

Prepoznajemo li utjecaj igranja videoigara kod djece?



Igor Dobrača, Nataša Bajić Peteh i Martina Perković
Osnovna škola Jurja Dobrile Rovinj

Sažetak

Današnji životni standard omogućuje djeci posjedovanje jednog ili više uređaja za igranje videoigara (igračice konzole, računala, laptopa, tableta, mobitela), a dostupnost interneta omogućuje igranje videoigara i putem interneta. Nekontrolirano igranje videoigara, stoga, može uzrokovati razvoj Poremećaja u igranju videoigara (engl. *Internet gaming disorder - IGD*), pojam koji je uveden kao dijagnoza u *Međunarodnu klasifikaciju bolesti MKB-11, MeSH* tezaursus *Nacionalne medicinske knjižnice Sjedinjenih Američkih Država i Dijagnostičkom i statističkom priručniku za duševne poremećaje – DSM5*. Obzirom na navedeno, željelo se u petim razredima *Osnovne škole Jurja Dobrile u Rovinju* istražiti stanje u igranju videoigara te eventualnu prisutnost IGD-a koja se mjerila *Testom poremećaja u igranju videoigara (IGD-20 Test)*. Rezultati su pokazali kako su dječaci u odnosu na djevojčice ranije započeli s igranjem videoigara te kako većina ispitanika posjeduje mobilni, dok više od polovice ispitanika posjeduje laptop ili tablet. Ispitanici koji posjeduju mobilni većinom (39%) ga koriste do jedan sat dnevno za igranje, međutim postoje i ispitanici (11%) koji ga koriste i više od 5 sati na dan. Iako *IGD-20 Test* nije pokazao prisutnost IGD poremećaja, a obzirom da postoji određeni broj ispitanika koji igraju videoigre povećani broj sati što svakako prema istraživanjima utječe na njihov školski uspjeh te posljedično smanjuje obrazovne prilike, povećanu spremnost na nasilje te neshvaćanje nasilja u stvarnom životu i javljanje društvene osamljenosti, potrebno je u okviru *Školskog preventivnog programa* potaknuti učitelje na stručno usavršavanje u navedenom području kako bi se osmislili preventivni programi za učenike, ali i odgovarajuće edukacije za roditelje s ciljem umanjavanja mogućnosti nastanka poremećaja u igranju videoigara čime bi se upotpunila odgojno-obrazovna funkcija škole.

Ključne riječi: poremećaj u igranju videoigara, *Internet gaming disorder*, Školski preventivni program

