

Академија за хумани развој  
Студијски програм: Социјални рад

Мастер рад

Повезаност учесталости играња видео игрица и гледања аниме цртаћа  
и квалитета породичне интеракције

Ментор:

Проф. Др Сања Турђевић

Студент:

Чуровић Љубица

Бр. индекса 3054/2022

Београд, децембар, 2024.

Датум одбране рада: \_\_\_\_\_

Оцена рада: \_\_\_\_\_

**Чланови Комисије:**

Проф. Др Татјана Миливојевић, председник комисије \_\_\_\_\_

Проф. Др Жилијета Кривокапић, члан комисије \_\_\_\_\_

Проф. Др Сања Ђурђевић, члан комисије, ментор \_\_\_\_\_

*Овај рад не садржи облике присвајања или злоупотребе радова других аутора.*

*Овај рад не сме да буде предмет незаконитог присвајања или злоупотребе од стране других аутора.*

Потпис студента: \_\_\_\_\_

## САДРЖАЈ:

Апстракт .....	4
Увод .....	5
Утицај екранизованих садржаја на различите аспекте дечије личности .....	7
Модел понашања у савременим цртаним филмовима .....	10
Видео игре и блиски односи деце и адолесцената .....	20
Насилни и просоцијални ефекти видео игара .....	22
<i>Мешани</i> свет видео игара .....	25
Психосоцијалне последице друштвеног контекста видео игара .....	26
Породични односи: Добро успостављен заштитни фактор од поремећаја понашања .....	29
Фактори породице у адолесцентском проблематичном игрању интернета.....	31
Родитељски стил: начин да се помогне адолесцентима да одрастају на здрав начин .....	37
Регулација емоција: улога породичног контекста .....	41
Играње породичних видео игара.....	43
Метод истраживања.....	46
Резултати истраживања .....	49
Статистичка обрада података .....	49
Хипотезе.....	49
Резултати.....	50
ДИСКУСИЈА РЕЗУЛТАТА .....	54
ЗАКЉУЧАК.....	56
Библиографија .....	57
Литература .....	58
ПРИЛОЗИ .....	63
Олсонов упитник .....	63
Упитник за ученике .....	66

## Апстракт

Велики проценат родитеља претпоставља да је аниме цртани филм потпуно безопасан за њихову децу. Међутим, многе аниме серије садрже различите насилне или порнографске сцене, које прете да наруше менталитет деце. Пошто је аниме цртани филм облик забаве са живописним сликама, разноврсним садржајем, наравно, има потенцијал да изазове зависност код деце. На родитељима је одговорност да нађу пристојну и одговарајућу количину времена за дете да гледа аниме. Истраживање је спроведено у ОШ *14. окрбар* у Баричу, општина Обреновац, град Београд, током маја и јуна 2023. године. На упитнике су одговарали ученици, оба пола, од петог до осмог разреда, и њихови родитељи. Циљ истраживања је био да се утврди постојање везе између квалитета породичне интеракције и играња видео игрица, односно гледања аниме цртаћа. Статистичка обрада података је спроведена у статистичком пакету SPSS. Резултати истраживања показали су следеће: играње игрица је учесталије код адолесцената од гледања аниме цртаних филмова, док је породична кохезија израженија у односу на породичну адаптивност, лошија кохезија у породици доприноси томе да се деца више окрену виртуелним свету, детектоване су значајне полне разлике на обе варијабле – у оба случаја, дечаци постижу више скорове на тесту, односно склонији су игрању игрица и гледању аниме цртаћа у односу на девојчице. Резултати истраживања показују и да деца која живе у породицама са лошијом породичном интеракцијом свакодневно играју игрице или гледају аниме, у оба случаја, деца из разведених породица постижу више скорове на тесту, односно склонији су игрању игрица и гледању аниме цртаћа у односу на децу која живе са оба родитеља која су у браку. Такође, утврђено је и постојање значајне разлике на обе варијабле у контексту старосних група којима деца припадају. Деца из старијих разреда постижу више скорове на игрању игрица, док деца из млађих разреда постижу више скорове на гледању аниме цртаћа.

**Кључне речи:** *породична интеракција, квалитет односа, учесталост играња видео игрица, аниме цртаћи*

## Увод

Деца су данас, у савременом друштву, већ у својим првим годинама живота изложена утицају медија, због родитеља који не могу замислити дан без електричних машина, мобилних телефона, апарата и медија. Из овога видимо да је технолошки развој утицао на живот породице у савременом друштву.

Деца су веома често изложена медијима, кроз приказивање цртаних филмова и играња видео игрица. У савременом друштву утицај медија је веома моћан и јак, а самим тим и његов утицај на децу све већи и то од ранијег детињства, почевши од гледања цртаних филмова, а касније се све више шири. Утицај медија на децу се углавном остварује посредством опсервационог учења, односно *учења по моделу*. Оно што знамо о опсервационом учењу, тј. учење по моделу је то да је облик учења у којем појединац посматрајући модел усваја одређене облике понашања које тај модел испољава.

Аутор заслужан за ово учење је Алфред Бандура. У детињству најчешћи модел је родитељ, стриц, ујак, брат, сестра, а касније су то углавном јавне личности, неки лик, херој из цртаног филма може постати узор неком детету. С тога је модел у медијима масовне комуникације веома значајан и велик, јер ова врста учења има веома важну улогу у формирању властитог и социјалног идентитета. Узор је само онај модел који демонстрира пожељно понашање, примарно понашање.

Данашња технологија, захваљујући компјутерима, је знатно напреднија али *принцип анимације* остао је непромењен. Савремена анимација има једну предност – није ограничена само на цртеже. Цртани и аниме филмови, као и играње видео игрица утичу на социјални, емотивни и когнитивни развој детета. Међутим, деца највише науче у међусобном односу са родитељима.

Родитељ би требао да се интересује за садржај онога што његово дете гледа на телевизији и ако је то цртани филм, да пропрати његов садржај, како због утицаја истог на понашање детета, тако и због тога што је потребно да се детету објасни порука и садржај коју носи такав филм.

Самим тим ће се и њихова интеракција подићи на виши ниво.

Поставља се питање *да ли би родитељи требало да дозволе својој деци да гледају аниме?* Аниме је цртани филм који има и добар и лош садржај. Требало би да провере рецензије пре него што да дозволе својој деци да гледају аниме. Деци од 12 година требало би дозволити да гледају аниме одговарајућег садржаја. Аниме који се види на Cartoon Network – у *(или на другим каналима који приказују дечје цртане филмове)* пре 21:00 је вероватно безбедно за већину деце млађе од 13 година. Ако је укључено после 21:00, онда би требало да се претпостави да аниме филм није погодан за децу млађу од 13 година.

Током година аниме је деловао као мост између јапанске културе и западног света. Такође је пронашао различите, очаравајуће начине за упознавање других земаља са њиховом јединственом културом и традицијом. Гледањем аниме цртаћа деца могу бити инспирисана да испробају нове ствари и користе своју машту гледањем аниме цртаних филмова. Деца ће можда бити инспирисана да се окушају у анимацији, цртању, сенчењу својих аниме ликова и другим облицима креативности након гледања аниме серије.

## Утицај екранизованих садржаја на различите аспекте дечије личности

У области теоријске и истраживачке анализе утицаја телевизијских садржаја на развој деце и омладине евидентна је, деценијама уназад, доминација студија које за предмет интересовања имају различите аспекте негативних ефеката телевизије, док је разматрање позитивних утицаја углавном било изван систематског интересовања научника и истраживача. „Медији увек делују на своју публику, позитивно или негативно, оним што чини, оним што каже и оним како каже“ (Безданов, 2000: 22).

Тако да се студије о позитивним ефектима јављају рано. „Иако се прве студије о позитивним ефектима телевизије јављају релативно рано, почетком седамдесетих година прошлог века, истраживачки интерес за изучавање просоцијалних утицаја изложености деце медијима континуирано је опадао током осамдесетих година и на ниском нивоу се задржао до данашњих дана“ (Wimmer & Dominick, 2010).

Учење емоција, као основни процес у изградњи емоционалне компетенције, односно способности препознавања, интерпретације и конструктивног одговора на сопствене и емоције других особа, може се одвијати под утицајем телевизијских садржаја. „Свако дете има своје тумачење слике и оно је за њега тачно“ (Зиндовић – Вукадиновић, 1994: 77).

Деца узраста три до пет година показују тенденцију да интерпретирају или запамте емоционалне реакције телевизијских ликова, али су успешнија у препознавању емоција које испољавају људски него анимирани или луткарски ликови, при чему се у репродукцији садржаја телевизијског програма не фокусирају неминовно на емоције ликова. Временом, како достижу узраст од осам година, деца, посебно девојчице, у препречавању телевизијске приче помињу емоционална стања ликова и почињу да разумеју много комплексније емоције телевизијских ликова, као што су љубомора или завист. И новија истраживања потврђују могућност учења емоција кроз гледање телевизијских садржаја, али само када су у питању старија деца.

„Серијом студија којима је испитиван већи број просоцијалних едукативних програма за децу, утврђено је да, на узрасту од седам до дванаест година, деца могу да запамте и јасно изразе поуке телевизијских емисија“ (Calvert & Kotler, 2003).

Емпатија, као процес непосредног уживљавања у емоционална стања, мишљење и понашање других људи, уобичајено се тумачи као развојем стечена вештина која зависи од способности детета да препозна емоције које осећа друга особа и замисли себе на месту те особе. Рудименти емпатије јављају се већ у периоду одојчета и манифестују плачем беба као одговором на плач других беба или снимак сопственог плача. Иако је јасно да деца учествују у искуствима медијских ликова, само је неколико истраживача проучавало феномен емоционалног одговора деце на телевизијске садржаје. „У једној раној студији утврђено је да деца могу да препознају осећања медијских ликова, али да се могућност емпатије са испољеним емоцијама разликује код млађе и старије деце, што директно потврђује став да је емпатија вештина која се развија“ (Wilson & Cantor, 1985).

Генерално посматрано, резултати неколико експерименталних студија показују да деца учествују у емоционалној размени са медијским ликовима који им се допадају. Будући да емпатија захтева способност препознавања емоција других и заузимање њихове улоге, већа је вероватноћа да старија деца размењују емоционална искуства са телевизијским ликовима него што то чине деца млађег узраста. Међутим, битан је и сам садржај. Деца ће пре разменити емоције и искусити емпатију са ликовима које опајају реалистичним и сличним њима самима, по свој прилици због тога што им је лакше да преузму улоге таквих ликова.

