
- flejmanje,
- uznemiravanje,
- elektroničko zlostavljanje,
- varanje,
- govor mržnje i slično.

Radi se o ponašanju koje može biti verbalno ili ponašajno, u najmanju ruku iritantno, a u najgorem obliku kao ponašanje koje **uzrokuje značajnu emocionalnu, psihičku ili fizičku štetu igraču ili njegovoj okolini**.

U nastavku možete pročitati definicije i primjere nekih od oblika odstupajućeg ponašanja.

Grubo online sukobljavanje (flejmanje) (eng. *flaming*) moglo bi se opisati kao kratkotrajno iskazivanje neprijateljstva „vrijeđanjem, psovanjem ili korištenjem drugog uvredljivog govora ili simbola“. Kao što sama definicija nalaže, postoje različiti načini kojima se flejmanje može manifestirati u *online* igrama.

Flejmanje može biti **izravno**, ali i **neizravno**, koristeći se taktikama kao što je eng. *negging*, odnosno korištenje komplimenata kako bi se uvrijedilo osobu, primjerice „Ovaj put nisi bio toliko loš koliko si inače“.

Također, neizravna manifestacija flejmanja, kao i drugih oblika odstupajućih ponašanja poput govora mržnje, može se javiti i u kodiranom obliku, korištenjem različitih simbola ili brojeva kako bi se zamaskirao sadržaj same poruke od strane moderatora, nešto što autori nazivaju psećim zviždaljkama (eng. *dog whistles*).

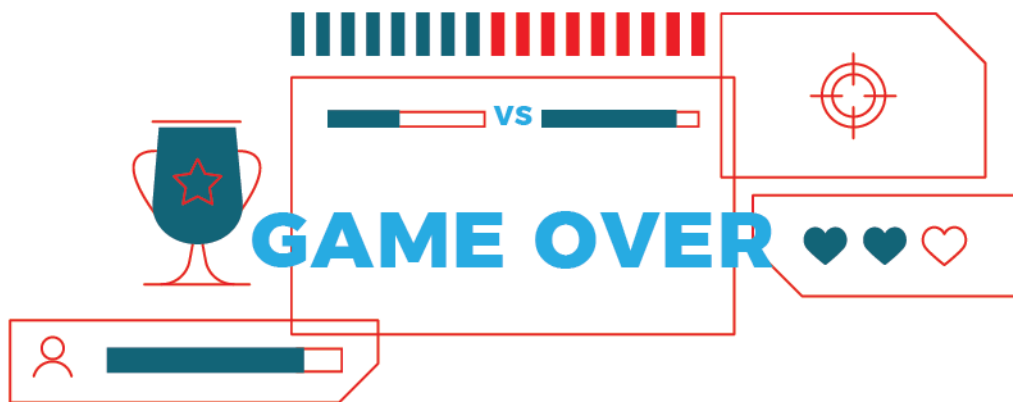
Sadržaj same uvrede može se razlikovati, poput :

- uvreda koje su fokusirane na vještine igrača (npr. „noob“, „igrač loše“, „ez“ kao kratica koja znači *laganu pobjedu*),
- na intelektualni kapacitet igrača (npr. „kid“ ili „dijete“, „stupid“ ili „glup“),
- na socijalne vještine igrača (npr. „no life“ ili „nemaš život“, „nemaš prijatelje“),
- izgled igrača ili njegova avatara (npr. „ugly“ ili „ružan“),
- ili pak mentalnog zdravlja igrača (npr. „crazy“ ili „lud“, „depressed“ ili „depresivan“).

S druge strane, flejmanje se može manifestirati i kao **poticanje na samoubojstvo ili samoranjavanje**, porukama poput „ubij se“, koje su često kodirane prethodno spomenutim taktikama, pri čemu je najpoznatija kratica „kys“ koja znači *kill yourself*, odnosno *ubij se*.

Korištenje **simbola** kao provokacije poznata je taktika flejmanja u *online* igrama, primjerice zlouporabom *pingova* (vizualnih i/ili zvučnih simbola) u svrhu isticanja suigračevih greški.

