

# ***SVIJET VIDEOIGARA***



## **Videoigre i naše slobodno vrijeme**



*Mnoga djeca, mladi, pa i odrasli danas uistinu puno vremena provode igrajući videoigre. Nekako se čini da svi oni uživaju tako provoditi svoje slobodno vrijeme. No, gledamo li na „duge staze“, ta „strast“ može prerasti u pravu ovisnost, a da to zapravo niti ne primijetimo. Neki su „strastveni“ igrači videoigara čak rekli da su se osjećali kao robovi. U školi su vam i nastavnici vjerojatno govorili kako neka istraživanja tvrde da su videoigre štetne i za naše zdravlje, pa čak i za mozak.*

### **A ti, što ti kažeš? Je li tome baš tako?**

*Kako bismo ti pomogli dati što bolji odgovor na pitanje koje smo ti postavili, pokušat ćemo s tobom malo detaljnije analizirati taj čarobni svijet videoigara u kojima uživamo i koje nas vesele, kako bismo otkrili njihove prednosti i moguće nedostatke.*



# KRATKA POVIJEST VIDEOIGARA



*Povijest videoigara seže do ranih pedesetih godina 20. stoljeća kada su studenti počeli dizajnirati jednostavne igre i simulacije. No, videoigre postaju popularne 20 do 30 godina kasnije. U tom trenutku postale su jedan od najraširenijih oblika zabave širom svijeta.*

*Neslužbenim početkom popularizacije videoigara smatra se izum videoigre „Tennis“ za dvojekoju je 1958. osmislio William Higinbotham, fizičar u nacionalnom laboratoriju Brookhaven. Početak rađanja industrije videoigara obilježila je 1972. prodaja prve kućne konzole za igranje videoigara koju je bilo moguće spojiti na televizor. Konzola se zvala MagnavoxOdyssey , a izradio ju je Ralph Baer.*

*Tijekom sedamdesetih godina 20. stoljeća razvijene su prve sportske simulacije, avanture, „Role Playing Game“ (RPG) te danas nezaobilazne multi-player igre svih žanrova.*

# PREDNOSTI IGRANJA VIDEOIGARA



**Istina je da igranje videoigara ima svoje prednosti i lijepe, pozitivne strane. Evo nekih:**

## **1. POMAŽU NAM PROTIV RASTRESENOSTI**

*i to posebno ako, kažu oni koji se u to razumiju, izaberemo takozvane „akcijske igrice“. Naša usredotočenost na različite faze igre može biti korisna i u drugim životnim okolnostima, kada će biti potrebna naša usredotočenost kako bismo iskoristili svoje mentalne sposobnosti. Zamislite samo koliko je **važno biti koncentriran i usredotočen dok rješavamo domaće zadatke**, matematičke zadatke, čitamo lektiru ili obavljamo koju drugu školsku obvezu.*

## **2. POVEĆANJE VIZUALNE PRODORNOSTI/ OŠTRINE:**

*vrijeme vizualne reakcije postaje kraće, a naše oko brže, što bez sumnje predstavlja **prednost što se tiče naših bržih gibanja u različitim prilikama**.*

## **3. UPOZNAVANJE NOVIH LJUDI I STJECANJE NOVIH PRIJATELJA.**

*Ako igramo igrice online postoji velika mogućnost da ćemo **upoznati nove ljude, steći nove prijatelje**, pa čak i ako ti ljudi žive daleko od nas, na drugom kraju svijeta, što je često potpuno **ново**, a i **ugodno iskustvo svakome od nas**.*

## **4. VIDEOIGRA NAS MOŽE NAUČITI NEŠTO NOVO O ŽIVOTU.**

*Virtualne igre čiji su subjekti, naprimjer životinje mogu nas **naučiti kako se ponašati ispravno**, kako usvojiti nove načine i nova pravila postupanja i suživota s domaćom životinjom, ljubimcem i kako se brinuti o njemu.*



**5. VIDEOIGRE POMAŽU LOGICI BRŽEG RJEŠAVANJA PROBLEMA.**

Igre poput slagalica („puzzle“) ili pustolovne igre, kao i igre riječima, mogu nam **pomoći u razvitku sposobnosti vezanih uz brže rješavanje problema** (ono što u svakodnevnom govoru s prijateljima nazivate „problem solving“), kao i sposobnosti logičkoga zaključivanja. Primjerice, poznati sudoku igra je koja znatno povećava tu vrstu sposobnosti.