Изнети налази јасно указују да телевизија може бити важан агенс социјализације у смислу учења или оснаживања алтруистичног понашања, али се поставља питање у којој мери су деца у прилици да гледају просоцијалне садржаје у телевизијским програмима. Утицај телевизије на социјалне интеракције деце најчешће је разматран у негативном контексту у смислу ометања успешних интеракција на релацији родитељи – деца. Тако је у једној опсервационој студији утврђено да гледање телевизије има ефекта на породичне интеракције, те да деца узраста од три до пет година и њихови родитељи проводе мање времена разговарајући међусобно и гледајући једни друге онда када је телевизор укључен него када је искључен.

Иако укупно време које се проводи испред телевизијског екрана може имати штетне ефекте на социјалне интеракције, гледање посебних типова програма може учити децу социјалним вештинама. Упркос релативно малом броју емпиријских студија новијег датума, чије се одсуство може тумачити чињеницом да су истраживачи, због растућег



страха јавности о негативним утицајима медија, примарно испитивали потенцијалне негативне ефекте телевизијских садржаја на развој и понашање деце, могуће је, на основу приказаних резултата досадашњих истраживачких студија, извести општи закључак да гледање одређених телевизијских садржаја може резултирати позитивним променама у социјалном и емоционалном понашању младих особа током периода раног детињства (Поповић – Ћитић, 2012).

Јаснији докази о могућности позитивног утицаја телевизијских садржаја забележени су у домену развијања алтруизма, унапређивања квалитета социјалних интеракција и формирања ставова прихватања различитости, док су у погледу емоционалног понашања научне потврде нешто слабије. Деца се међусобно разликују према степену у којем верују да је оно што виде на екрану реалистично при чему програми који се опажају реалним охрабрују децу да замисле себе на месту главних ликова. Сходно томе, када медијска прича делује реалистично, деца обраћају више пажње на оно што гледају и улажу више когнитивног напора да процесирају информације. Чести су проблеми и у комуникацији, деца постају асоцијална и тешко склапају познанства, што се нарочито испољава када крену у школу. Истраживање је указало на то да је и комуникација у породици веома лоша и да родитељи разговарају са децом једино када иду у куповину или посете. Поред тога истиче се и један, за физички развој, изразито лош податак који упозоравајући указује на чињеницу да је лопта, као најчешћи спортски реквизит у игри, увелико занемарена, а да се деца, без обзира на то да ли су из града или са села, све ређе играју.

Негативне појаве код цртаних филмова и видео – игрица, њихова рефлексивна понашања деце и могућа решења. Много је забринутих родитеља у том погледу који су свесни да не могу мењати садржаје цртаних филмова, нити могу понудити некакву задовољавајућу алтернативу што се тиче самих цртаћа, али евидентна је њихова жеља да нешто ураде по том питању.

Многи не желе да се сазна за промене код њихове деце и, вешто прикривајући, *стављају их под тепих*, све док једном не увиде како је њихов метод био непримерен, а тада обично у паници и усплахирили траже помоћ стручних лица.

Најчешће одлазе код васпитачице (ако је дете млађе од 7 година), педагога и психолога из предшколских установа, касније код разредног старешине, школског педагога и психолога, директора и ако је стање веома критично, неће се задржати само на

набројаним службама, него се зову и социјални радници а неретко и полиција. Психолози својим коментарима помало умирују ситуацију и наглашавају како не треба бити тиме превише забринут, јер ако је на време дозирана дужина гледања цртаних филмова то се неће толико одразити на висок степен појаве агресивности и насиља.

Деца се могу идентификовати са телевизијским ликовима на различите начине. Понекад се ова идентификација заснива на тренутном положају детета, други пут на жељеном положају или статусу детета, а повремено се јављају парасоцијалне ситуације у којима се дете понаша као да познаје и осећа пријатељство према измишљеном телевизијском лику.

Дечаци и девојчице од малих ногу теже да се идентификују са мушким ликовима, док се девојчице, према практично свим истраживањима, поистовећују са женским ликовима.

## **Модел понашања у савременим цртаним филмовима**

Најчешће уочено понашање које се јавља у готово свим цртаним филмовима намењенима деци је агресивно понашање. Агресивно понашање долази у свим облицима, од физичког (*ударање предметима, гађање предметима или храном, пуцање, поливање течностима*) до психичког (*намерно узнемиравање код спавања, отимање ствари, исмевање*). Агресивно понашање у цртањима намењеним деци често је потцењено и не сматра се битном променљивом која би могла утицати на дечје понашање и на његово учење.

У цртаном филму *Покемони* који је осмислио 1995. године Сатоши Тађири, припада групи анима, назив за јапански анимирани филм. Аниме имају карактеристичан изглед ликова (нпр. велике очи). Прво су настале видео игре, затим цртани филм, стрипови, играчке, књиге и разни други медији за децу (издавач *Нинтендо*). Првобитни назив цртаног филма био је *Pocket monsters* (цепна чудовишта).

Годину дана после оснивања име је због сугерисања насиља скраћено у *Покемон*. Свака епизода цртаног филма посебна је авантура главног јунака Еш Кечама који се бори са својим Покемонима против осталих тренера. Упркос јаким ударцима Покемони никад

не умиру, јер имају способност обнове енергије. Борба за што већи број Покемона се као главна тема провлачи кроз све сезоне.

653 деце пацијената у Јапану су примљена у болнице у децембру 1997. године због епилептичних напада за које је касније потврђено да су изазвани гледањем 38. епизоде *Покемона* која никада није емитована. Након даљег истраживања, откривено је да чак и код младих који никада раније нису имали нападе, чести светлוצави садржаји серије (црвене и плаве боје) изазивају нападе. Нинтендо није додао упозорење својој роби тек након тога, наводећи да би излагање светлосним ефектима цртаног филма могло да изазове епилептичне нападе код особа са фотосензитивном епилепсијом. Поред филма о Покемонима, произведено је девет сезона емисије. Ова анимација је почела да се емитује у Србији крајем 1990 – их. Анализом садржаја делова двадесетоминутне епизоде утврђено је да од шест главних делова (уводна шпица, почетак цртаног филма, заплет, главна радња, закључак и завршна шпица) само у једном делу (5. порука) тема није насиље. Главна радња се два пута прекида независним сценама, од непуних 30 секунди у којима радња није директно насиље али се на екрану виде ударци. (категорија – лаки и претња) Теме свих осталих делова везане су за насиље, било да се ради само о планирању напада или о директним нападима на непријатеље (Покемоне осталих тренера).

У цртаном филму *Покемони* анализиран је и циљ насиља, односно, шта деца добијају ударајући некога. Ако повреде некога добијају моћ и стичу поштовање осталих, а циљ насиља је понекад само омаловажавање противника и потврда већ постојеће моћи. У пет делова цртаног филма (почетак, заплет и сва три дела главне радње) деца насиљем траже-добијају поштовање осталих.

Да би стекли моћ у друштву прво морају да повреде некога и то је основни циљ насиља у два дела. Овај циљ насиља среће се у првом делу цртаног филма, јер борба тек почиње и у последњем делу, јер се борба наставља у следећој епизоди.

За представљање насиља у цртаном филму највише се користи слика. Током двадесет минута анализираних епизоде, односно, у пет делова цртаног филма (почетак, главна радња (сва три дела) и завршна шпица) на екрану се приказује бар пет удараца. У три дела (почетак, заплет и порука) има најмање насиља. У другом делу (почетак) види се само један ударац, јер епизода тек почиње па на тај начин главни јунак Еш поручује дечацима и девојчицама *Хеј види шта ја знам.*

У трећем делу (заплет) борба се тек уговара а у петом (порука) нема насиља. Мада су се деца током више од половине цртаног филма тукла, једни против других или заједно против непријатеља, сад се растају мирно и уговарају нове битке, па опет у круг једни против других или заједно против непријатеља. Поражени Еш прихвата пораз и обећава да ће тренирати да постане још бољи ратник. Још једном, кроз насиље, тражење признања. Занимљив је и девојичин коментар, у петом делу цртаног филма, за дечака победника (Еј Џеја) на растанку каже: *Опасан је, али је скроз кул*. Шаље се порука да девојчице воле опасне дечаке.

Упркос многобројним тешким ударцима дечаци, девојчице и Покемон ратници успевају да се опораве чиме се деци шаље погрешна представа да се све радње и акције из цртаног могу извести без последица и у стварном животу. Међутим, после удараца и падова реалност би била много другачија. Слика делова цртаног филма у којима је означено насиље углавном приказује различите Покемон ударце – бљују ватру, муње, громове и насилне гримасе које те животиње праве током напада. Ликови из цртаног филма имају намрштене изразе лица, оштрих црта (карактеристично за аниме), изгледају нервозно. Цртани филм преноси поруку нехармоничких међуљудских односа.

Током трајања две независне сцене (укупно 55 секунди) видљиве су насилне гримасе цртаних ликова који се укључују у главну радњу. Тим начином визуелне презентације шаље се порука да су и они опасни ликови, односно, још борбе. У једној од независних сцена види се један ударац (лаки) а у другој претње. Током анализираних епизода цртаног филма *Покемони* насиље се појачава и разним звуцима. Поделила сам их на: речи које подстичу насиље, обично се чују пре него што се на екрану види сам напад (доврши га, крени, вежи га) и (тако треба, одлично) кад борба почне; врисак као почетак напада (ксааа); последице туче, такође, се дочаравају вриском, али од задобијених удараца (аооч, аааа,уаааоо, мгммм). Сва три звука аудио представљања насиља чују се током два дела главне радње цртаног филма (звук + слика = дечаци и Покемон ратници спремни за борбу, дечаци и Покемони у нападу и од удараца изнемогли дечаци ).