Osim toga flejmanje se može manifestirati i kao **psovke ili vulgaran govor**, višekratno slanje istih poruka ili simbola (eng. *spamming*), priželjkivanje nesreće igraču (npr. „nadam se da će ti obitelj umrijeti“ ili „nadam se da ćeš dobiti rak“), prijetnje (npr. „upucat ću te“), ucjene ili zastrašivanje (npr. ucjenjivanje igrača ako nešto ne učini da će se namjerno otići iz igre, igrati loše, prijaviti ga, fizički mu nauditi), ali i kao zlouporaba nekih mehanika igre (npr. namjernom krađom resursa).



Jeste li znali??

Gaming industrija u Americi je snažna kao filmska i sportska industrija zajedno.

Poremećaj igranja videoigara

Sve češće u svakodnevnom govoru možemo čuti da je netko ovisan o internetu ili ekranima. No, postoji li zaista ovisnost o internetu/ekranima?

Odgovor je - ne.

Točnije bi bilo koristiti pojam **prekomjerno korištenje interneta ili prekomjerna upotreba ekrana**, što obuhvaća sva ona ponašanja koja su potencijalno problematična, kao što su igranje videoigara, kockanje, *online* kupnja, gledanje pornografije, društveno umrežavanje i slično.

Istraživanja u Hrvatskoj pokazala su da 11 % ljudi ima poteškoća zbog prekomjerne upotrebe interneta, a studenti i učenici srednjih škola izloženi su najvećem riziku.

Možemo li onda o nečemu na internetu biti “ovisni”?

Svjetska zdravstvena organizacija je 2018. godine uvrstila u 11. izdanje priručnika Međunarodne klasifikacije bolesti (MKB-11) **poremećaj igranja (internetskih) videoigara (eng. *Internet Gaming Disorder* ili *IGD*)** u poremećaje mentalnog zdravlja.

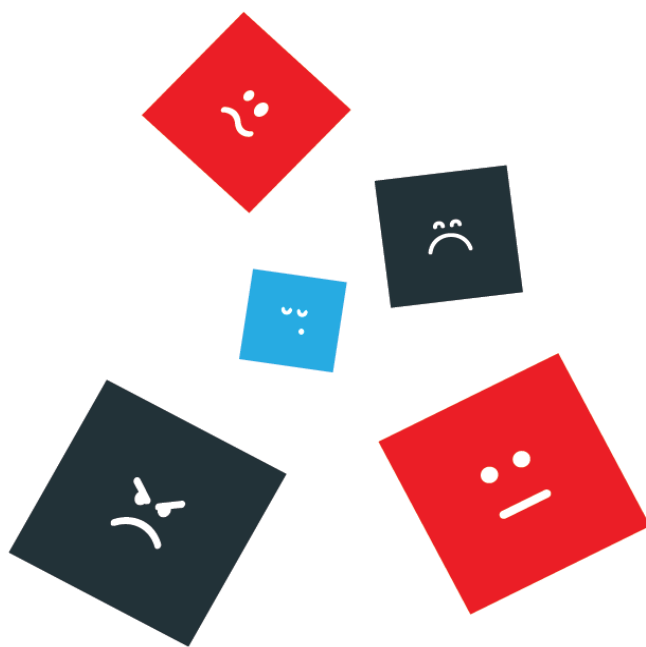
Simptomi poremećaja igranja video igara uključuju:

1. preokupiranost igranjem video igara (postaje dominantna aktivnost u svakodnevnici),
2. simptomi sustezanja kada se igranje prekida ili nije omogućeno (iritabilnost, anksioznost ili tuga),
3. pojava tolerancije (sve duži periodi igranja kako bi se ostvario osjećaj zadovoljstva),
4. neuspješno sustezanje ili smanjenje vremena provedeno u igranju,
5. gubitak interesa za odnose, hobije i druge oblike zabava u stvarnom životu,
6. nastavljanje igranja unatoč uočenim problemima,
7. zanemarivanje članova obitelji i drugih radi količine vremena provedene u igranju,
8. korištenje video igre kako bi se izbjeglo neko negativno raspoloženje,
9. riskiranje gubitka posla ili gubitak posla kao i međuljudskih odnosa radi igranja

Za postavljanje dijagnoze potrebno je zadovoljiti **pet ili više** navedenih simptoma u razdoblju od **jedne godine**. Stanje uključuje igranje na internetu samostalno ili s drugima.

Ovaj poremećaj ne uključuje općenitu uporabu interneta, online kockanje, kao ni korištenje društvenih mreža ili mobilnih telefona.