**6. VIDEOIGRE MOGU SE KORISTITI ZA POMOĆ U ODGOJU I OBRAZOVANJU.**

Istraživanja su pokazala da djeca koja dio svojega slobodnog vremena provode igrajući videoigre odgojnoga i obrazovnoga sadržaja pojačavaju svoje spoznajne sposobnosti - i to brže od drugih! Oni misle da je zapravo riječ o „triku“ onih koji su za vas smislili te pametne igre: dok se vi igrate niti ne znate da ... **zapravo učite!** ;)

**7. VIDEOIGRE SU ZBILJA ZABAVNE!**

Ima li što loše u zabavi – lijepoj, opuštenoj i korektnoj? – Nema. Ako si se igrao ili se igraš, npr. na Nintendo Wii vrlo brzo si shvatio da je zapravo riječ, ne samo o zabavi, nego da si stekao i **zavidnu tjelesnu kondiciju!** (Dobro, nećeš baš odmah biti „olimpijac“, ali si svakako zdraviji i jači :)). Istraživanja su pokazala da ona djeca koja igraju Wii koriste puno više snage od one koja samo sjede i igraju PlayStation 4 (PS4), Xbox 360 ili PC. Zapravo, i sami znate da se neke igraće konzole „optužuje“ zato što svi mi koji se njima koristimo previše sjedimo. No, nakon izuma Wiija došlo je do promjena pa se njima mnogi koriste, posebno zimi, kada s prijateljima zbog lošega vremena ne mogu u park, u šetnju ili na igralište.

# NEDOSTACI IGRANJA VIDEOIGARA



**No, nismo zaboravili niti na nedostatke videoigara. Evo nekih o kojima moraš voditi računa:**

**1.**

## **OVISNOST O VIDEOIGRAMA.**

Neke osobe (možda si ti ta ili poznaješ nekoga u svojoj sredini?) u **velikoj su opasnosti postati potpuno ovisni o videoigrama.** Oni jako zanemaruju sve one aktivnosti koje bi u životu morale biti na prvom mjestu. Vama u školi to je, prije svega, učenje, stjecanje novih znanja, provođenje vremena s prijateljima. Stručnjaci upozoravaju da se nekima (odraslima) dogodila toliko snažna ovisnost da **više ne odlaze na posao, a neka djeca ne odlaze u školu;** neki ne jedu redovito kako ne bi prekidali igranje; neki jedu jako brzo kako bi se ponovno vratili igranju, **što je nezdravo i štetno;** a neki (jesi li i ti taj/ta :( zaboravljaju da se moraju kretati, da moraju vježbati i biti tjelesno aktivni. Ako ti je stalo (a vjerujem da je baš tako) do tvoga tjelesnoga zdravlja, onda je vrijeme da si sam odrediš jasne granice kako bi izbjegao tu, **vrlo opasnu zamku ovisnosti.**

**2.**

## **VIDEOIGRE NE MOGU U POTPUNOSTI ZAMIJENITI TVOJE FIZIČKE AKTIVNOSTI.**

Stručnjaci su nam dokazali da videoigre (pa i one na spomenutom Wiiju) tvome tijelu ne daju sve ono što treba, nisu prikladan „trening“ za onaj stvaran - na dvorištu, u parku, na igralištu ili u dvorani. **Dakle, ako želiš ostati u formi i biti zdrav, ako ne želiš dobiti previše kilograma, morat ćeš nekoliko puta - a barem dva do tri puta tjedno - vježbati.** Šteta bi bila - a i nezdravo je - da već u ranoj dobi stekneš **loše navike i da te opterećuje tvoj fizički izgled.**