Као додатни подстрекач насиља у уводној и завршној шпици цртаног филма користи се и Покемон песма : *Желим да будем највећи, као нико досад, Да скутим све да ми се посрећи, Њихов тренер бићу тад, Покемони воде ме... Покемон пријатељ најбољи и у највећој невољи, Учим те док мучиш ме, Покемон, Треба да скупиш све!*

Удраци из цртаног филма *Покемони* означени су као тешки, лаки и вербални (претње). У четири дела цртаног филма (уводна шпица, завршна, главна радња и њен први наставак) категорија удараца означена је као тешки ударци који би могли изазвати телесне повреде опасне по живот. Учесталост тих удараца означена је са мање од пет пута током дела, осим четвртог дела (главна радња) где се тешки ударци појављују више од пет пута. Мада се у цртаном филму падови са великих висина, удари струје и пролазак кроз ватру лако преживљавају сви ови ударци изазвали би тешке телесне повреде, а у неким случајевима чак и смртни исход.<sup>1</sup> (Поповић, Тасић, 1996: 52). У два дела (почетак и прва независна сцена) појављују се лаки ударци до три пута, док су у трећем делу (заплет) учестале претње, до три пута за 54 секунде. У другој независној сцени и поруци цртаног филма нема насиља (укупно 1 мин. и 35 сек.)

Анализом насиља обухваћен је и насилни говор који дечаци и девојчице користе пре, током и после напада. У пет главних делова (уводна шпица, почетак, заплет, главна радња и завршна шпица) чују се до три насилне речи (мучим те, доврши га, развали овог типа, обруши се на њега, гледај и плачи, фрикс (наказа), уништимо, убити, грозоте, средите их). У једном делу главне радње насилне речи се чују мање од пет пута. Само је порука цртаног филма без насилних речи и једна независна сцена, док се у другој насилни говор чује до три пута. Нека од насилних речи може се чути до три пута током 11 минута и 36 секунди. Утицај цртаног филма *Покемони*

---

на децу анализиран је и на државном универзитету у Ајови где је доказано да такви садржаји могу код деце развити агресивност.<sup>2</sup>

Анимиране серије могу довести до агресивности код деце, показала је студија научника са државног универзитета у Ајови. Психолози су открили да се деца идентификују са цртаним ликовима и са глумцима у филмовима, као и да многе анимиране серије садрже више насиља него телевизијске серије намењене адолесцентима. Истраживање је базирано на анализи нивоа насиља у најомиљенијим серијама код девојчица узраста 10 и 11 година, укључујући *Изгубљене*, *Бафи*, *убица*

---

<sup>1</sup> Могући типови повреда од пада са велике висине: повреда или прелом кичменог стуба (непокретност), повреда лобање (по трес оштећење мозга), кома, смртни исход, повреде екстремитета, трајна инвалидност, оштећен или онемогућен ход као последица пада. Пролазак кроз ватру: изазвао би опекотине високог степена са трајном естетском нарушеношћу или са последицама шока.

<sup>2</sup> Текст на ову тему објављен је у дневним новинама *Блиц* у марту 2009.

*вампира, Америчког идола, Скуби Дуа и Покемона*. Серије за млађу децу, укључујући више цртића, имале су више агресивних момената по сату него породичне серије и емисије за старије тинејџере, показали су резултати студије.

Постоји јак доказ да анимирано насиље има ефекат на децу. Истраживање ефеката насилних видео – игрица, које су такође анимирани, сугерише да оне делују на дечје агресивне мисли, осећања и понашање, указали су психолози, истичући да обележавање таквих производа ознаком *измишљено насиље* наводи на погрешне закључке родитеља и тиме може да повећа приступ деце тим програмима. Даглас Центил, вођа истраживачке групе, позвао је на поштрење система процене телевизијских програма за децу у Сједињеним Америчким Државама. Овакав систем не постоји у Великој Британији.

Да се родитељи морају озбиљније бавити одабиром садржаја које ће њихова деца конзумирати као медијска публика био је један од закључака и учесника светског скупа Деца и медији, одржаног у Јужноафричкој унији 2007. године. Пуна пажња била је посвећена деци и телевизијским садржајима (Валић – Недељковић, 2008: 62). И док су се годинама у Србији деца идентификовала са јунацима попут релативно безазлених *Тома и Церија, Душка Дугоушка, Попаја, Пере Којота, Пинк Пантера*, данас су их заменили неки нови, чија имена је тешко изговорити, а камоли запамтити. *Наруто, Саске, Од, Јуми, Цереми, Ајлита, Ксена, Волтрон, Каелу, Вакфу, Тара Данкан*. То су ликови којима су наша деца опчињена, а њихове покрете и моћи многи покушавају да опонашају. Борба са чудовиштима уз помоћ магије основни је мотив већине цртаних филмова. Деца се диве наказама које бљују ватру, имају четворе очи или *специјалне моћи*, живе у *виртуелном свету*, једни другима

---

кидају делове тела. Речник који се у њима користи не би разумели ни много старији, а о изразима непримереним узрасту не треба ни говорити. Ретко који деветогодишњак ће разумети речи као што су симулација, скенирање, телепортација, али уредно почињу да их користе у својим играма.<sup>3</sup>

**Аниме *Ghost in the Shell*** или *Дух у оклопу* је познати аниме. Сама радња филма се приказује према радњи из истоимене манге. Овај филм захвалан је за подизање свести и интересовања светске популације за анимама широм света. Крими радња, са елементима

---

<sup>3</sup> Сања Јаковљевић, мајка тројице синова

футуризма, прожетим са изузетним дизајном и анимацијама, пленила је гледаоце и добре коментаре. На самом почетку аниме, види се да је година радње 2029. Ми, као становници садашњости, можемо само претпостављати какве су се све промене могле издешавати у будућности 20 година од овог тренутка у коме смо сада. Технолошке иновације, футуризам, и све остале предности које доноси будућност заједно са неким другим животом, није једино што је у овој аними донето. Овде је приказан и неживот, где живе киборзи, који су, заправо људи, који живе са имплантима који им замењују неке од делова дела. Киборзи јесу заправо вид кибернетичког организма који сачињавају природни и додатни делови тела, односно импланти (Sharp, 2011).

Овај вид организама јесте заправо као један људски организам, али са повећаним способностима које су додате захваљујући технологији, по којој и сам функционише. У различитим фикционим филмовима и анимама ликови киборга представљају скуп природних и уметнутих делова, а као сами склопови представљају разлике које постоје између њих и између људи, и то у погледу осећања, воље и морала. Киборзи могу бити потпуно видљиви, као што је то био случај са агентом Мотоко Кусанаги у овој аними. Као и сваки киборг, и овај женски агент је имао психо-физичке способности надмоћније од осталог људског света, што свакако да ју је чинило посебном и јединственом, што по ономе за шта је била способна, што по ономе о чему је мислила.

Као што и сам назив филма говори (*Дух у шкољци*), све је могуће заменити и допунити технолошким открићима, међутим, једино што није могуће заменити јесте мозак и то што човек осећа и како се понаша у складу са ситуацијама које му следе.

Мотоко Кусанаги као женски киборг агент, који ради за полицију, свакако пробија

---

све митове и урбане легенде о мушкарцима као симболима снаге и моћи. Први сусрет са њом био је када је она скочила гола са зграде, у циљу извршавања задатка који јој је био додељен, а то је елиминисати једног криминалца. Иако женски лик, овај агент је пробијао све табуе о мушкој моћи, стављајући себе изнад њих. Све је могла да контролише, међутим, не и своју свест, што ће се на крају и показати. Њен партнер, Батоо и она су се при добијању задатка да пронадју *мајстора лутака* или киборга који је почео манипулисати душама многих грађана, терајући их да почињавају различите врсте злочина, будући да могу бити контролисани од стране његове воље, а да су способнији у испуњавању истих, за разлику од људи, бића са далеко мањим способностима, тек

почетно сусрели са пронлемима. На први мах су мислили да су успели у извршењу овог задатка, али су већ ту погрешили. Кроз цео овај филм, уколико се човек дубље унесе у њега, постоји неки вид сажаљења о томе шта је заправо агент Мотоко, жена заробљена у телу, које не осећа као своје, које може увек бити контролисано од стране једног компјутерског система, које вечито наилази на препреке у виду мишљења и ставова које људи око ње имају. Иако више машина него човек, и она има душу, којој је више пута била посвећивана пажња, међутим, ретко да је када она могла да нешто учини за њу, осим једног пута када је у њој преовладао дух. Посматрајући овај проблем осећања киборга са једне стране и човека као људског бића са друге, гледалац је доведен у недоумицу око тога да ли киборзи заиста осећају, да ли се према њима треба понашати као према себи једнакима, будући да смо и ми, у овој ери глобализације и технолошког напретка све ближи том појму, развоју науке анатомије и генетике које ће, поред свега што данас стварају, моћи да створе и нове људе, као бића која живе, осећају, репродукују се.

Овај филм, говори о бездушности људи који су и даље у будућности наставили да мисле само на своје потребе, не размишљајући о осећањима других и о томе шта они осећају. Некако се чини хладним све оно што приказује тај људски род у будућности, и све оно што је он постао у будућности. Сви ликови у овом филму су представљени на један начин који их донекле чини сличнима, тако да се ствара дојам да су сви оно једно, мада свако од њих представља различити тип личности коју представља. Неминовно је присуство равнодушности и хладноће која се осећа међу људима као ликовима, али и самим киборзима као бићима, која су растрзана између много ствари, као да ни сама не зању где би и шта би, иако представљају више машине него људе. Овај филм је више говорио о некој отуђености које је свеприсутна и у садашњици, а камоли у будућности. Вероватно да је помпа око материјалног, жудња за иновацијама и грабљењем што веће количине свега и свачега, довела до те отуђености међу људима. Изгубио се неки смисао за друге, брига за туђим осећањима, јавила се само трка за нечим бољим, а познато је да уколико се нешто добије, нешто друго мора да се изгуби, а то је у овом сличају била људска брига.

Говорећи о тематици о којој је потребно пуно истраживања, нама, као бићима која су способна да препознају и осећају, остаје да се питамо какав ће живот бити за управо тих двадесетак година, каква ће све бића постојати, и да ли ће њихов живот зависити од њихове слободне воље или воље јако компјутерског програма, а на то питање ће бити дат



одговор само када нам се то исто деси. До тада, поучени овим филмом, можемо једино да се трудимо да у нама не преовлада отуђеност и хладноћа у похлепи за бољим. Надајмо се да ћемо у томе и успети.

**Анимирани филм *Princess Mononoke*** може нам показати како су се сукобила два народа – они оји су тежили очувању традиције и оних који су је жртвовали зарад добробита савременог света. Оно што можемо рећи да је разлика код људи одувек постојала. Увек су биле две стране једне приче. Одувек су постојали они људи који су се водили путевима нестварног, магијског, спиритуалног – онога што је бајковито. Управо су наши преци и многи средњевековни људи веровали у постојање бајковитих и митилошких бића која су се управо крила у тами и вребала људе свакога тренутка. Људи иду утабаним стазама народних веровања и предања, корачају њиховим утабаним стазама и верују легендама на основу којих се испричају разне приче.