Pretjerano igranje videoigara kod djece dovodi do određenih **posljedica po razvoj djece**, kao što su emocionalni poremećaji, poremećaji ophođenja, opadanje verbalne memorije, somatske (tjelesne) pritužbe, poremećaj pažnje i/ili hiperaktivnost, pogoršanje školskog uspjeha, problemi u obiteljskim odnosima, poremećaji strukture spavanja, promjene vizualne selektivne pažnje i agresivno ponašanje.



Jeste li znali??

Od 2022. godine u Hrvatskoj postoji preddiplomski studij - Razvoj računalnih igara.

Dva su glavna **propagatora** prekomjernog igranja videoigara:

1. **Sloboda virtualne okoline** - virtualni svjetovi pružaju igračima priliku da dožive stvari koje možda nisu moguće u stvarnom životu, i to na način koji je lako dostupan i nagrađujući. Ti virtualni prostori postaju svojevrsno utočište od životnog stresa, pružajući bijeg od stvarnosti i ispunjenje emocionalnih potreba koje se često čine nedostižnima u stvarnom svijetu.
2. **Anonimnost** – ljudi u virtualnom svijetu mogu djelovati bez straha od osude ili preuzimanja odgovornosti za svoje postupke. Ova smanjena odgovornost može potaknuti pretjerano igranje igara, stvarajući potrebu za stalnim sudjelovanjem unutar virtualnog prostora. Važno je razumjeti kako ovi faktori utječu na ponašanje u virtualnom svijetu, posebno kada je riječ o prekomjernom igranju.

Neki znakovi koji upućuju na prekomjerno igranje:

- slab učinak u školi, na poslu ili u kućanskim obvezama kao rezultat preokupacije igrama
- zanemarivanje drugih hobija ili prijateljstava
- pad osobne higijene ili njege
- nemogućnost postavljanja ograničenja koliko se vremena provodi igrajući
- znakovi razdražljivosti, tjeskobe ili ljutnje kada ste prisiljeni prestati igrati, čak i na kraće vrijeme
- potreba da se sve više vremena provodi igrajući igrice ili da se igra intenzivnije kako bi se dobila ista razina užitka
- simptomi fizičkog ili psihičkog povlačenja, kao što su gubitak apetita, nesanica, uznemirenost ili emocionalni izljevi ako se igra oduzme
- korištenje videoigara kao načina za bijeg od stresnih situacija na poslu ili u školi ili sukoba kod kuće.

Uloga odraslih u postavljanju granica kod igranja videoigara

Moguće je imati predrasude kako su videoigre loše za djecu te, da bi izbjegli trošenje vremena na istraživanje o videoigramama, unaprijed djeci zabraniti njihovo igranje. **Potpuna zabrana igranja videoigara svakako nije rješenje**, dok igranje bez postavljenih pravila i granica može dovesti do onih negativnih utjecaja i rizika kojih se odrasli često pribojavaju. Važno je pronaći **balans** između digitalnog i stvarnog svijeta.

Kako djeci postaviti pravila i granice?

- **Pregledajte PEGI ocjene videoigara** - Ako vam dijete predloži videoigru za koju procijenite da nije primjerena njegovoj dobi, važno je djetetu objasniti zašto za njega nije dobro da igra tu videoigru te mu predložite kvalitetnu videoigru koja je primjerena njegovu uzrastu.
- **Vremensko ograničenje** – Važno je postaviti vremensko ograničenje djeci za korištenje ekrana, no prije toga je potrebno upoznati se s preporukama stručnjaka. Slovenski stručnjaci izradili su preporuke za korištenje ekrana u slobodno vrijeme, što uključuje i igranje videoigara, te one glase ovako:

do 2 godine	-	dijete ne treba biti izloženo zaslonima
2 - 5 godina	-	manje od 1 sat dnevno uz prisustvo roditelja
6 - 9 godina	-	1 sat dnevno
10 - 12 godina	-	1.5. sat dnevno
13 - 18 godina	-	2 sata dnevno

- **Razgovarajte s djecom o razlici između virtualnog i stvarnog svijeta** – Djeci i mladima može postati teško prepoznati granicu između virtualnog i stvarnog svijeta jer i u virtualnom svijetu ljudi stječu nova iskustva i nove interakcije s ljudima te se može dogoditi da počnu poistovjećivati ta dva svijeta. Ljudi mogu „bježati“ u virtualni svijet i jer nisu zadovoljni stvarnim svijetom te se izgubiti između tih dvaju svjetova, stoga je uistinu važno razgovarati s djecom o razlici između virtualnog i stvarnog svijeta.