**3. VIDEOIGRE MOGU DOVESTI DO NAVIKAVANJA NA NASILJE.**

Neke su osobe u opasnosti da postanu **neosjetljive na nasilje** ako je njihova „zabavna“ aktivnost često (a kod nekih i potpuno!) posvećena videoigrama koje su jako nasilne. Zna se da industrija videoigara - da bi privukla pažnju korisnika i kako bi povećala prodaju - ima tendenciju stvaranja **priča koje su posebno okrutne**, a koje dugoročno mogu doista **oštetiti naše mentalno zdravlje** i učiniti nas neosjetljivima na nasilje (pa i na tuđu, stvarnu patnju). Naš je savjet: **pripremite se, odredite pravila, nastojite izbjegavati i tu vrstu pretjerivanja ... U nasilju - mi normalni ljudi - ne možemo uživati, zar ne?**

**4. KONAČNO, VIDEOIGRE NAM MOGU PRUŽITI POGREŠNA OČEKIVANJA O STVARNOM ŽIVOTU.**

Virtualni svijet i virtualni život nema ništa s vašim konkretnim svakodnevnim životom. **Virtualni je svijet iskrivljena, nepostojeća i nestvarna slika našega stvarnog svijeta.** Njega su izmislili, on je „izmaštan“ za potrebe videoigre i „funkcionira“ samo dok se igramo. Zato ti preporučujemo: **ne gledaj na ovaj svijet u kojemu živiš kao na videoigru!**

**I tako smo došli do kraja opisivanja prednosti i nedostataka videoigara. Što misliš o tome što si pročitao/pročitala? Slažeš li se s nama? Možeš li, možda, nabrojiti još koju prednost ili nedostatak videoigara? Razgovaraj i prodiskutiraj s prijateljicama i prijateljima - podijelite pozitivna iskustva, klonite se onih negativnih. I, uživajte u prednostima videoigara :)**



## **ZAŠTO JE LIJEPO IGRATI VIDEOIGRICE**

- ➔ *Jer se možemo zabavljati i osjećati se dijelom skupine igrača.*
- ➔ *Jer nam videoigre daju mogućnost da digitalne medije upoznajemo na zabavan način.*
- ➔ *Elektroničkim se igrama mogu vježbati razne sposobnosti, kao što su koordinacija ruke i oka, razmišljanje, smisao za orijentaciju i kreativnost.*
- ➔ *Stječemo nova iskustva i osjećaje, krećemo se između stvarnoga i virtualnoga svijeta.*
- ➔ *Učimo razvijati strategije i pronalaziti rješenja.*
- ➔ *Igramo se zajedno s ljudima iz drugih zemalja, učimo strane jezike i upoznajemo ljude i njihove zemlje koje inače ne bismo upoznali.*

Više - izvor:

<http://www.giovaniemedia.ch/it/opportunita-e-rischi/videogiochi.html#sthash.kgldopP2.dpuf>



## **Rizici videoigara**

- ➔ *Ovisnost o elektroničkim igrama: jednostavna činjenica da strastveno igrate neko vrijeme ne znači da ste ovisni. No, budite oprezni – opasnost uvijek vreba!*
- ➔ *Korištenje igara koje su nasilne: dvije trećine odraslih korisnika (84 % mladića, 39 % djevojaka) već su igrali videoigre koje nisu primjerene njihovoj dobi (istraživanje JAMES 2010.), to jest bili su mlađi od dobi koja je bila označena na videoigri. Korištenje nasilnih videoigara može imati negativne posljedice.*
- ➔ *Trodimenzionalne igre mogu oštetiti razvoj percepcije prostora kod djece. Te bi igre trebale biti dostupne uz potreban oprez, počevši od šeste godine jer vizualno razumijevanje tih slika zahtijeva više napora od 2D slika. Predlažemo da igrate 30 minuta, a zatim napravite stanku od 15 minuta.*
- ➔ *Sve videoigre praktično imaju svoju online verziju. Nekima od njih možete se koristiti na temelju pretplate, što znači da ćete za njih imati i redoviti trošak, a za neke ćete morati platiti povremeno. No, budite oprezni s takvim „transakcijama“, jer ponekad vam se troškovi mogu brzo povećati, a da ne znate zašto su se povećali.*