Uvod

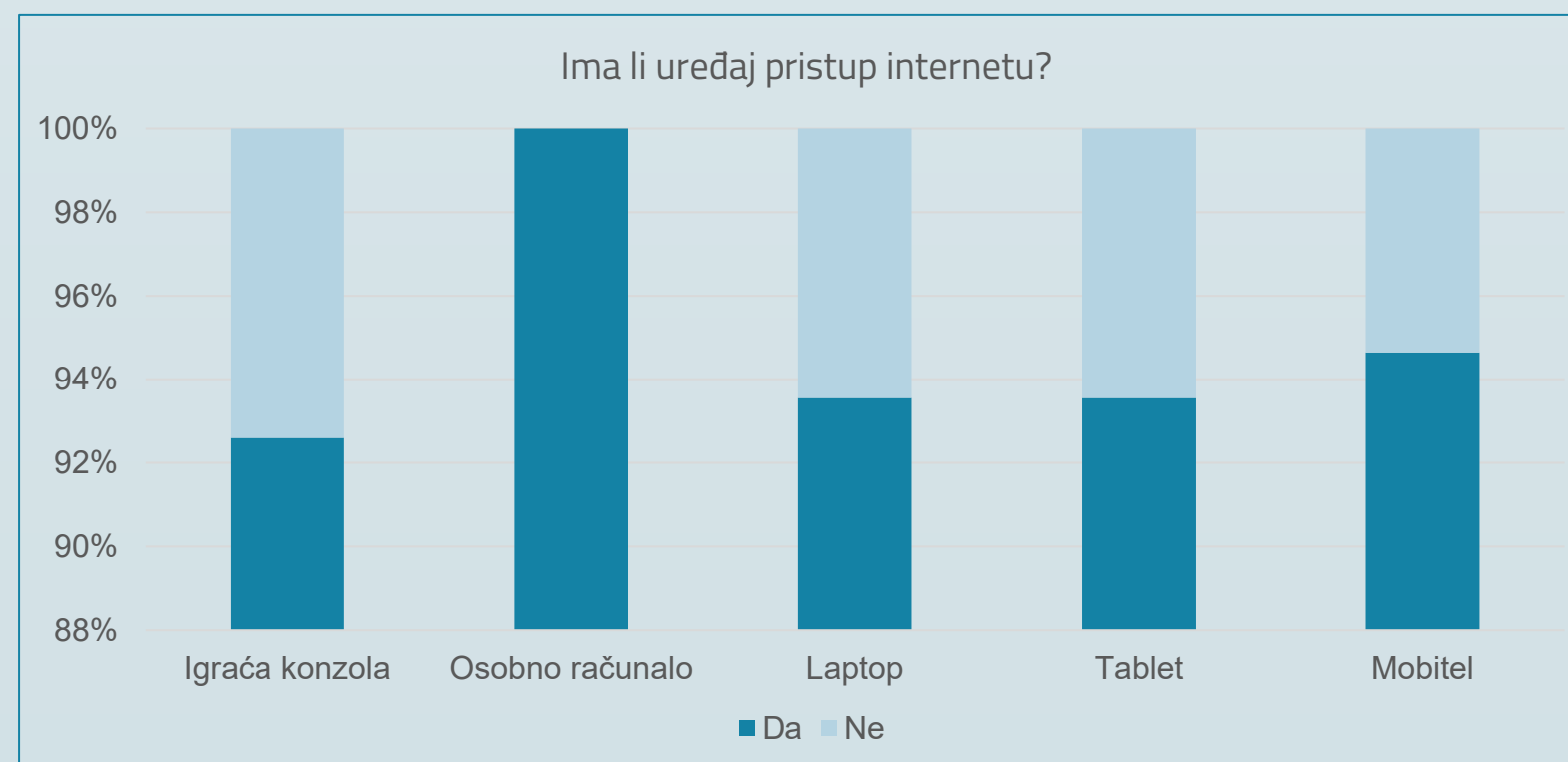
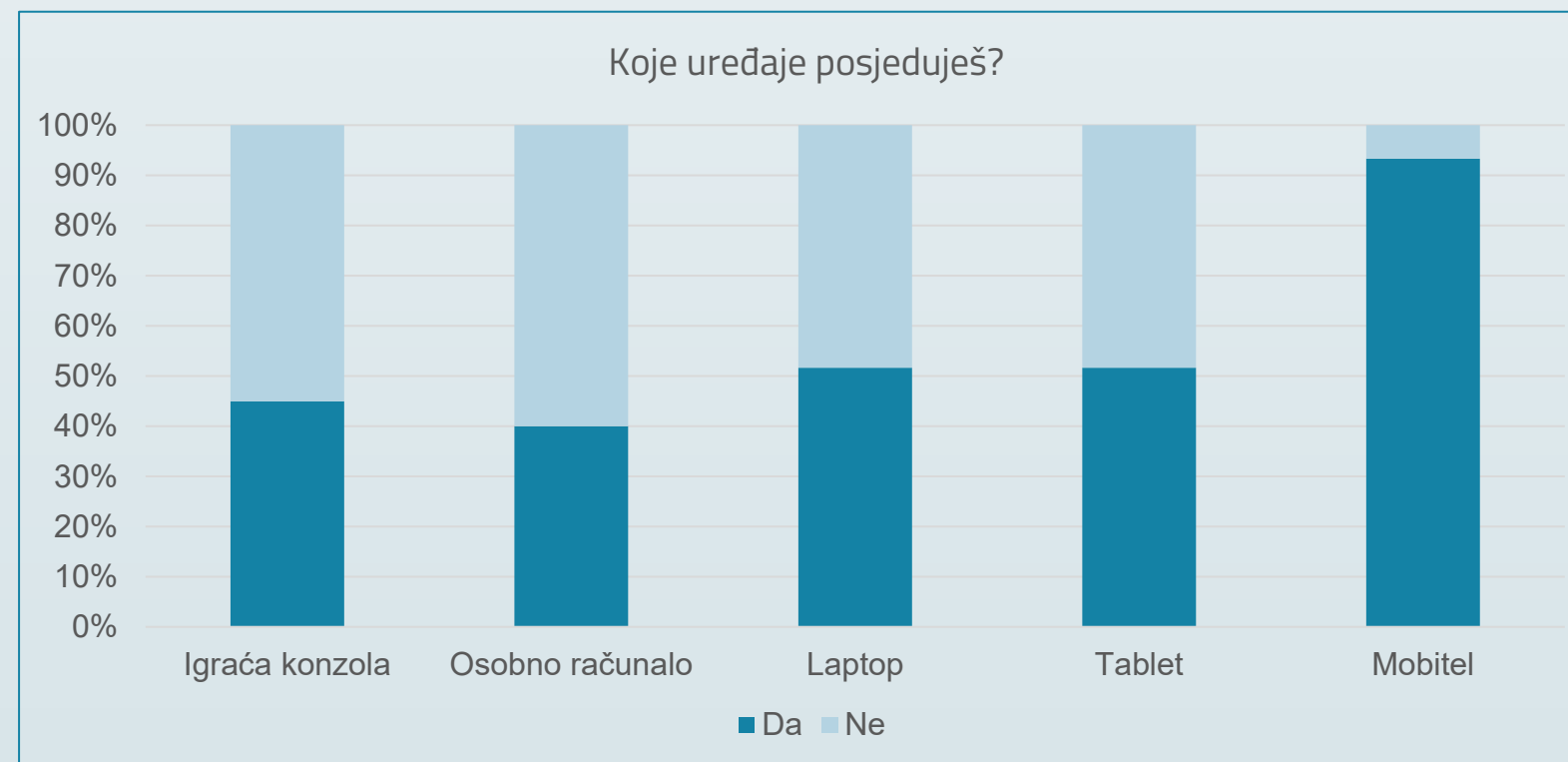
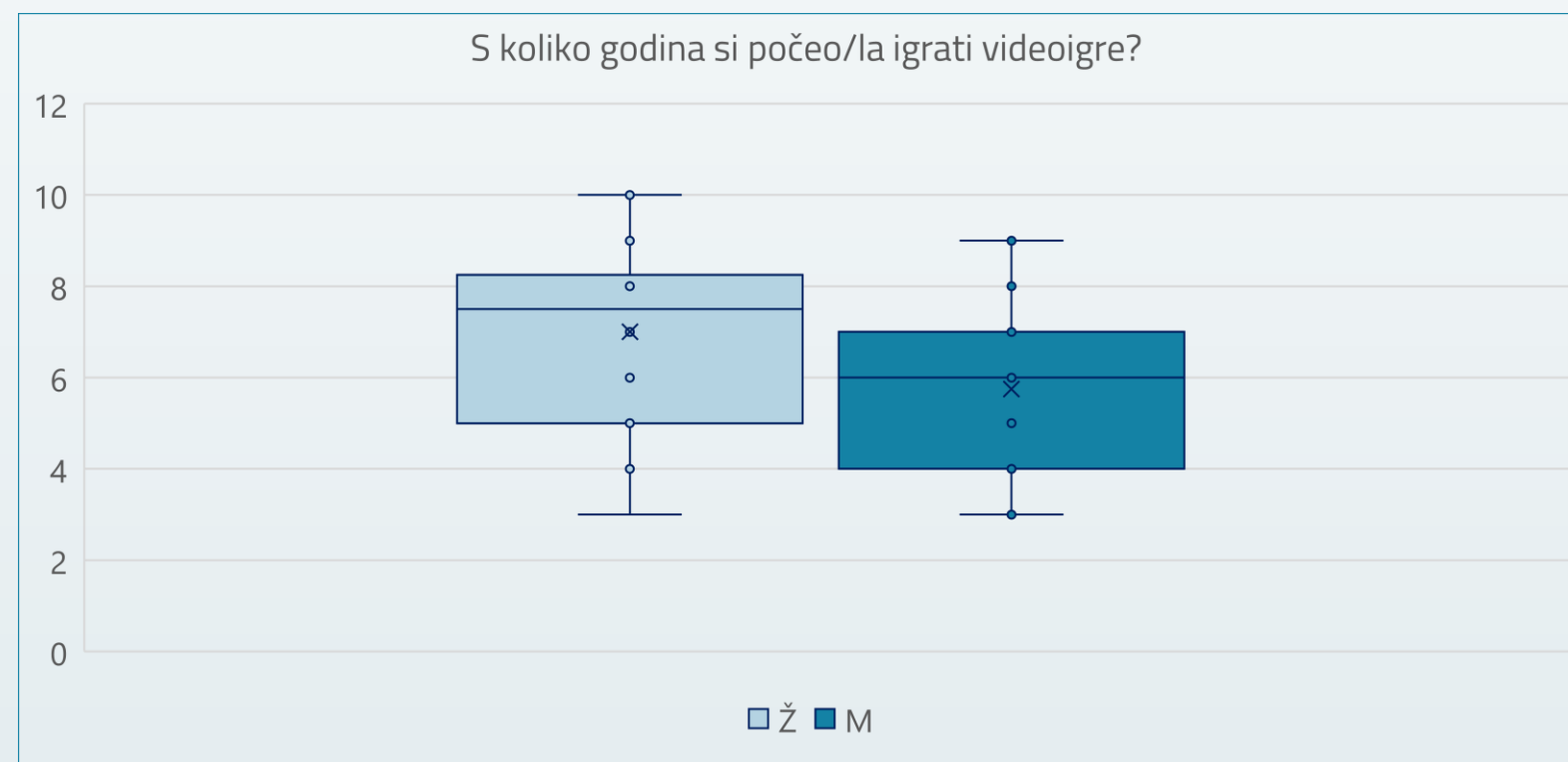
Svjetska zdravstvena organizacija (2019.) uvela je poremećaj u igranju videoigara (engl. *Internet gaming disorder - IGD*) u Međunarodnu klasifikaciju bolesti (MKB) 11 kao ponavljajuće ili trajno ponašanje u igranju videoigara bilo da se igranje odvija putem interneta ili bez potrebe njegova korištenja. Takav poremećaj se očituje kao nemogućnost utjecaja na samokontrolu igre kao što je primjerice vrijeme, trajanje ili mjesto igranja, ali i postavljanje igranja kao prioriteta nad ostalim svakodnevnim obvezama i interesima te igranje usprkos razvoju određenih negativnih posljedica [1]. U *MeSH* tezaursusu, koji izražuje *Nacionalna medicinska knjižnica Sjedinjenih Američkih Država*, pojam poremećaja u igranju videoigara uveden je 2021. godine kao problematična, kompulzivna upotreba interneta, koja kao rezultat ima znatnu degradaciju normalnog funkcioniranja osobe u svakodnevnom životu. Pojam je također uveden i u *Dijagnostičkom i statističkom priručniku za duševne poremećaje – DSM5* (engl. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*).