- **Važno je djeci dati do znanja da pravila ponašanja koja vrijede u stvarnom svijetu vrijede i u virtualnom svijetu** – Potrebno je učiti djecu da se prema drugima na internetu trebaju odnositi s poštovanjem, da nije dobro vrijeđati druge, ponižavati ih, niti im prijetiti te da ne trebaju dijeliti svoje osobne informacije koje ne bi željeli vidjeti na oglasnoj ploči. Posebno je važno naglasiti im da sve što jednom objave na internetu zauvijek ostavlja svoj digitalni trag.
- **Razgovarajte sa svojom djecom o videoigrama** – Važno je s djecom uspostaviti odnos povjerenja, pokazati zanimanje za njihove interese i učiniti da se osjećaju uvažanima. **Razgovarajte** i pomozite svom djetetu da prepozna kako se zbog interneta osjeća i koliko je važno napraviti **pauzu** kada je to potrebno.
- **Pravilo - bez videoigara u spavaćoj sobi** – Na taj ćete način moći lakše kontrolirati vrijeme koje vaše dijete provodi igrajući videoigre, te ćete zaštititi dijete od igranja videoigara dugo u noć, a samim time će dijete vjerojatno imati i bolji san, pa tako i bolje svakodnevno funkcioniranje. Imajte na umu da bi se postavljenih pravila trebali pridržavati svi - djeca i odrasli.
- **Posvetite vrijeme djeci** – Provedite dio svoga vremena sa svojom djecom, organizirajte zajedničku šetnju, igrajte društvene igre ili se posvetite sportu koji zanima vaše dijete. Isto tako, važno je poticati djecu na igru s vršnjacima.
- **Iskoristite tehnologiju za provođenje vremena s djecom** – Pokažite djeci interes za ono što njih zanima, zaigrajte s njima videoigre te iskoristite to vrijeme i za komentiranje sadržaja u videoigrama te dijeljenje svog mišljenja. Djeca će tako dobiti priliku naučiti vas onome o čemu vi možda nemate znanja kao oni te ih to može posebno usrećiti.
- **Potičite djecu da prijave ako ih netko vrijeđa ili ako dožive nasilje putem interneta za vrijeme igranja videoigara** – Većina videoigara ima opciju za prijavu, a osim toga, neprimjerene sadržaje i nasilje moguće je prijaviti Centru za sigurniji internet putem Hotline obrasca za prijavu ilegalnog sadržaja. Osim prijave, važno je naglašavati djeci da se uvijek mogu obratiti vama, nastavnicima, starijim bližnjim osobama ili stručnjacima ako ih netko uznemirava kako bi dobili pomoć i podršku.
- **Ako niste sigurni kako postupiti u određenim situacijama, procijenite da vaše dijete pokazuje simptome ovisnosti o videoigrama ili jednostavno trebate savjet, obratite se stručnjacima** - Ako se vaša djeca susretnu s nasiljem na internetu, ako trebate podršku, savjet kako zaštititi svoju djecu, kako sigurno koristiti internet ili kako se nositi s neprimjerenim sadržajima na internetu, možete se javiti i našim stručnjacima Centra za sigurniji internet svakim radnim danom od 8:00 do 16:00 sati na besplatnu Helpline liniju za savjetovanje na broj 0800 606 606.

PEGI oznake

Paneuropski sustav informacija o igricama (PEGI) uspostavljen je **da bi pomogao roditeljima u donošenju informiranih odluka o kupnji računalnih igara**. Pokrenut je u proljeće 2003. godine te se sada upotrebljava u više od 35 država u Europi.

Dobne ocjene su sustavi koji se koriste kako bi se osiguralo da zabavni sadržaji, kao što su igre, ali i filmovi, TV emisije ili mobilne aplikacije, budu jasno označeni **preporukom za minimalnu dob na temelju sadržaja koji imaju**. Te dobne ocjene pružaju smjernice potrošačima, posebno roditeljima, kako bi im pomogli da odluče hoće li kupiti određeni proizvod/videoigru za dijete ili ne.

PEGI se koristi i priznaje u cijeloj Europi te ima podršku Europske komisije. **Smatra se modelom europskog usklađivanja u području zaštite djece.**

PEGI DOBNE OCJENE: PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16, PEGI 18.