Više - izvor: <http://www.giovaniemedia.ch/it/opportunita-e-rischi/videogiochi.html#sthash.kgldopP2.dpuf>



# RIZICI ONLINE IGARA



- ➔ *Suprotno od igara koje morate kupiti u trgovini, na internetu je puno lakše prekršiti pravilo o dobi potrebnoj za neku igru. Na taj način adolescenti mogu doći do neprikladnih igara, kao što su nasilne igre.*
- ➔ *Drugi se igrači mogu ponašati neprimjereno, to jest mogu vrijeđati druge igrače, manipulirati, varati ili pak biti agresivni.*
- ➔ *Tijekom igre djeca i adolescenti mogu drugim igračima dati neke osobne informacije ili pak otići na susret s nekim nepoznatim igračem.*
- ➔ *Uz pomoć poveznica koje se nalaze u samoj igri, djeca mogu doći do sadržaja koji su zabranjeni maloljetnicima, kao što je npr. pornografija.*
- ➔ *Kada se govori o ovisnosti o elektroničkim igrama, posebno se misli na online igre, tzv. „Massively Multiplayer Online Role Playing Games“, kao što su World of Warcraft, Lord of Rings Online i Eve Online, jer se igrači brzo poistovjete sa svojim „avatarom“ (tj. vlastitim virtualnim likom) koji nastoje razviti i poboljšati. Kako se u grupi moraju suočiti s različitim izazovima, to ih potiče na nastavak igre, što kod adolescenata i odraslih može dovesti do ovisnosti o elektroničkim igrama.*

Više na: <http://www.giovanimedia.ch/it/opportunita-e-rischi/videogiochi.html#sthash.kgldopP2.dpuf>

## Savjeti

PEGI online savjetuje:

- ➔ *Nemojte davati svoje osobne podatke, kao što su adresa, telefonski broj ili fotografija.*
- ➔ *Nemojte se susretati s igračima s kojima igrate online igre, a da o tome niste obavijestili svoje roditelje.*
- ➔ *Recite odmah svojim roditeljima ako ste naišli na neke informacije koje vam se ne sviđaju, ako se netko ponaša neprimjereno, ako vrijeđa ili vara - takva ponašanja nisu prihvatljiva niti online! Možete blokirati pristup igri igračima, prenijeti informaciju o tome pružatelju usluga ili pak razgovarati s roditeljima.*



Više - izvor: <http://www.giovanimedia.ch/it/opportunita-e-rischi/videogiochi.html#sthash.kgldopP2.dpuf>

## IGRE PRIMJERENE ODREĐENOJ DOBI



Klasifikacija igara prema sustavu PEGI pažljivo **prati je li neka igra prikladna za određenu dobnu skupinu ili nije prikladna, te se na taj način štiti djecu i mlade.**

Simboli koje ćete pronaći na pakiranju ili omotu igre jasno će vam reći je li neka igra prikladna za djecu od 3, 7, 12, 16 ili 18 godina. Istodobno ćete vidjeti znak ima li u igri nasilnih sadržaja, seksa, droge, zastrašivanja, diskriminacije, vulgarnih riječi, kao i o tome je li riječ o online igri.

Više o tome možete saznati na: <http://www.giovaniemedia.ch/it/opportunita-e-rischi/videogiochi.html#sthash.kgldopP2.dpuf> i na [www.pegi.info](http://www.pegi.info)



### PEGI 3

Sadržaj ovako obilježene videoigre smatra se prikladnim za djecu te dobi, tj. do tri godine starosti. No, ne zaboravite da i te igre mogu sadržavati nasilje koje se prikazuje u komičnom kontekstu (kao i u crtanim filmovima, poput Zekoslava Mrkve ili Toma i Jerryja). Dijete ne smije povezivati likove iz videoigre s osobama iz stvarnoga života. Igra ne smije sadržavati zvukove ili slike koje mogu zaplašiti malu djecu. U njima ne smije biti vulgarnih izraza.