Istraživanja (Pontes, Macur i Griffiths, 2016.) na reprezentativnim uzorcima pokazala su kako je IGD prisutan kod 8,5% mladih Amerikanaca u dobi od 8 do 18 godina, 1,2% njemačkih tinejdžera u dobi od 13 do 18 godina, 5,5% mladih Danaca u dobi od 13 do 20 godina, 4,3% mladih Mađara od 15 do 16 godina, 2,5% mladih Slovenaca od 12 do 16 godina te 1,6% mladih u dobi od 14 do 17 godina u europskom istraživanju kojim je obuhvaćeno sedam članica Europske unije (Njemačka, Grčka, Island, Nizozemska, Poljska, Rumunjska i Španjolska).

Navedeni podatci upućuju kako je potrebno istražiti stanje oko igranja videoigara obzirom na dostupnost interneta i uređaja za igranje videoigara (igračice konzole, računala, laptopa, tableta, mobitela) koji se posebice povećao tijekom pandemije COVID-19 kada su učenici nastavu pratili na daljinu (MODEL C). Obzirom se za učenike tijekom školske godine organizira *Školski preventivni program* s ciljem uspostave školskog okruženja u kojem učenici kroz učenje i igru imaju priliku razvijati pozitivne stavove prema sebi i svome zdravlju, osvjestiti poželjne oblike ponašanja, razvijati socijalne vještine i samopouzdanje, te prevenirati razvoj ovisnosti i nasilja te poticati uspjeh na školskoj razini, informacije o stanju igranja videoigara imale bi kao rezultat obogaćivanje *Školskog preventivnog programa* dodatnim aktivnostima vezanim i uz navedeni oblik ponašanja.