PEGI DESKRIPTORI SADRŽAJA: Nasilje, Neprimjeren jezik, Strah, Kockanje, Seks, Droga, Kupnje u igri.

Dobne ocjene i deskriptori sadržaja obično se upotrebljavaju u kombinaciji, a PEGI ocjena u obzir ne uzima razinu težine videoigre ili ponašanje ostalih igrača u igri, već **dobnu prikladnost sadržaja** videoigre, što je vrlo važno da bismo zaštitili djecu od neprimjerenih sadržaja s obzirom na njihovu dob.



Što koja ocjena znači možete pročitati ovdje:
<https://pegi.info/hr/what-do-the-labels-mean>

PEGI aplikacija omogućava roditeljima i igračima da jednostavno pretražuju informacije o videoigrama i ocjenjivanju aplikacija te uvedu roditeljski nadzor za sve uređaje kod kuće ili u pokretu.

Pomoću ove aplikacije korisnik može:

- Pretražiti u PEGI bazi podataka ažurirane klasifikacije ocjena videoigara i aplikacija.
- Filtrirati rezultate prema dobnoj ocjeni, žanru i platformi kako bi pronašao igru koja mu savršeno odgovara.
- Pročitati detaljne upute o tome kako postaviti roditeljski nadzor na nizu uređaja.
- Dobiti savjete za obitelji o zajedničkom igranju videoigara.
- Pročitati detaljne opise o tome što znače dobne ocjene i deskriptori sadržaja.

Prije nego što mlada osoba kupi ili preuzme novu igru, prvo možete provjeriti njezinu ocjenu da biste bili svjesniji potencijalnih rizika.

Jeste li znali??

Najzastupljeniji žanr videoigara u Hrvatskoj su RPG (role-playing) igre.

E-sport

E-sport je oblik videoigara u kojem se pojedinačni korisnici, kako igrači tako i timovi (kada se igra timski), natječu međusobno igrajući videoigre na računalima putem interneta ili lokalne mreže (LAN). E-sport je usmjeren prema **natjecateljskom igranju videoigara** koje se uglavnom koordinira putem različitih liga, rang lista i turnira, gdje igrači pristupaju timovima i drugim „sportskim“ organizacijama koje sponzoriraju različite tvrtke.

Razlog popularnosti e-sporta leži u razlici između videoigara koje igramo protiv samog računala i onih koje imaju potencijal biti kategorizirane kao e-sport. Potonje se moraju igrati *online* ili putem veze između dviju konzola, računala ili sličnih tehnologija. Zahvaljujući ovoj prilici za interakciju potrošača, analiza fenomena e-sporta može se provesti razdvajanjem procesa igranja, druženja pa čak i gledanja drugih kako igraju. Za razliku od većine tradicionalnih sportskih liga, dionici e-sporta često obavljaju višestruke uloge: istovremeno djeluju kao organizatori natjecanja, nositelji autorskih i medijskih prava, te proizvođači i pružatelji audiovizualnih i drugih medijskih usluga.

Postoji sve veći poticaj za sve izdavače videoigara da svoje nove naslove promoviraju putem e-sport natjecanja kako bi ostvarili prednost široke medijske promocije i povećali prihode od prodaje različitih proizvoda povezanih s videoigramama. Igrači omogućuju svojim gledateljima praćenje igre uz komentare i objašnjenja, često pružajući usluge reklamiranja u svojim prijenosima. Nakon relativno kratke natjecateljske karijere, igrači često postaju komentatori, analitičari ili voditelji natjecateljskih klubova. Prihode ostvaruju putem raznih oblika reklamiranja, uključujući oglase na dresovima, promotivni sadržaj u prijenosima uživo, promociju računalne opreme određenih proizvođača i slično.

Seksualno zlostavljanje u online igrama

Uz različite pozitivne utjecaje koje online igre mogu imati na same igrače, uvijek je važno obratiti pozornost na potencijalne opasnosti i sigurnost djece, a osobito kod upoznavanja novih ljudi putem online igara, kada rastu šanse za elektroničko nasilje i seksualno zlostavljanje.