### PEGI 7

U ovu skupinu spadaju igre koje bi mogle biti poput onih „PEGI 3“, ali sadrže neke prizore i zvukove koji bi mogli zastrašiti djecu, te se ipak smatraju prikladnima za djecu iznad sedam godina starosti.



### PEGI 12

Ove igre ne bi smjela igrati djeca mlađa od 12 godina jer je u njima prisutno nasilje, ali i golotinja. Vulgarni izrazi ne smiju biti jako izraženi, a ne smiju se koristiti psovke, posebno one koje se odnose na određeni spol.



### PEGI 18

Ove videoigre smiju igrati samo odrasli. U njima igrači vide prikaze teškoga nasilja i posebnih vrsta nasilnih djela.



### PEGI 16

U ovim igrama prikaz nasilja ili seksa gotovo je isti kao i u stvarnome životu. Djeca koja bi se koristila ovim videoigramama morala bi se znati nositi i s neprimjerenim rječnikom, shvaćati kako se odnositi prema duhanu i drogama, te što trebaju misliti o kriminalnim radnjama.



**Opisi na poleđini omota igre donose glavne informacije zbog koje je igra klasificirana na određeni način, ističe nam PEGI ([www.pegi.info](http://www.pegi.info)).  
Osam je opisa: nasilje, neprimjereni rječnik, strah, droga, seks, diskriminacija, hazarderske igre/ kockanje te online igre s drugim osobama.**

Izvor: <http://www.giovanimedia.ch/it/opportunita-e-rischi/videogiochi.html>,  
a više pročitajte i na [www.pegi.info](http://www.pegi.info)



### NEPRIMJERENI JEZIK

Igra sadrži vulgarne izraze.



### DISKRIMINACIJA

Igra sadrži prikaze nasilja ili nečega što bi moglo do njega dovesti.



### DROGE

Igra spominje ili prikazuje zlorabu droga.



### HAZARDERSKE IGRE / KOCKANJE

Igra koja potiče ili uči kockanju.



### SEKS

Igra koja sadrži prizore golotinje i/ili spolnih ponašanja.



### ZASTRAŠIVANJE / STRAH

Igra koja bi mogla uzбудiti ili preplašiti djecu..



### NASILJE

Igra sadrži prizore nasilja.



## Kako su nastala Djeca medija?

Desetak mladih i angažiranih studenata odlučilo je 2008. godine dati svoj doprinos medijskom opismenjavanju djece i mladih u svojoj zajednici. Danas okupljamo više od 80 mladih stručnjaka koji su u sedam godina postojanja uspješno opismenili više od 8500 djece, mladih, školskih djelatnika i roditelja u Zagrebu, Osijeku, Vukovaru, Vinkovcima, Karlovcu, Metkoviću, Splitu, Buzetu, Pazinu, Krapini, Križevcima, Ogulinu, Gospiću, Sisku, Velikoj Gorici, Vukovaru i drugim hrvatskim gradovima. Tri glavne aktivnosti kojima se Djeca medija bave su: edukativna predavanja i radionice, radijske emisije te društvene mreže i internetska stranica [djecamedija.org](http://djecamedija.org). Za svoje su aktivnosti članovi Djece medija 2015. godine nagrađeni Posebnom Rektorovom nagradom koju svake godine najboljim studentskim projektima i znanstvenim radovima dodjeljuje rektor Sveučilišta u Zagrebu.