Metodologija

U provedenom istraživanju s ciljem utvrđivanja stanja u svezi igranja videoigara te eventualnu prisutnost IGD-a sudjelovali su učenici petih razreda *Osnovne škole Jurja Dobrile u Rovinju*. Od ukupno 99 učenika petih razreda u istraživanju je sudjelovalo njih 60 u dobi od 11 i 12 godina, od čega 29 učenica i 31 učenik. Istraživanje je provedeno u prvoj polovici mjeseca svibnja 2021. godine putem online ankete. Ispitanici su upitani o počecima igranja videoigara te opreme koju posjeduju i koriste za igranje videoigara, odnosno o mogućnosti spajanja navedenih uređaja na internet. Dodatno kao mjerni instrument koristio se Test poremećaja u igranju videoigara (engl. *The Internet Gaming Disorder Test - IGD-20 Test*) koji je standardizirano psihometrijsko sredstvo sa svih devet kriterija IGD-a definiranih u DSM-5 (Pontes i sur., 2014). Autor dozvoljava njegovo korištenje za provedbu istraživanja ili u nekomercijalne svrhe, a za potrebe istraživanja isti se preveo i pojmovno prilagodio dobi ispitanika ali nije validiran. Za prikaz uzorka i obradu rezultata svih prikupljenih podataka korištena je deskriptivna statistika.