Zlonamjerni pojedinci mogu koristiti taktike poput vrbovanja (eng. groominga), kada pokušavaju stvoriti odnos povjerenja te posljedično za cilj imaju iskoristiti drugu osobu na različite načine. Još jedan uobičajeni oblik seksualnog zlostavljanja su seksualne prisile i iznude (eng. sextortion), koji uključuje prisilu djece na dijeljenje eksplicitnog sadržaja, kasnije korištenje tog sadržaja za prijetnje te daljnju eksploataciju. Postoji mnogo načina na koje online okruženje predatorima pruža idealne uvjete za vrbovanje. Oni često koriste više platformi istovremeno kako bi stupili u kontakt s mladim ljudima i djecom, te započinju razgovore na javnim platformama, pa kasnije prelaze na neke privatnije platforme. Kako većina modernih online igara pokušava igrače održati angažiranim putem nagrada i „lootova“, poput opreme, virtualnih valuta, te različitih nadogradnji koje omogućuju napredovanje u igrama, predatori mogu nuditi te nagrade u zamjenu za slanje seksualno eksplicitnih slika ili poruka.

Seksualno zlostavljanje događa se i u Esportu, a uključuje seksualne šale, nesuglasno dijeljenje eksplicitnih slika ili drugih sadržaja, simulirano silovanje i druge oblike neprimjerenog ponašanja. Događa se i problematično ponašanje u chatovima i live prijenosima. Ključan element za online zlostavljanje zasigurno je osjećaj anonimnosti iza ekrana, a on često ohrabruje zlostavljače da djeluju bez straha od nekakvih posljedica.

Bryterov izvještaj iz 2020. godine, koji je obuhvatio 2000 igrača iz SAD-a i UK-a koji su stariji od 16 godina i koji igraju online igre na računalu ili konzoli najmanje jednom mjesečno, pokazao je sljedeće:

- Većina igrača ženskoga spola redovito doživljava seksističke komentare, ali to ponekad eskalira u mnogo mračnija, pa čak i prijeteca ponašanja.
- 35% žena je izjavilo da su im muški ili drugi igrači poslali neprimjeren sadržaj ili poruke, dok je 28 % njih doživjelo seksualno uznemiravanje od strane muških ili drugih igrača.

Young Gamers & Gamblers Education Trust organizacija provela je istraživanje na način da su razgovarali s 5 ženskih igračica u dobi između 21-54 godine, 3 oca i 2 akademika o njihovim iskustvima ili otkrićima kroz razgovore s djecom. Čak 35% žena uključenih u istraživanje reklo je kako su primile neprimjeren sadržaj ili poruke od drugih igrača. Žene u grupi podijelile su niz iskustava seksualnog uznemiravanja, od kojih su mnoga nadilazila prijetnje traženjem ili slanjem golih slika i čak uključivala korištenje same igre za činjenje seksualnog nasilja među likovima u igri. Žene koje su sudjelovale u istraživanje su podijelile i kako je izgledalo seksualno uznemiravanje koje su doživjele:

- *„Prvi put kada sam doživjela prijetnju (online) imala sam 14 ili 15 godina i to je bio prvi put kako sam otvorila tu igru i prvi put kako sam uopće bila online. Trebala sam nekoga da me izliječi i samo sam rekla „Hej, može li me netko izliječiti“. (Čuvši moj ženski glas), moj tim je došao i pucao u mene i počeo me tea-baggati, a to je čin kada muškarac stane iznad vašeg lica i čučne na vas, u biti implicirajući da vam trlja svoje genitalije u lice, a zatim me je počeo seksualno uznemiravati. Imala sam 15 godina. Bila sam dijete... Nisam ponovno igrala online sljedeće dvije godine.“ – Mollie, 21 godina.*
- *„Igrate igru i provjerite chat i vidite da ste primili neželjene slike ili poruke, čisto zato što ste žena i to jednostavno nije mjesto za to. Ne znaš tko su oni, ne znaš koliko imaju godina. Oni ne znaju koliko ti imaš godina.“ – Lisa, 27 godina.*

Prevenција seksualnog zlostavljanja i nasilja u online igrama zahtijeva da uložimo zajedničke napore i obratimo posebnu pozornost na potencijalne rizike, te prenesemo svoje znanje djeci i mladima, stručnjacima koji rade s njima, te roditeljima, a sve kako bismo pokušali zaštititi našu djecu i mlade. Važno je podizati svijest o ovim opasnostima, ali i što više poticati ljude na prijavljivanje seksualnog zlostavljanja, kao i općenito svih oblika elektroničkog nasilja. Svakako je važno da kreatori online igara snose odgovornost za stvaranje sigurnog okruženja za igranje, osobito kada se radi o igrama za djecu.