## Edukativna interaktivna predavanja i radionice:

prilagođena djeci, mladima, roditeljima i školskim djelatnicima

- Cyberbullying – nasilje putem novih medija
- Kako se zaštititi od nasilja na Facebooku
- Odgojna i obrazovna uloga medija
- Utjecaj videoigara na djecu i mlade
- Senzacionalizam u medijima
- Medijski prikaz ljepote
- Mediji i oglašavanje
- Crtani filmovi

## Društvene mreže (Facebook, Twitter) i internetska stranica [www.djecamedija.org](http://www.djecamedija.org)

- Zanimljivi tekstovi o aktualnostima iz svijeta medija
- Medijska svakodnevica
- Publikacije
- Istraživanja
- Roditeljski kutak
- Dječji kutak
- ...i mnoge druge zabavno-edukativne sadržaje potražite na našem profilu na Facebooku – Djeca medija, Twitteru – djeca\_medija i na internetskoj stranici [www.djecamedija.org](http://www.djecamedija.org)

## Radijske emisije:

Radio Marija - emisija „Odgoj za ideale“

- Medijsko opismenjavanje
- Volontiranje i mladi
- Cjeloživotno učenje i medijska pismenost
- Cjeloživotno učenje i medijska pismenost
- ...i mnoge druge teme poslušajte svake četvrte nedjelje u mjesecu na 96,4 ili 106,8 MHz



## Znanstveno-istraživačke aktivnosti:

- Tematska sjednica „Medijska pismenost za sigurnost djece u svijetu medija i interneta“ u Hrvatskom saboru
- Zbornik „Djeca medija – od marginalizacije do senzacije“
- Organiziranje znanstvenog simpozija „Mediji i djeca“
- Edukativne brošure za djecu i mlade: „Dobrodošli u svijet interneta. Sigurni uz Djecu medija“ te „Mediji bez nasilja“
- Suradnja s EAVI-jem (European Association for Viewer's Interest) te adaptacija edukativnog crtanog filma „Put u svijet medijske pismenosti“
- Stalna suradnja s Uredom pravobraniteljice za djecu Maticom hrvatskom
- Međunarodna suradnja sa srodnim institucijama i projektima
- Suradnja i istraživanja na području medijskog odgoja s različitim udrugama, posebno „Pragmom“
- Sudjelovanje na manifestaciji „Noć knjige“

## Posjetite nas na...

- Internetska stranica: [www.djecamedija.org](http://www.djecamedija.org)
- Facebook: Djeca medija
- Twitter: @djeca\_medija
- Instagram: @djecamedija

## Pišite nam...

- E-pošta Društva za komunikacijsku i medijsku kulturu: [info@dkmk.hr](mailto:info@dkmk.hr)
- E-pošta projekta Djeca medija: [info@djecamedija.org](mailto:info@djecamedija.org)
- Adresa: Kordunska 1, 10 000 Zagreb
- Predsjednik Društva za komunikacijsku i medijsku kulturu: izv. prof. dr. sc. Danijel Labaš



[www.djecamedija.org](http://www.djecamedija.org)



## Djeca medija u brojkama:

- Održali smo više od 350 predavanja i radionica za više od 8500 djece, mladih, roditelja i školskih djelatnika.
- Emitirali smo 55 radijskih emisija na temu medijskog odgoja na Radio Mariji.
- Objavili smo više od 900 priloga na službenoj stranici [Djecamedija.org](http://Djecamedija.org)
- Naša Facebook stranica skupila je 2600 „lajkova“.
- Na Twitteru nas prati 559 pratitelja, a objavili smo čak 1113 tweetova

Impressum:

Izdavač: Društvo za komunikacijsku i medijsku kulturu (DKMK), Kordunska 1, 10 000 Zagreb [www.dkmk.hr](http://www.dkmk.hr)

Naklada: 1000

Tisak: Markulin d.o.o.

Autori: Sebastijan Ivasović, Beatta Lovrečić, Damjan Raknić, Danijel Labaš

Lektura: Jelena Gazivoda

Dizajn i graf. priprema:

Andro Škerlj, Prsten d.o.o.

Urednici: Lana Ciboci, Igor Kanižaj, Danijel Labaš

Tiskano uz potporu Zaklade Adris



GAME  
OVER