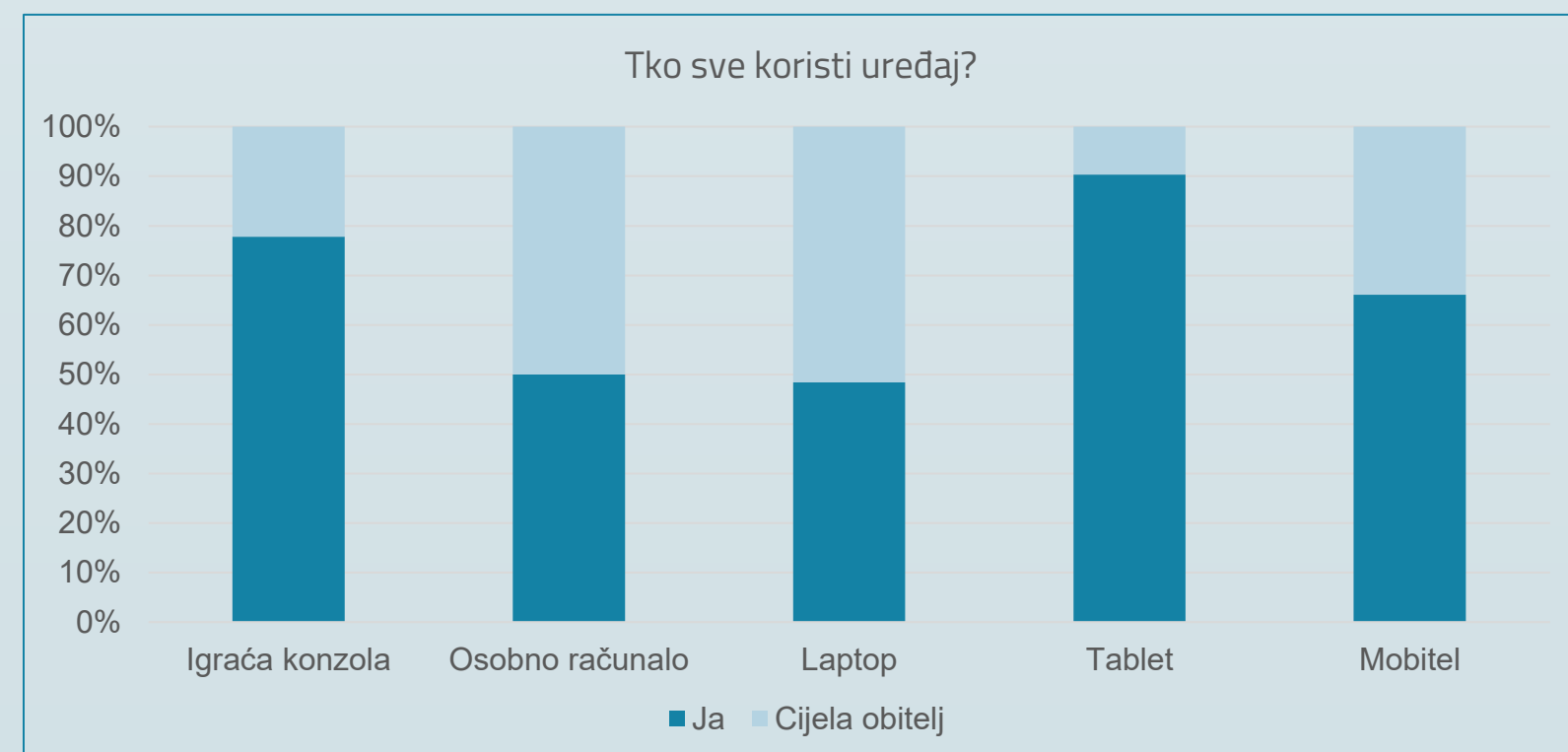


Rezultati i rasprava

Podatci pokazuju kako su ispitanici započeli igrati videoigre najranije s 3, a najkasnije s 9 godina dječaci i s 10 godina djevojčice. Dječaci su najčešće (*Me*) započeli s igranjem videoigara u dobi od 6 godina, a djevojčice sa 7,5 godina. Uređaji koje ispitanici posjeduju su najčešće mobilni (93%), nakon čega slijede laptop i tablet (52%), igračica konzola (45%) pa osobno računalo (40%). Učenika koji posjeduju samo jedan uređaj ima 25%, učenika s dva uređaja ima 22%, s tri uređaja 23%, s četiri uređaja 15% dok učenika koji posjeduju svih pet uređaja ima također 15%. Svi učenici koji posjeduju uređaj upitani su ima li svaki od navedenog uređaja pristup internetu, a rezultati pokazuju kako je isti dostupan na više od 90% kod svakog uređaja. Ispitanici većinom koriste uređaje za igranje videoigara dnevno do 1 sat, izuzev mobitela što bi se moglo opravdati njegovom dostupnošću učenicima obzirom da se može pretpostaviti da ga najčešće imaju uza se. Tako je, od ispitanika koji posjeduju mobilni, njih 39% izjavilo je kako ga dnevno koristi za igranje videoigara do 1 sat, 27% do 2 sata, 12% do 3 sata, 9% do 4 sata, 2% do 5 sati i 11% više od 5 sati.