Smjernice za razgovor

Velik naglasak stavlja se na važnost otvorene komunikacije i razgovora o svim online aktivnostima s djecom.

U nastavku donosimo pitanja koja mogu potaknuti razgovor s djecom i mladima o videoigrama.

- U čemu uživaš u *online* igranju? Koje prednosti to ima za tebe?
- Misliš li da *online* igre ikad mogu imati negativan utjecaj na nas?
- Što se događa kada predugo igrate *online* igrice? Što se događa s vašim tijelom, vašim raspoloženjem i vašim uređajem?
- Što biste učinili da vas nešto zabrine ili uzruja u igri? Kako biste podržali druge?
- S kim biste mogli razgovarati ako ste zabrinuti zbog nečega unutar videoigre?

Za kraj, zapamtite:

Uvijek učite djecu da pravila koja vrijede u “offline” svijetu vrijede i u onom “online”.

U slučaju da imate bilo kakva pitanja, potrebna vam je podrška ili pomoć, možete se obratiti stručnom timu Centra za sigurniji internet na besplatnu savjetodavnu liniju 0800 606 606, svakim radnim danom od 8:00 do 16:00 sati.

Posjetite i naše internet stranice za dodatne edukativne sadržaje:

- <https://csi.hr/>
- <https://sini.hr/>
- <https://www.dansigurnijeginterneta.org/>
- <https://www.netica.hr/>

Literatura

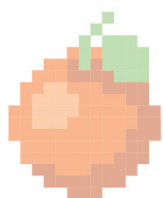
1. Carras, M. C., Kalbarczyk, A., Wells, K., Banks, J., Kowert, R., Gillespie, C., & Latkin, C. (2018). Connection, meaning, and distraction: A qualitative study of video game play and mental health recovery in veterans treated for mental and/or behavioral health problems. *Social Science & Medicine*, 216, 124-132.
2. Čičić, T. (2022). Gaming: mogućnosti i rizici igranja video igara kod djece i mladih (Završni rad). Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Pravni fakultet.
3. Čičić, T. (2023). Odstupajuća ponašanja u online video igrama iz perspektive hrvatskih adolescenata (Diplomski rad). Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Pravni fakultet.
4. Djaouti, D., Alvarez, J., & Jessel, J.-P. (2011). Classifying Serious Games: the G/P/S model. In *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches*.
5. Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2).
6. Lozić, J. (2018). TRENDOVI U INDUSTRIJI ZABAVE I VIDEO IGRICA: INDUSTRIJA MOBILNIH IGRICA PREUZIMA GLOBALNO TRŽIŠTE. *Polytechnic and Design*, 6(3), 152-158.
7. Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation. *Communication Research*, 31(5), 499-523.
8. Piasecki, S. (2014). Das Kreuz mit dem Game. Warum die Religion im Videospiel stärkere Beachtung verdient. *Communicatio Socialis*, 47(3), 283-301.
9. Rebetez, C., & Betrancourt, M. (2007). Video game research in cognitive and educational sciences. *Cogniție Creier Comportament*, 11(1), 131-142.
10. Slivar, I. (2014). Iskustvena kvaliteta mrežnih igara. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu.
11. Ubić, I. (2022). Problematična upotreba interneta: ovisnost o internetu (Diplomski rad). Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Pravni fakultet.
12. Vejmelka, L., & Jurinić, J. (2020). Terminologija i konceptualizacija seksualnog iskorištavanja djece na internetu. *Kriminologija & Socijalna Integracija*, 28(1), 95-114.
13. Vejmelka, L., Strabić, N., & Jazvo, M. (2017). Online aktivnosti i rizična ponašanja adolescenata u virtualnom okruženju. *Društvena Istraživanja: Časopis za Opća*

Društvena Pitanja, 26(1), 59-79.