У анимираном филму *Princess Mononoke* можемо засигурно упознати овакве типове личности јер је он управо створен од таквих ликова – оних који су пуки традиционалисти и оних који су жељници за новцем, који би све урадили само да имају моћ и добробит. Макар се тиме рушило оно што је природа подарила људима. Радња се одвија у прошлости када су људи били зараћени са природом али и међусобом. Као што је случај и данас – људе можемо поделити на оне традиционалне који се воде правилима живота која су доминирала у прошлости и начину живота по модерним начелима и праћењем токова цивилизације и глобализације. Ово је заправо прича о девојци коју су одгајили вукови и гротескном хероју који жели да сви људи живе у слози. У филму не постоји концепт добра и зла. Свака група ликова има своје сопствене квалитете, мане и циљеве који се генерално не могу свести под етички прихваћену поделу. Прелепи пејзази, зеленило и идеја о свеобухватној надмоћи природе над човеком чине једну велику окосницу филма.

*Princess Mononoke* је заправо прича о нечему која је много далеко од обичне бајке.

Као што и већина анима садржи елементе неколико различитих жанрова и варијације тема – то је случај и са овим анимираним филмом. Аниме може да има наизглед просту радњу, али у исто време може садржати много сложенију, дубљу радњу и развијање ликова. Чак и аниме у којима је место дешавања Јапан данашњице, јединствен изглед и дизајн ликова и даље ствара осећај да је то нешто више дивље и авантуристичко него што је Јапан у стварности (Smith, Parsons, 2012).

Чињеница да су аниме ликови у почетку изгледали као западњачки, али се понашали као Јапанци и имали јапанска имена, помогла је да се направи нека спона између ликова и јапанске публике. Јапанска публика је могла да види ликове као Јапанце, једнаке као што су и они, али са мало више световности, слободе и различитости у њима. Срце аниме је у срцима ликова, а фабула и заплет се развијају из самих ликова. То нас доводи до три друга аспекта аниме: реалност света, духовност, као и чињеница да све има свој крај. Још једна особина аниме јесте тенденција да садрже духовни оптимизам, а не само поједностављену борбу добра и зла. Лоши ликови могу да се поправе и нађу искупљење (Kim, Jarman, 2008).

То је случај и у овом аниме филму. Такви ликови нису само луди или очигледно зли, они су реални. Несрећни хероји кроз личну кризу проналазе себе и пут ка срећи. Живот има смисао и сврху, али се треба борити. Поступци имају своје последице. Ако јунак направи грешку, сноси последице. Сви ликови уче на својим грешкама, одрастају, сазревају, уче нове вештине, стичу мудрост. Тешкоће се јављају, али се превазилазе, док снага лежи у помоћи другима или тачки жртвовања за друге. Немају сви анима филмови овакве духовне и моралне поруке, али већи део њих има. И када се ови једноставни, али универзални појмови уткају мање или више у фабулу и ликове, настаје магија. И као и све добре приче, аниме имају свој крај. Хероји и хероине умиру, венчавају се или просто нестају. Слика може да вреди хиљаду речи, а речи могу пренети оно што уметност не може, али ове две врсте заједно су заиста моћне. Они уједно показују да зло није једини непријатељ.

Жена као слаба и беспомоћна жртва, неретко у директном сексуалном контексту, силована од лудака, мутаната и демона великог тела и мишића често се среће у анима филмовима У својој анализи научне фантастике Horst Schröder каже између осталог: *Иза понижења жене крије се наравно страх од слободне жене, страх да ће се роб дићи на побуну (...) Може се бити сигуран да је сваки наговештај женске интелигенције најави неког зла.* Schröder наводи три типа жене – тип претеће демонске лепоте, тип барбарске ратнице у друштву дивљих звери и технолошки напредне амазонке на ратној стази. Женски ликови с у јапанској цртаној продукцији јесу готово једнако фреквентни као и мушки – женске суперхероине су одувек значајно присутне. Аниме се почињу масовно производити током шездесетих година када је жена присутнија и активнија у свим сферама јапанског друштва што је засигурно добро објашњење феномена бројних

женских ликова у јапанским цртаним филмовима. Женски глас у споју са психичком интуицијом и заштита цивилизације усклађени су са конвенционалном репрезентацијом женског рода у многим културама: у јапанској култури је присутна дуга традиција таквог спајања која иде натраг до предхисторије кад су жене функционирале као врачеве, медији преко којих се комуницирало с боговима и медијатори између њих и смртних људских бића. Овде је то принцеза Мононоке. Миузакујеви стални мотиви су темељни морални конфликти настали још у праскозорје човечанства, током појаве агркултуре и стационираних народа који обрађивањем земље мењају природне токове и који су истребљивали номадска и ловачка племена (Levi, 33 – 50).

Ма како била фантастична, његова друштва делују реалистично и могуће, његови ликови су индивидуалци, али увек истовремено и делови друштвених група које живе у малим и изолираним насеобинама где влада сеоски успорени ритам.

## Видео игрице и блиски односи деце и адолесцената

Видео игре су брзо постале један од најчешћих облика медија које користе деца и адолесценти (Anderson, Gentile, & Buckley, 2007). Приступачност и популарност видео игара, заједно са чињеницом да многе видео игре данас садрже насиље у неком облику навеле су многе да изразе забринутост због потенцијалног негативног утицаја насилних видео игара на децу. Претходне студије су повезивале насилне видео игре са разним негативним спознајама и понашањима као што су агресивне мисли и непријатељство (нпр. Carnagey, Anderson & Bushman, 2007, Gentile & Stone, 2005). Међутим, студије сугеришу да идеја да ће деца и адолесценти који играју насилне видео игрице неизбежно постати агресивнији и непријатељски расположени може бити неоправдана, јер постоје студије које нису успеле да пронађу такве односе (нпр. Ferguson, 2015, Furuya – Kanamori & Doi, 2016).

Неке од недоследности у литератури могу бити повезане са променама у тренутним видео играма и са карактеристикама личности самих играча видео игара. Видео игре су еволуирале у сложене светове импресивног приповедања и интерактивних искустава у којима су играчи често слободни да одлучују о различитим правцима деловања што може резултирати потпуно различитим искуствима у игри. Тако, чак и у оквиру исте игре, играчи могу да извиђају и извиђају непријатеље, убијају и елиминишу друге играче, али и спасавају животе других играча, деле оружје и тактику, и показују сарадњу и тимски рад, посебно када играју заједно у тимовима или групе. Не треба да чуди што су недавне студије показале да одређене видео игрице имају позитиван утицај на просоцијално понашање и да могу да подстакну акције помагања и емпатичне мисли (Harrington & O'Connell, 2016). И социјална и антисоцијална страна медаље су важне, али без широко засноване студије која их укључује, тешко је схватити целу слику друштвених ефеката видео игрица на децу и адолесценте. Осим самих игара, карактеристике личности да ли видео игре имају штетне или позитивне ефекте на њихово друштвено понашање. Од неколико диспозиција личности које су истраживале истраживања о ефектима видео игрица на децу, велики нагласак је дат агресивности особина, деца која су по природи веома агресивна (Anderson & Huesmann, 2007), док се релативно мало пажње посвећује могућој модерирајућој улози основних позитивних квалитета личности као што су сигурна везаност и емпатија. Овај недостатак истраживања је изненађујући, не само због

општег интересовања за индивидуалне разлике код играча видео игрица, већ и због тога што су ове две особине личности основне развојне склоности које предиспонирају децу на агресивно или просоцијално понашање.

Да би поправили ове празнине у литератури, студија (Shoshani, Braverman, Meirou 2021) је тражила од деце старости 9 – 15 година да пријаве своју учесталост играња игара и да процене количину насилног, али и просоцијалног садржаја и интеракција у својим тренутно омиљеним видео играма. Циљ је био да се истраже друштвене и емоционалне последице просоцијалних, интерперсоналних и агресивних интеракција видео игара код деце и адолесцената. С тим у вези, истражило се да ли ће обрасци привржености деце и адолесцената и емпатија особина предвидети агресивну и/или просоцијалну игру у видео игрицама, и да ли ове диспозиције могу послужити као модератори у повезаности између играња видео игара и низа позитивних и негативних друштвених исхода.

Резултати су потврдили везу између врсте укључености у видео игре, друштвеног функционисања и благостања. Просоцијално и интерперсонално играње видео игара било је повезано са већим друштвеним задовољством, вршњачком подршком и просоцијалним понашањем, што је довело до повећања благостања, док је насилно играње видео игрица било повезано са повећаним насиљем у школи и нижим друштвеним задовољством и просоцијалношћу.

Сигурна везаност била је повезана са повећаном забринутошћу за емпатију и вишим нивоима просоцијалних и међуљудских интеракција у коришћењу видео игрица. Деца са анксиозношћу везаности или избегавањем имају значајно мање просоцијално понашање у видео игрицама. Ови налази оспоравају претпоставку да је насиље у видео играма неизбежно повезано са негативним друштвеним последицама и указује на потенцијал видео игара да служе основној везивању и просоцијалним потребама које могу да промовишу блиске односе.

## Насилни и просоцијални ефекти видео игара

Видео игре су временом постале реалистичније, живописније, занимљивије и насилније, а јавност и истраживачи су постали све више забринути за њихов негативни утицај на емоционално стање и понашање деце и адолесцената. Међутим, такође расте интересовање за позитивне ефекте видео игара на децу, што је довело до многих нових студија које истражују да ли просоцијалне видео игре промовишу просоцијалне тенденције (Harrington & O'Connell, 2016; Vieira, 2014). Без обзира на то, питање да ли насилне или просоцијалне видео игре утичу на друштвено и недруштвено понашање играча и даље се жестоко расправља. Најутицајнија теорија у овој области је *Општи модел учења*, GLM (Buckley & Anderson, 2006) који поставља да ефекти видео игара на друштвено понашање у великој мери зависе од ситуационих аспеката игре (нпр. садржај, изазови, награде, уживање) и личне карактеристике играча (нпр. особине личности, уверења, вредности и ставови). Личне варијабле су у интеракцији са ситуационим варијаблама игре и утичу на афект, узбуђење, когницију и радње појединца у вези са видео игром која се игра. GLM такође тврди да понављано и акумулирано излагање садржају, причама и динамици видео игара може имати продужене ефекте на когнитивне и емоционалне конструкције као што су нивои непријатељства или емпатије, десензибилизација на туђи бол и нормативна уверења о томе да ли је агресија легитимна (Gentile, Groves, & Gentile, 2014). Многа истраживања су заиста показала да деца и адолесценти који се баве насилнијим видео игрицама временом показују више агресије, као што су деликвенција, малтретирање и упадање у туче. Ипак, новије корелационе студије такође почињу да истражују односе између просоцијалне видео игрице и просоцијалног понашања у стварном животу.