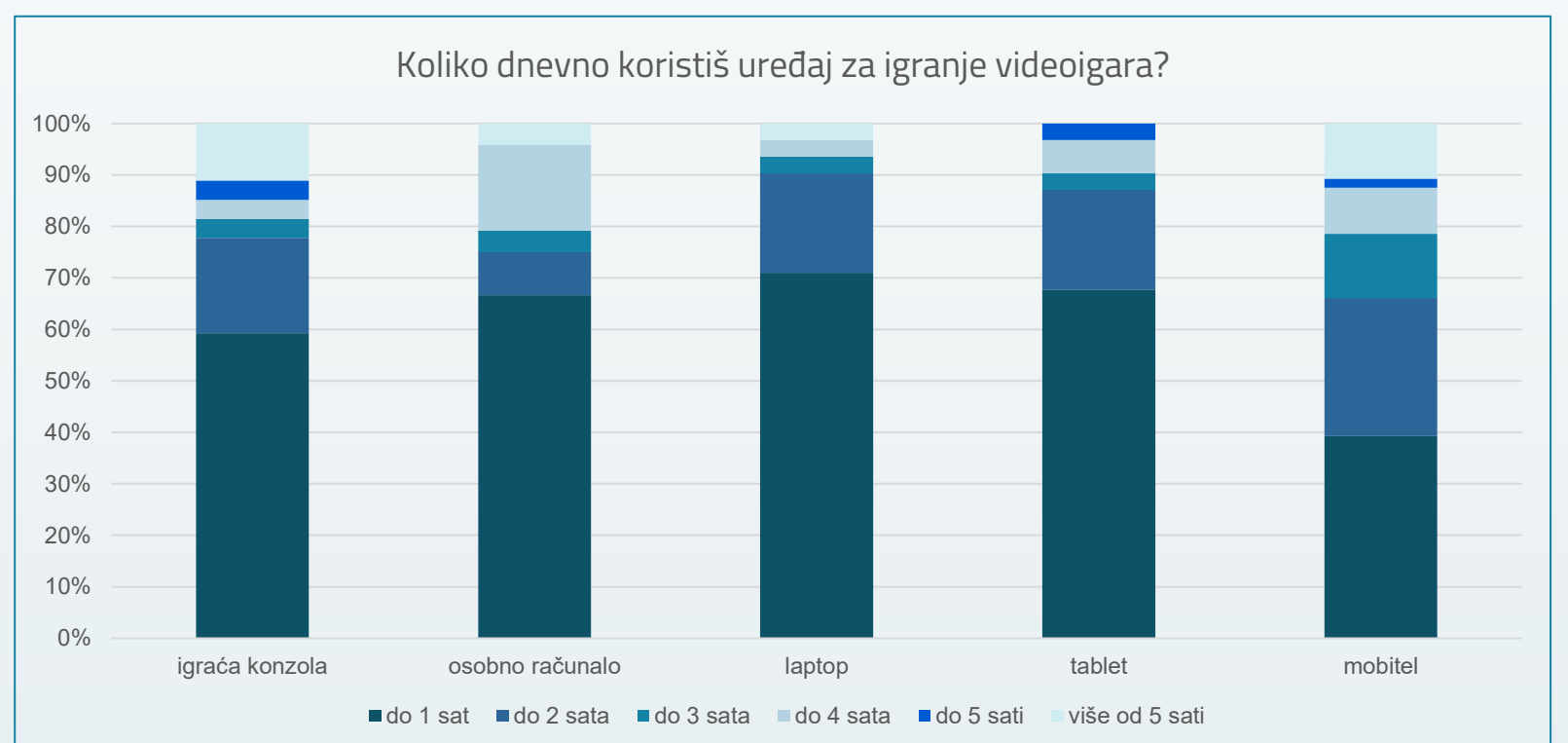
Spitzer (2018.) navodi kako djeca koja igraju videoigre, u usporedbi s djecom koja ih ne igraju, 30% manje vremena provode čitajući i 34% manje vremena pišući domaće zadaće. Istraživanjem o korištenju igračih konzola utvrđeno je da učenici koji su imali igračicu konzolu u prosjeku su 18 minuta proveli u pisanju domaćih zadaća, dok učenici koji nisu imali konzolu su proveli 32 minute. U svezi društvenih kontakata studije su pokazale kako opada vezanost uz roditelje i prijatelje obzirom na porast vremena provedenog uz igranje videoigara. Autor također smatra kako dječje aktivnosti ostavljaju određene tragove, a videoigre kao takve imaju utjecaj na povećanu spremnost na nasilje te neshvaćanje opasnosti nasilja u stvarnom životu, ali i društvenu osamljenost i smanjenje obrazovnih prilika.

IGD-20 test pokazuje neslaganje s tvrdnjama, što bi se moglo pripisati roditeljskom ili obiteljskom odgoju odnosno nadzoru aktivnosti djece zbog njihove dobi. Uzmemo li u obzir i pandemiju COVID-19, kada se nastava izvodila na daljinu, učenici su bili izloženi većoj mogućnosti korištenja uređaja s pristupom internetu. Uz izvođenje nastave na daljinu, potrebno je također napomenuti kako učitelji kontinuirano prate aktivnosti učenika te u slučaju da isti redovito ne ispunjavaju školske obveze, učitelji informiraju stručnu službu škole koja kontaktira roditelje kako bi se u navedenim slučajevima učenicima omogućilo pohađanje nastave u školi s ciljem redovitog izvršavanja školskih obveza. Odluku o upućivanju učenika na praćenje nastave u školi donose roditelji. Gentle i sur. (2017.) smatraju kako bi škole trebale uključiti u svoje aktivnosti detekciju i prevenciju IGD-a obzirom da često postoji veza između IGD-a i lošeg školskog uspjeha te je nužno da škola pruži potrebnu edukaciju u prepoznavanju mogućih potencijalnih problema vezanih uz IGD i roditeljima. Osim navedenog autori problematiziraju igrificaciju obrazovnog procesa, odnosno stvaranje edukativnih videoigara i njihovo korištenje u nastavi, ali i izvan nastave, čime se možda učenicima šalje nejasna poruka o podržavanju videoigara kao oblika obrazovanja. Prema navedenom, važno je pravovremeno detektirati mogući školski neuspjeh kao jedan od čimbenika nastanka poremećaja u igranju videoigara te je na školama, stoga, da potaknu učitelje na stručno usavršavanje u navedenom području i međusobnu razmjenu praktičnog iskustva kako bi se osmislio i provodio preventivni program za učenike, ali i odgovarajuće edukacije za roditelje tijekom roditeljskih sastanaka.