14. Verhovnik, M. (2014). Alles nur ein Spiel? Gewalt in Computer und Videospielen und ihre Wirkung. *Communicatio Socialis*, 47(3), 302-319.
15. "Anketa za mlade o igranju videoigara." Zabum. <https://zabum.hr/zabum-voice/anketa-za-mlade-o-igranju-videoigara/>
16. "Djeca i videoigre: prednosti, rizici i kako djeci postaviti granice." Poliklinika za zaštitu djece grada Zagreba. <https://www.poliklinika-djeca.hr/za-roditelje/vrije-mezaobitelji/djeca-i-videoigre-prednosti-rizici-i-kako-djeci-postaviti-granice/>
17. "Pravila lijepog ponašanja i komuniciranja na internetu." Medijska pismenost. <https://www.medijskapismenost.hr/pravila-lijepog-ponasanja-i-komuniciranja-na-internetu/>
18. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry." Entertainment Software Association (ESA). <https://www.theesa.com/2023-essential-facts/>
19. "Parenting a Video Gamer." Strong4Life. <https://www.strong4life.com/en/parenting/setting-limits/parenting-a-video-gamer>
20. "Number of Gamers in the World - Statistics & Trends." Exploding Topics. <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers#editor-picks>
21. "Iskustvena kvaliteta mrežnih igara." Sveučilište u Zagrebu. <https://zir.nsk.hr/islandora/object/hrstud%3A2230/datastream/PDF/view>
22. "Alles nur ein Spiel? Gewalt in Computer und Videospielen und ihre Wirkung." Sveučilište u Zagrebu. <https://repozitorij.hrstud.unizg.hr/en/islandora/object/hrstud%3A3508/datastream/PDF/view>
23. "Das Kreuz mit dem Game. Warum die Religion im Videospiel stärkere Beachtung verdient." Sveučilište u Zagrebu. <https://zir.nsk.hr/islandora/object/foi%3A8024/datastream/PDF/view>
24. Donati, M.A., Sanson, F., Mazzarese, M., Primi, C. (2019). Assessing video game habits and pathological behaviour in children through a new scale: Psychometric properties of the Video-Gaming Scale—For Children (VGS-C). *Psychology*, 10, 2190–2208.
25. Lui, D., Szeto, G., Jones, A. (2011). The pattern of electronic game use and related bodily discomfort in Hong Kong primary school children. *Comput. Educ.*, 57, 1665–1674.
26. Hastings, E.C., Karas, T.L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: Relations with school performance and

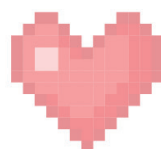
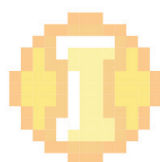
behavior. *Issues Ment. Health Nurs.* 30, 638–649.

27. Kovess-Masfety, V., Keyes, K., Hamilton, A., Hanson, G., Bitfoi, A., Golitz, D., Koc, C., Kuijpers, R., Lesinskiene, S., Mihova, Z (2016). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? *Soc. Psychiatry Psychiatr. Epidemiol.*, 51, 349–357.
28. European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs Group; ESPAD Report 2019. Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs; Publication Office of the European Union: Luxembourg, 2019. Pribavljeno 20.08.2024. s: https://www.euda.europa.eu/publications/joint-publications/espad-report-2019_en.
29. Gómez-Gonzalvo, F., Molina, P., Devís-Devís, J. (2020). Which are the patterns of video game use in Spanish school adolescents? Gender as a key factor. *Entertain. Comput.* 34, 100366.
30. Homer, B.D., Hayward, E.O., Frye, J., Plass, J.L. (2012). Gender and player characteristics in video game play of preadolescents. *Comput. Hum. Behav.* 28, 1782–1789.
31. UNICEF East Asia & Pacific. (n.d.). Child sexual exploitation in online gaming. UNICEF. <https://www.unicef.org/eap/blog/child-sexual-exploitation-online-gaming>
32. INHOPE - Association of Internet Hotline Providers. (n.d.). Child safety in gaming: Addressing online safety amidst the prevalence of bullying and abuse. <https://inhope.org>
33. National Federation of State High School Associations (NFHS). (n.d.). The perfect storm: Addressing sexual harassment in esports. <https://www.nfhs.org/articles/the-perfect-storm-addressing-sexual-harassment-in-esports/>
34. Young Gamers and Gamblers Education Trust (YGAM). (2021). She plays, he says. <https://parents.ygam.org/wp-content/uploads/2021/06/She-plays-he-says.pdf>



GAME

WIN





A¹

#BoljiOnline



**JUSTICE
INITIATIVE**

European response
to child abuse cases

Justice Initiative je europska inicijativa Zaklade Guido Fluri koja je aktivna u desetak europskih zemalja i provodi nacionalne političke kampanje koje se temelje na četiri središnja stupa - istini o zlostavljanju djece, službenom priznanju, odšteti i prevenciji.