Иако ова литература даје тежину основним претпоставкама *модела општег учења*, резултати остају контрадикторни. Неколико студија није успело да покаже да играње насилних видео игрица повећава агресивно понашање (нпр. Ferguson, 2015; Furuya-Kanamori & Doi, 2016; Jerabeck & Ferguson, 2013), или да играње просоцијалних видео игрица повећава понашање које помаже (нпр. Rosenberg, Vaughman, & Bailenson, 2013). Критичари литературе тврде да студије о видео игрицама често пате од слабе конструктивне валидности студијских мера, лоше усклађених експерименталних и контролних видео игара и неуспеха контроле трећих варијабли (тј. *збуњујуће варијабле*

као што су агресивност особина или историја делинквенције). Међутим, немају све студије ова ограничења и још увек није у потпуности схваћено зашто је у неким студијама веза између видео игрице и насиља или просоцијалних исхода или непостојећа или слаба. Недавна студија коју су спровели аутори Przybylski и Weinstein (2019) приметилa је да неке од ових студија нису на адекватан начин разликовале друштвени и агресивни садржај и интеракције у видео игрицама, које могу бити насилне и просоцијалне у исто време, и стога не одражавају правилно вишестрано природа видео игара данас.

Претходна истраживања о ефектима видео игара фокусирали су се првенствено на четири различите области. Прво, рано истраживање о видео играма фокусирало се на ефекте у вези са агресивним и антисоцијалним понашањима (Ferguson, 2015). Друго, показало се да одређене видео игре олакшавају учење и пружају информације играчима (Squire, 2003). Треће, истраживачи су истраживали како видео игре које користе кинетичке контролере могу навести играче да се баве физичком активношћу и на тај начин побољшају своје физичко здравље (Nilsagård, Forsberg, & von Koch, 2013). Коначно, неке видео игре имају позитивне ефекте на психолошко и когнитивно благостање појединаца (Ackerman, Kanfer, & Calderwood, 2010; Kahlbaugh, Sperandio, Carlson, & Hauselt, 2011). Један механизам помоћу којег се очекује да ће се такви ефекти појавити је омогућавање већег броја друштвених интеракција, посебно међу члановима породице.

Истраживања су почела да документују низ позитивних ефеката, и физичких и физиолошких, видео игара на оне који их играју. На пример, Kahlbaugh et al. (2011) испитали су како играње *Wii* игрица може побољшати расположење и смањити усамљеност међу старијима. Резултати су показали да је код старијих, играње *Wii* – ја резултирало мањом усамљеношћу и бољим расположењем у поређењу са онима који су гледали ТВ (Kahlbaugh et al., 2011). Друга студија је показала да игре које подстичу физичко кретање, када их играју пацијенти са депресијом, резултирају побољшаним симптомима депресије и квалитетом живота у вези са менталним здрављем, без очигледних штетних ефеката (Rosenberg et al., 2010). Научници су такође истраживали утицај *Wii* – ја на когнитивне способности, а резултати су указали на значајно побољшање перформанси учесника на специфичним *Wii* задацима, али ограничене ефекте на когнитивне или перцептивне способности брзине (Ackerman et al., 2010).

Поред позитивних ефеката на појединце у окружењу соло играња, истраживање видео игара је такође показало да искуства у заједничком игрању видео игара могу пружити могућности за друштвену интеракцију међу породицама и пријатељима.

Истраживања су открила да је заједничко играње видео игрица са родитељима негативно повезано са интернализовањем и агресивним понашањем, и позитивно повезано са просоцијалним понашањем код девојчица (Coyne, Padilla-Walker, Stockdale, & Day, 2011).

Истраживања о онлајн играма улога са великим бројем корисника (MMORPG) сугеришу да видео игре могу да задовоље потребу људи за средством на значајан начин (Ryan, Rigby, & Przybylski, 2006), тако да су играчи у MMORPG игрицама добили задовољство због потребе за повезаност са другима у игри кроз доследну интеракцију са другим играчима (Yee, 2006).

У ствари, друштвени мотиви су вероватно најзначајнија мотивација за играче да играју MMORPG (Williams, Yee, & Caplan, 2008). Истраживања о другим врстама видео игара (тј. *пуцачине из првог лица*) такође су открила ефекте социјалне фасилитације, у томе што је заједничко играње повећало перформансе играча у игри (Bowman, Weber, Tamborini, & Sherry, 2013).

Такође се показало да заједничко играње повећава задовољство играча током игре, посебно када су играчи играли на истој локацији (Gajadhar, De Kort, & Ijsselstein, 2008). Видео игре могу имати позитивне ефекте на појединце делимично због њихове способности да олакшају више људи да играју заједно.



## **Мешани свет видео игара**

Актуелне видео игре су сложена искуства састављена од више садржаја, активности и процеса који могу утицати на унутрашња стања играча видео игара и водити њихово искуство учења и понашање. Као резултат сталних иновација и развоја у квалитету графике, представљању аватара и причама, класификација видео игара као насилних или просоцијалних може бити тешка. Многи укључују и агресиван и просоцијални садржај и интеракције са ликовима и виртуелним верзијама других играча. То је посебно уобичајено у популарним онлајн видео играма за масовно више играча (MMOGs) које омогућавају играчима да

комуницирају не само са ликовима које контролише компјутер, већ и са ликовима других играча преко њихових одговарајућих дигиталних аватара (Steinkuehler, 2004: 521–528).

Виртуелни друштвени светови су лабаво структурирани отвореним наративима, где су играчи углавном слободни да раде шта желе све док остају у границама правила игре: могу да убијају огре, спасавају животе пријатеља, мењају робу, опседају замкова, или изградити односе солидарности (Jenkins, 2006). Традиционално, видео игре са насилним садржајем нису се сматрале просоцијалним, чак и ако су ликови играча помагали другим играчима убијајући заједничке непријатеље. На пример, у више студија о друштвеним ефектима игара, насилни ангажман у видео игрицама је мерен комбиновањем одговора на ставке са обрнутим резултатом који одражавају ненасилан садржај игре (нпр. *Колико често помажете другим играчима у овој игри?*), и ставке које одражавају насилан садржај (нпр. *Колико често убијате друге играче у овој игри*) у једној насилној игрици (нпр. Gentile, Li, Khoo, Prot, & Anderson, 2014). Међутим, стварање две одвојене варијабле, од којих једна одражава садржај просоцијалне игре, а друга која одражава насилни садржај, и процена њиховог релативног доприноса понашању деце, могло би боље да одражава аспекте друштвеног учења који нису у потпуности обухваћени једним конструктом насиља. У поменутој студији (Shoshani, Braverman, Meirrow 2021) деца и адолесценти су пријавили учесталост и варијабилност изложености и агресивном и просоцијалном понашању у својим омиљеним видео играма, како би боље разумели односе између ове изложености и њиховог друштвеног функционисања у стварном животу (тј. *просоцијално понашање, друштвено задовољство, вршњачка подршка и агресија*).

## Психосоцијалне последице друштвеног контекста видео игара

Већина истраживања друштвених ефеката видео игара фокусира се на ефекте садржаја видео игара, посебно насилног материјала. Међутим, недавни радови су тврдили да друштвени контекст игре може бацити светло на утицај игре на друштвено учење и понашање играча. Многе савремене видео игре су дизајниране за играње више играча и кооперативне режиме где се играчи подстичу да играју са другима. Друштвени контекст игре (тј. играње сам или са другим играчима, било кооперативно или такмичарски) може да промени ефекте њеног садржаја и може да појача одређене друштвене или антисоцијалне ефекте. Конкретно, друштвени ефекти видео игара могу зависити и од њиховог просоцијалног и антисоцијалног садржаја и контекста. Ово имплицира да често играње видео игара у којима ликови игре и играчи подржавају и помажу једни другима на неагресивне начине може повећати дугорочно просоцијално понашање, чак и ако је садржај игара насилан.

У краткорочном контексту, просоцијалне игре и интеракције између играча могу да обезбеде позитивне друштвене моделе, захтевају друштвену праксу, подстичу кооперативно понашање и пружају тренутну повратну информацију или појачање за то. Као што је предложено у GLM (Anderson & Bushman, 2002) поменути научени аспекти могу покренути просоцијална осећања, мисли и понашања која утичу на накнадна друштвена понашања ван игре, као што су *просоцијална понашања* или мање агресивна понашања.

Ако се деца и адолесценти често упуштају у ова краткорочна друштвена понашања као резултат поновљене укључености у онлајн видео игре за масовно више играча (ММОГ) или просоцијалне игре, могло би доћи до неколико дугорочних друштвених ефеката, укључујући промене у просоцијалном понашању, као што је више помоћи, дељења, сарадња и пружање друштвене подршке пријатељима, агресивно понашање, као што су нижи нивои непријатељства или малтретирања, осећај вршњачке подршке (тј. *осећај заједништва и повезаности са вршњачком групом, посебно када играте онлајн игрице са блиским пријатељима*) и социјално задовољство (*процена односа са вршњацима као испуњавајућих и задовољавајућих*).

Неки од поменутих ефеката могу једноставно бити резултат поновљеног излагања просоцијалном садржају и интеракцијама видео игара.

Још важније, међутим, други могу настати из селективног јачања друштвених интеракција (*као што су уверења о предностима просоцијалног и кооперативног понашања које произилази из играња видео игрица где се тимски рад награђује*), или из играња више ММОГ и видео игара са сличним просоцијалног садржаја или са основном групом пријатеља.