Zaključak

Obzirom na međunarodna iskustva te uzimajući u obzir rezultate provedenog istraživanja, biti će potrebno uvrstiti u *Školski preventivni program* dodatne sadržaje vezane uz prevenciju ovisnosti o igranju videoigara čime bi se umanjila mogućnost nastanka poremećaja u igranju videoigara. Važnost provedbe istraživanja na školskoj razini može doprinijeti poboljšanju *Školskog preventivnog programa* obzirom da se isti planira prema potrebama na razini škole. Rezultati provedenih istraživanja na razini škole direktno ukazuju na moguća područja za daljnji razvoj programa, a samim time ostvarenje planiranih ciljeva može biti učinkovitije i utjecati na veće zadovoljstvo roditelja s odgojno-obrazovnim radom škole.



<i>Rezultati IGD-20 testa</i>	M	SD
Često gubim san zbog dugotrajnog igranja.	1,74	0,92
Nikad ne igram igre kako bih se osjećao bolje.	2,55	1,31
Znatno sam povećao/la vrijeme igranja igara tijekom prošle godine.	2,15	1,19
Kad ne igram igre, osjećam se nervozno.	1,92	1,21
Izgubio/la sam zanimanje za druge hobije zbog svog igranja.	1,29	0,71
Želio/Željela bih smanjiti vrijeme igranja, ali to mi je teško učiniti.	2,02	1,17
Obično razmišljam o svojoj sljedećoj igračkoj sesiji kada ne igram.	2,15	1,27
Igram igre kako ne bih razmišljao o svojim lošim osjećajima.	2,05	1,34
Trebam provoditi sve veću količinu vremena igrajući igre.	1,44	0,78
Osjećam se tužno ako nisam u mogućnosti igrati igre.	1,71	0,93
Lagao/la sam članove moje obitelji o tome koliko dugo igram igre.	1,45	0,89
Mislim da ne bih mogao/la prestati igrati igre.	1,81	1,16
Mislim da mi je igranje aktivnost na koju trošim najviše vremena tijekom dana.	1,76	1,15
Igram igre da bih zaboravio/la na sve što me zabrinjava.	2,18	1,4
Često mislim kako mi cijeli dan neće biti dovoljan da odradim u igri sve što trebam.	1,48	0,98
Sklon/a sam zabrinutosti ako iz bilo kojeg razloga ne mogu igrati igre.	1,45	0,88
Mislim kako moje igranje ugrožava odnos s mojim roditeljima.	1,92	1,25
Često pokušavam manje igrati igre, ali ustanovim da ne mogu.	1,73	1,1
Znam da moje igranje ne utječe negativno na moje školske obveze.	2,82	1,47
Vjerujem kako moje igranje negativno utječe na važna područja mog života.	2,13	1,42

Literatura

- Gentle, D. A. i sur. (2017.) *Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents.* // *Pediatrics* 140 (Supplement 2), str. 81-85, doi: 10.1542/peds.2016-1758H
- National Library of Medicine. *Internet Gaming Disorder.* [Online] Dostupno na: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/mesh/2051977>
- Pontes, H. M. i sur. (2014.) *The Internet Gaming Disorder Test (IGD-20 Test).* [Online] Dostupno na: <https://www.halleypontes.com/igd-20>
- Pontes, H. M., Macur, M. i Griffiths, M. D. (2016.) *Internet Gaming Disorder Among Slovenian Primary Schoolchildren: Findings From a Nationally Representative Sample of Adolescents* // *Journal of Behavioral Addictions* 5(2), str. 304-310, doi: 10.1556/2006.5.2016.042
- Spitzer, M. (2018.) *Digitalna demencija.: kako mi i naša djeca silazimo s uma.* Zagreb: Naklada Ljevak
- World Health Organization (2019.). *International Classification of Diseases 11th Revision.* [Online] Dostupno na: <https://icd.who.int/dev11>