Оскудни су емпиријски докази о ефектима просоцијалног контекста видео игрица на друштвено функционисање и задовољство деце и адолесцената. Међутим, неколико студија о одраслим играчима показало је да играчи насилних видео игара које укључују кооперативну игру имају већу вероватноћу да испоље кооперативно, просоцијално понашање у игри и ван ње од оних који су играли такмичарске или ненасилне видео игре (Velez, Mahood, Ewoldsen, & Moyet-Guse, 2014).

Друга студија је показала да друштвено играње насилних видео игара (у групама или тимовима) смањује осећај непријатељства и обузда агресивно понашање у поређењу са самосталим играњем. Исто тако, играње насилних видео игрица кооперативно је смањило приступ играча непријатељским и агресивним мислима. Ње (2006) је открио да су три најјаче мотивације за играње видео игрица биле значајно повезане са друштвеним задовољством: *жеља за успостављањем смислених односа са другим људима, добијање задовољства из тимског рада и дружење (ћаскање са другима и помагање)*.

У студији о средњошколцима, Durkin и Barber (2002) су известили да је значајан део времена проведеног у видео игрицама био са члановима породице и пријатељима и да је играње видео игара значајно повезано са друштвеном укљученошћу и породичном близином.

Слично, Jansz и Tanis (2007) су открили да се играње видео игрице пуцања у првом лицу ретко одвија у изолацији и да је главни предиктор времена играња у овој врсти игре жеља за друштвеним интеракцијама. Потенцијално побољшање друштвених односа деце и адолесцената као резултат друштвене укључености у видео игрице такође може допринети њиховом *субјективном благостању*, што је термин који обухвата начине на које људи процењују своје животе. Субјективно благостање се састоји од когнитивне компоненте која се односи на задовољство животом која укључује гледање на свој живот на позитиван начин и афективне компоненте која се односи на емоционално благостање која процењује и прилагођава равнотежу између позитивних и негативних емоција у

свакодневном животу. Већина радова који су испитивали потенцијални утицај укључивања видео игрица на добробит су се фокусирали на проблематично ангажовање. На пример, у лонгитудиналној студији, Леменс и сарадници открили су да прекомерно играње видео игрица на мрежи код адолесцената доводи до осећаја усамљености (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2011). Међутим, мало се зна о последицама по добробит игара међу непроблематичном широм заједницом деце и адолесцената који се скоро свакодневно баве друштвеним видео игрицама.

У психолошким студијама утврђено је да су социјална подршка и повезаност у корелацији са побољшаним субјективним благостањем.

Често се сугерише да су друштвено задовољство и подршка повезани са благостањем јер изазивају позитивне емоције, предвидљивост у животу и осећај сопствене вредности и припадности. Они такође функционишу као *амортизери стреса* тако што јачају самоефикасност, самопоштовање, помажу као пружаоци подршке и понашања у решавању проблема. Слично томе, сматра се да када деца и адолесценти задовоље своје потребе за везом и припадањем у свакодневној употреби видео игрица, осећају већи осећај субјективног благостања.

Поред тога, играње видео игара може имати директну везу са добробити деце и адолесцената. Јасно је да су видео игре забавне, занимљиве и награђујуће за децу и тинејџере, и као такве изазивају позитивне емоције. Неколико студија је утврдило узрочну везу између играња омиљених видео игрица и повећања позитивних емоција и побољшања расположења (нпр. McGonigal, 2011).

Иако није ограничен на истраживање видео игара, важност искуства позитивног афекта на дневној бази истражен је у теорији позитивних емоција, која спекулише да акумулирана искуства позитивних емоција могу залихе психолошких ресурса људи и покренути узлазне спирале ка побољшаном субјективном благостању на дужи рок. Стога предлаже се да нека од позитивних емоционалних искустава изазваних током играња видео игрица могу директно допринети добробити деце и адолесцената.

## Породични односи: Добро успостављен заштитни фактор од поремећаја понашања

Интернет игре, глобални феномен, постале су једна од најпопуларнијих активности у слободно време међу децом и адолесцентима. Иако за већину остаје рекреативно, клиничари и емпиријске студије извештавају да се неки адолесценти баве великим интернет играма са повезаним потешкоћама у свакодневном функционисању. У 2013. поремећај играња интернетских игара (IGD)<sup>4</sup> укључен је у

---

одељак III најновије верзије *Дијагностичког и статистичког приручника за менталне поремећаје* (American Psychiatric Association, 2013), а поремећај играња игара додат је 11. класификацији Светске здравствене организације (СЗО, 2018). Због неколико сличности између IGD и других поремећаја зависности, као што су поремећаји употребе супстанци, програмери IGD третмана користе теорију и клиничку методе из области зависности младих као разумно полазиште за њихов рад. Ови критеријуми морају бити емпиријски засновани и треба да буду укоренењени у разумевању основних механизма IGD – а (Tunney & James, 2017). Истовремено, с обзиром на све веће захтеве за лечењем IGD, неопходно је успостављање кохерентног третмана за овај поремећај. С тим у вези, постојећа основна наука у развојној психопатологији и напредак у томе како развити и прилагодити интервенције, доступност ефикасних третмана за младе може се искористити да се специфицирају нове IGD интервенције, као и аргументи о клиничким и јавноздравственим разматрањима.

Емоционална дистанца и екстремни конфликт између адолесцената и њихових родитеља нису нормативни. У ствари, чини се да ниједан фактор не утиче на прилагођавање адолесцената више од квалитета породичних односа, посебно *осећај тинејџерске повезаности са родитељима и породицом* (Blum & Rinehart, 2000: 31).

Односи између родитеља и адолесцената утичу на развој и превенцију ризичних здравствених понашања адолесцената и штите од разних екстернализујућих и интернализујућих проблематичног понашања. У литератури о болестима зависности,

---

<sup>4</sup> *Internet Gaming Disorder*

квалитет породичних односа и процес родитељства појављују се као јаки заштитни фактори од појаве злоупотребе супстанци, посебно код адолесцената.

Истраживање IGD – а је још увек у раној фази. Ипак, у неколико студија, IGD је био повезан са лошим породичним односима, а утврђено је да су позитивни односи родитељ – дете заштитни фактори против IGD. IGD играчи обично долазе из мање топлих, кохезивних породица и ниска подршка родитеља и ниска прилагодљивост оца су повезани са IGD (Bonnaire et al., 2019). Дакле, квалитет односа између родитеља и адолесцената је договорени циљ понашања у програмима интервенције за младе, с обзиром на његову централну улогу у развојном здрављу адолесцената и стицању основних животних вештина (нпр. *регулација емоција*). У том смислу, могло би бити корисно подсетити се да је породична терапија првобитно настојала да артикулише теорију и праксу како би променила дисфункционалне трансакционе породичне обрасце који се повезују са развојем проблематичног понашања (Liddle, 2010).

Паралелно и укрштање са овим циљем трансакцијске промене су индивидуалне сесије са родитељем(има) и са младом особом, које се такође баве односом родитељ – млади, као и *индивидуалним* аспектима живота сваког члана породице (нпр. функционисање као индивидуа, ван њихове улоге родитеља, функционисање младе особе у више развојних области као што су идентитет, односи са вршњацима и регулација емоција). Млади ангажовани у MDFT су пријавили побољшања у односима са својим родитељима (Liddle et al., 2009). Штавише, методе бихејвиоралног посматрања показују побољшање у функционисању породице (нпр. *смањење породичних сукоба и повећање породичне кохезије*) у већој мери са MDFT у односу на друге терапије, при чему су ове предности остале присутне у праћењу годину дана касније (Liddle et al., 2001).

## Фактори породице у адолесцентском проблематичном игрању интернета

Неколико породичних утицаја, као што су однос родитељ – дете, родитељска ограничења и праћење употребе медија, и брачни и социоекономски статус родитеља, могу утицати на вероватноћу да адолесцент постане проблематичан играч.

Велики број емпиријских истраживања испитивао је повезаност између употребе електронских медија адолесцената и породичног функционисања, при чему је већи део овог рада извучен из популације источне Азије, међутим, студије са посебним фокусом на проблематичне игре су мање уобичајене. Chiu, Lee и Huang (2004) су известили да су тајванска омладина из породица са боље функционалним везама имала много нижи ниво проблематичног играња игара. Аутори су сугерисали да породично функционисање може бити заштитно од проблематичног играња игара јер ће марљивији чланови породице вероватно усмерити пажњу адолесцента са игара на друге активности.

Слично томе, студија од 600 адолесцената коју су урадили Jeong и Kim (2011) објавила је да је мање ангажовања у породичним активностима повезано са проблематичним играњем игара. Често је нејасно из ових и других студија да ли су варијабле породице и игре у ствари узрочно повезане. Прекомерно играње игара може заменити могућности за породичну интеракцију, или лоши породични односи могу навести адолесцента да тражи друштвени ангажман у играчким активностима (Wang & Wang, 2013). Друга могућност је да трећи фактор који више лежи у основи, као што је поремећај у развоју, може објаснити склоност игрању и недостатак нормалних веза или друштвених интереса.

Истраживачке студије о родитељским ограничењима и праћењу игара изгледа да су опремљеније да испитају утицај родитељског стила. То је зато што је линија питања често експлицитнија у односу на утицај родитеља на игре, постављајући питања попут *Да ли постављате ограничења колико дуго ваше дете може да игра игрице?* Међутим, још увек постоји неизвесност око тога да ли су родитељи свесни обима активности играња игара и да ли се родитељска ограничења или друге стратегије доследно примењују. Ово може делимично узети у обзир мешовите налазе у вези са родитељским надзором и проблемским играма. То такође може зависити од тога да ли је родитељска рестриктивност или пермисивност претходила или се развила након што је проблем са

играма почео. На пример, у студији на 2.021 адолесценту, Wu, Wong, et al. (2016) су известили да је родитељска ограничења била 1,9 пута већа код адолесцената који су прекомерно користили интернет у поређењу са другим адолесцентима. Рестриктивнији родитељи могу покушати, можда безуспешно, да одговоре на проблеме са играма након што су се појавили или ограничење може повећати жељу адолесцената за играњем, стварајући тако зачарани круг даљег ограничења и повећавајући сукоб родитеља и детета.

Друге студије наводе да адолесценти са траумом у породичним односима могу користити активности на мрежи као механизам за суочавање. Schimmenti, Passanisi, Gervasi, Manzella и Fama (2014) су анкетирали 310 младих одраслих да би проценили проблематичну употребу интернета и трауму у односима. Они су известили да је знатно већа вероватноћа да су проблематични корисници интернета претрпели искуства физичког и сексуалног злостављања у детињству и пријавили несигурне ставове везаности. Друга студија коју су спровели Schimmenti, Guglielmucci, Barbasio, and Granieri (2012) анкетирала је 250 играча масовних онлајн игара за више играча о њиховим стилевима везаности. Скоро половина (47%) проблематичних гејмера пријавила је карактеристике неорганизоване привржености и играња како би побегла од болних сећања на злостављање. Ови налази наглашавају сложену породичну позадину у неким случајевима проблематичног играња игара, ограничења основних демографских истраживања за прикупљање ових информација и изазов решавања проблема игре када се играње може сматрати једином одрживом стратегијом суочавања са нестабилним, одбијајућим, или ризичним породичним окружењем (Li et al., 2016).

Као одговор на уочену растућу претњу јавном здрављу од проблематичног играња игара, дошло је до пораста студија превенције усмерених на адолесцентско играње игара. Мета – анализа коју су урадили Yeun и Han (2016) идентификовала је 37 студија, укључујући укупно 1.490 учесника, од којих је већина спроведена у школама, обично у групама, и користећи стратегије когнитивног понашања и друге програме обуке. Већина ових студија (36/37) спроведена је у Јужној Кореји.

Извештај Lim (2012) пружа користан приказ разлога због којих млади људи у источноазијским регионима могу бити посебно рањиви на проблематично играње игара. Аутор студије је навео да су све већа доступност и приступачност игара као резултат индустријализације, опадајуће стопе наталитета и породичне структуре са једним



дететом (*политика једног детета у Кини*), и културни и породични притисци за постизање високих академских достигнућа довели до усамљености, под стресом и осрамоћени адолесценти који се повлаче у интернет кафе. Стандардне интервенције у овим регионима су укључивале управљање стресом, самодисциплину и размишљање, под претпоставком да то оспособљава адолесцента да боље носи породична и културна очекивања и смањује ослањање на игре. Може се расправљати о томе да ли такве интервенције заправо могу да се позабаве породичним утицајима који доводе до проблематичног понашања у играцама, укључујући могућност да одређени програми могу да појачају стид и огорченост кажњавањем адолесцената и изолацијом од родитеља или индиректно ослобађање родитеља да нуди подршку или има друге одговорности тако што их не укључује у интервенције.

Циљ студије које је спровео Schneider et al. (2017) био је да се сумирају истраживања о породичним факторима повезаним са адолесцентским проблемом играња игара. Циљ је био да се идентификују фактори са доследним везама са проблемским играма, уз истицање потенцијалних слабости или недоследности за пажњу будућих истраживања. Критичко испитивање ове литературе може помоћи истраживачима и практичарима да посвете већу пажњу више спољних утицаја, посебно променљивих варијабли које би могле бити циљане у интервенцијама, уместо да се фокусирају на особине личности, способности и потешкоће угрожене популације. Разматрање породичних утицаја такође може дати информације о холистичким моделима проблематичног играња игара и сродних бихејвиоралних зависности. Овај преглед је испитао често занемарену улогу породичних фактора у игрању проблема адолесцената. Конзистентан налаз у овом прегледу био је лошији квалитет односа родитељ – дете који је био повезан са повећаном озбиљношћу проблема са играњем игара. И мајчински и очински односи били су негативно повезани са проблематичним играњем игара, са лонгитудиналним доказима који указују да је очинска веза посебно била заштитни фактор против проблематичног играња игара. Дуготрајно играње проблема адолесцената такође има изражене негативне ефекте на породични систем.

Једна лонгитудинална студија је известила о све већем погоршању односа родитељ – дете у периоду од 3 године након појаве проблема са играњем игара (Da Charlie et al., 2011). Овај преглед показује да родитељство може повећати ризик од проблема са играњем игара на више начина.

На пример, студија Zhu et al. (2015) известила је да однос родитељ – дете може утицати на проблематичне игре путем посредничког утицаја смањења школске повезаности и веће повезаности са девијантним вршњацима. Негативан породични утицај на понашање у играма стога може бити израженији када утиче на адолесцентов осећај припадности у више друштвених контекста.

Налази овог прегледа наглашавају потребу да породице буду укључене у интервенције за адолесценте који показују симптоме проблематичног играња игара. Породични приступ проблемском игрању игрица, иако је мање истражен од индивидуалних терапија (Yeun & Han, 2016), већ је испробан са неким успешним исходима. На пример, студија Liu et al. (2015) су проценили интервенцију засновану на породици, која је укључивала смањење високих и неразумних очекивања и критика од стране родитеља, и идентификовање алтернативних начина да адолесценти задовоље потребе за компетенцијом и сродношћу. Аутори су известили да се стопа проблема са играњем игара смањила са 100% на почетку на само 4,8% на крају интервенције. Стопа проблема са играњем игара била је само 11,1% на тромесечној процени. Овакав налаз показује вредност препознавања и концептуализације дисфункционалне породичне динамике у случајевима адолесцентног играња проблема.

Превентивни приступи који се фокусирају само на рад са адолесцентима могу бити схваћени од стране адолесцента као окривљавање и не успевају да се позабаве једним од примарних разлога за прекомерно коришћење игрица. Студије о родитељском надзору и игрању игара дале су неке мешовите доказе. Док Kwon et al. (2011) и Rehbein and Baier (2013) пријавили су негативне везе између родитељског надзора и проблематичног играња игара, Liau et al. (2015) нису нашли такву везу. Слично, у лонгитудиналној студији Choo et al. (2015) ниво родитељског надзора није утицао на каснији развој проблематичног играња игара. Посебно, студије Liau et al. (2015) и Choo et al. (2015) само су мерили родитељски надзор над играњем адолесцената, док су студије Kwon et al. (2011) и Rehbein and Baier (2013) укључили су општије мере родитељског надзора и укључивања у активности адолесцената [нпр. *Када сам напољу, моја мајка зна где сам*]. Ове разлике сугеришу да родитељски надзор и регулација уређаја за игре можда неће бити ефикасни сами по себи, али је потребан шири родитељски надзор и учешће. Образовни материјали и кампање подизања свести, стога, треба да размотре

промовисање порука о надзору медија за игре на срећу у оквиру ширих изјава о родитељској бризи и одговорности.

Било је неких доказа да родитељско моделирање може утицати на ставове и понашања адолесцената у игрицама. Потенцијални међугенерациски ефекти проблематичног играња игара могу постати све релевантнији како се све више дјеце рађа родитељима који играју игрице или имају историју играња игара. Позитивни ставови родитеља према игрању игара и већа укљученост родитеља у игрице повезани су са повећаним играњем игара од стране адолесцената. Liau et al. (2015) су известили да су родитељи који су моделирали високе нивое играња игара повећали ризик да се деца прекомерно баве играњем игара, без обзира на ограничења играња игара у домаћинству. Стога, ограничења и надзор игара могу бити угрожени од стране родитеља ако њихово моделирање није у складу са њиховим правилима и ограничењима. С обзиром на то да је познато да мушкарци генерално чешће играју игрице претерано (Ferguson et al., 2011) очеви могу имати тенденцију да имају јачи негативни утицај моделирања. На основу тога, укључивање кооперативних очева који играју игрице у породичним интервенцијама за адолесценте може бити од користи за све стране.

Адолесценти из једнородитељских или мешаних породица су наводно били изложени већем ризику од проблема са играњем игара него они из породица са два родитеља. Ово је било у складу са студијама проблематичне употребе интернета али више разлога може објаснити ове разлике. Прво, то може одражавати жељу адолесцента да побегне од стреса сложене породичне ситуације (нпр. *напет однос са очухом*). Друго, адолесценти који живе са самохраним родитељем могу усмерити већу фрустрацију према овом родитељу или желе да потраже сурогат родитељске фигуре, чинећи тако могућности за ослобађање од стреса и друштвено повезивање у онлајн играма привлачнијим. Такође је могуће да адолесценти у породицама са једним родитељем имају мање могућности за алтернативне активности због тога што родитељ има мање времена и ресурса да подржи интересе адолесцента.

Друга, мање проучавана, варијабла је физичко злостављање родитеља, које је у једној од три студије било позитивно повезано са проблематичним играма. Vadlin et al. (2016) су известили да адолесценти са историјом породичног малтретирања имају 2,5 пута већу вероватноћу да буду проблематични играчи. Осетљива природа ове теме може отежати њено делотворно испитивање у истраживањима самоизвештавања, посебно у школском

контексту где се адолесцент може плашити откривања личних података. Укрштање адолесцентских игара са сложеним породичним пореклом такође представља изазове за интервенције. Могу постојати посебне околности у којима је приступ заснован на породици, или укључивање одређених старатеља или чланова породице, контраиндикована због нерешивих сукоба или питања ризика.

Сарадња и поштовање између родитеља и адолесцената су од суштинског значаја за превазилажење ове баријере. Као што су приметили Ramirez et al. (2011), родитељско ограничење времена испред екрана било је ефективно само када је постојао заједнички договор о правилима. Када је постојало неслагање, родитељи су имали тенденцију да примењују више правила што је довело до повећаног коришћења медија од стране адолесцената. Често се претпоставља да се адолесценти са породичним тешкоћама упуштају у игрице не само да би побегли, већ и да би потражили удобније или мање претеће односе на мрежи.

Међутим, студије још нису испитале врсте друштвене повезаности које се јављају у играма адолесцената и како се оне могу повезати са проблематичним играма. Могу постојати различити ризици међу врстама игара на основу њихове способности да олакшају друштвени статус, групне везе и обавезе међу играчима. На пример, неке онлајн игре са елементима сарадње могу да се користе да би се задовољила потреба адолесцената за друштвеном укљученошћу и жеља за прихватањем и валидацијом од стране других. Насупрот томе, игре засноване на вештинама са онлајн системима рангирања могу задовољити потребу адолесцента да буде препознат за постигнуће или мајсторство, што можда недостаје у њиховом породичном окружењу.

Поред ових различитих субкултура онлајн игара, преглед Schneider et al. (2017) наглашава потребу да се узму у обзир породични фактори у релевантном културном контексту. Садашње знање о породицама адолесцентних проблематичних гејмера углавном је засновано на искуствима источне Азије, и вероватно је да се породична динамика и одговори на проблеме игара разликују у различитим регионима.

## **Родитељски стил: начин да се помогне адолесцентима да одрастају на здрав начин**

Свака фаза дечјег развоја као да је поље нових несигурности за родитеља, који су *приморани* да развијају своју родитељску личност, јер деци желе све најбоље. Уверења родитеља о томе шта је добро за дете воде га у његовом умећу васпитања. Одговори на питања: шта морамо чинити као родитељи, шта је наша мисија... сва наша уверења о томе како треба васпитавати – произилазе из наше филозофије васпитања, неке унутрашње логике, којој верујемо и за коју мислимо да карактерише добре родитеље (Миливојевић и сарадници 2007: 42).

Родитељство као посебна област индивидуалног развоја одраслог човека, представља добро истражено поље. Проблем настаје у примени ових резултата у креирању садржаја образовних програма за родитељство – *он се огледа у томе што је родитељство толико обојено како друштвеним околностима, тако и индивидуалним особеностима родитеља и деце, да се резултати не могу увек генерализовати* (Медић, 1993). Однос родитељ – дете има одлике било ког другог односа, али је специфичан по томе што се у овој релацији дуго времена налази једна зрела, одрасла особа и једна јоше неизграђена личност која се у том односу развија и остварује; овај однос карактерише трајна емоционална везаност која утиче на специфичност и садржаја и форме интеракције, а природа и квалитет овог односа од свог почетка зависи од позиције моћи коју заузима родитељ (Медић, МатејићЂуричић, Влаовић-Васиљевић, 1997). Управо однос родитеља и деце представља *кичму* породице и породичног живота. Породица живи и постоји док постоје интеракције између њених чланова, тако да се слажемо са познатом Барцесовом формулом породице: «породица као јединство личности у интеракцији(Милић, 2001: 49).

Упоредо са одрастањем детета, и родитељи пролазе кроз фазе властитог развоја. Родитељство је, уствари, сачињено од серије интеракција родитеља и детета, којима се непрекидно развија узајамно прилагођавање између родитеља и деце (Капор – Стануловић, 1985).

Деца расту и напредују у контексту блиских веза које обезбеђују љубав, сигурност, подстицање. Деца уче од свега што родитељ јесте и што родитељ чини. Родитељи уче

децу вероватно много значајније него што то чине они који су формално припремљени да их уче (Pickarts & Fargo, 1971: 7). Релацијом и грађењем односа са дететом родитељ постаје успешан, јер успешан родитељ не може садржати само стања или квалитете родитеља као човека; интеракција, стање и квалитет самих ефеката интеракције мера су његове успешности.

„Резултати огромног броја истраживања указују на путеве и начине како родитељи утичу на своју децу. Сумирано, резултати показују да родитељи на децу утичу тиме : ко су родитељи (*пол, године, интелигенција, образовни ниво, темперамент родитеља*), шта родитељи знају (*о развоју детета, о понашању детета*), у шта родитељи верују (*ставови према развоју и подршци детету*), шта родитељи вреднују (*образовање, постигнуће, послушност, креативност, односе са другима*), шта родитељи очекују од своје деце (*очекивања везана за постигнућа, очекивања која су усклађена са детовим узрастом*), шта родитељи раде (*родитељски стил васпитања*)” (McGrooder & Нуга, 2009). На основу података добијених у једном истраживању које је укључило 1.000 породица, у коме су Барнс и Олсон испитивали комуникацију на релацији родитељ -адолесцент и породичну функционалност, пошто су коришћене *непроблематичне* породице, хипотеза да би уравнотежене породице требало да имају боље комуникативне способности је заснована на основу резултата добијених из родитељских извештаја (Olson, 2000: 149). Родик, Хенглер & Хенсон су такође пронашли чврст основ за хипотезу да уравнотежене породице имају позитивније комуникативне способности. На основу посматране евалуације интеракције мајка – адолесцент, они су открили да су мајке у уравнотеженим групама имале значајно већу стопу супортивне комуникације, експлицитног изношења информација и позитивне афекције него што су то имале мајке у неуравнотеженим групама, које су већином имале проблематичне интеракције (*хаотично умрежени тип*) (Olson, 2000: 151). Значај раног искуства нарочито у области успостављања блиског односа са одраслима наглашавају све теорије које се баве развојем.

Квалитет тог раног контакта утиче на развој основног става према себи, другим људима и свету у којем живи. Такође, сам физички развој доприноси развоју слике о себи, формирању идентитета, самопоуздања, самопоштовања и начинима решавања или суочавања са животним проблемима са којима се млада особа сусреће (Опачић, 1995: 17). Неспорна је чињеница да, и поред бројних других чинилаца, незаменљиву и најважнију улогу за развој, васпитање и учење детета имају, управо, његови родитељи. Зато је, веома

битно какав стил, став, однос, поступке и методе родитељи примењују у опхођењу и комуникацији са дететом или децом.

Многе студије су показале везу између родитељства и здравог развоја адолесцената. Стили родитељства се могу специфицирати (*ауторитарни, ауторитативни, пермисивни и занемарљиви*), а постоје асоцијације између стилова родитељства и исхода младих. Адолесценти одгајани у ауторитативним домаћинствима доследно су показивали више заштитничког понашања и мање ризичних понашања него адолесценти из неауторитативних породица. Родитељски стилови и понашања везани за топлину, комуникацију и дисциплинске праксе предвиђају важне исходе укључујући академска постигнућа и психосоцијално прилагођавање. У области зависности, бројне студије су показале везу између родитељског надзора и употребе супстанци код адолесцената и сугерисале су смањење ризик од употребе супстанци међу адолесцентима чији су родитељи имали ауторитативан стил родитељства и повећан ризик за адолесценте чији су родитељи имали пермисивност/попустљивост, занемарљиво/неангажовано или ауторитарно родитељство (Davids et al., 2017). У домену медијског истраживања, концепт родитељске медијације (нпр. напори родитеља да заштите своју децу од изложености опасностима на мрежи,) појавио се као заштитни фактор (Mesch, 2009).

Оптимално родитељство (*дефинисано као родитељи који брину и штите своје дете, али поштују његову аутономију*) и рестриктивно посредовање (*што се односи на родитељска правила и прописе о коришћењу медија за децу*) негативно се повезују са патолошком употребом интернета. Само неколико студија је испитивало повезаност између родитељског стила и употребе видео игрица и дало је мешовите налазе (Shin & Nuh, 2011).

Студије о правилима игре изгледа се разликују у зависности од пола детета. Ограничење може бити важније за девојчице да би сузбиле прекомерно играње игара. Чини се да дечаци имају користи од јасних правила о коришћењу игара као што су време почетка и време завршетка игара праћено неауторитативном родитељском будношћу (Bonnaire & Phan, 2017). Иако је још увек отворено питање, ефекат односа родитељ – дете на IGD може бити јачи за дечаке него за девојчице.

Родитељске праксе су фундаменталне и за неке стручњаке, докази који подржавају ауторитативно родитељство су толико јаки да питање која врста родитељства највише

користи адолесцентима захтева минималну додатну студију. Можда родитељске праксе имају потенцијал да смање ефекат модератора који су мање променљиви (*као што су медијска изложеност, сиромаштво и ризици у окружењу*) на касније понашање младих. Дакле, главни утицај који стилови и понашања родитеља имају на ризике и заштиту младих указује на јасну потребу за више интервенција заснованих на породици како би се побољшали здравствени исходи адолесцената.

На основу емпиријских података, који су показали да се родитељска пракса побољшава у MDFT (Schmidt, Liddle, & Dakof, 1996), MDFT изгледа обећавајућа породична терапија за IGD. У основном MDFT приступу, терапеути активно воде, тренирају и обликују позитивнију и конструктивнију породичну размену током породичних сесија (Liddle, 2016b).

IGD терапеути раде на успостављању конкретнијег размишљања о и бољој комуникацији правила о коришћењу видео игара младима. У оквиру филозофије смањења штете, апстиненција од видео игрица није нужно реалан циљ. Сесије покушавају да подстакну заједнички договор о смањењу количине времена за видео игре (Ramirez et al., 2011).

Штавише, на сесијама са родитељима, терапеути се фокусирају на успостављање адекватних правила везаних за узраст и праћење понашања са њиховим правилима са одговарајућим последицама.



## Регулација емоција: улога породичног контекста

Развојна истраживања и теорија сугеришу да је кључна компонента успешног развоја деце учење како да регулише емоционалне реакције и сродна понашања на друштвено прикладне и прилагодљиве начине. Улога регулације емоција у атипичном развоју је добро утврђена. Емоционална искуства су једна од основа сопства и омогућавају субјектима да ступе у односе са светом. Постизање емоционалне самодовољности и аутономије је кључна прекретница адолесценције.

Млади људи морају да регулишу емоције независно од својих фигура везаности (Allen & Miga, 2010).

Теорија интервенције у развоју за IGD сугерише да је за неке адолесценте играње видео игрица неприлагођена стратегија која се користи за суочавање са индивидуалним и породичним потешкоћама. Прекомерно играње видео игара може се сматрати *стратегијом бекства*, или као што су предложили Hayes et al. (1996) *искусствено избегавање болних аспеката стварног живота*.

Ова клиничка перспектива је у складу са четворофакторским моделом IGD когниције који су предложили King and Delfabbro (2016). Већина IGD адолесцената остаје испред свог екрана уместо да истражује околину, излази у потрази за новим искуствима, новим односима, а самим тим и развија своју аутономију. Истраживање стварности, као што се очекује у теорији везаности са адолесцентима, изгледа да је замењено истраживањем стварности виртуелне игре.

Чини се да адолесценти IGD – а бришу границе између стварности: стварност игре има приоритет над свакодневном реалношћу породичног и друштвеног живота. Уложено тело је један од аватара. Тело младе особе у стварности је изостављено, као да је одвојено од сопствених телесних сензација и емоција. Са њихове тачке гледишта, партнери у игри су део њихове друштвене мреже и са њима деле емоције. Није неуобичајено да ови млади не препознају да их везе изван виртуелног света застрашују и представљају значајне емоционалне изазове. Чини се да кроз игру избегавају или потискују негативне емоције и доживљавају позитивне. Неколико студија потврђује ово клиничко запажање.

Утврђено је да адолесценти играју видео игрице како би побегли од свакодневног живота и заборавили на бриге. Слаба приврженост вршњацима (Estévez et al., 2017) и

ниска социјална компетенција (Wichstrøm, Frode Stenseng, Belsky, von Soest, & Hygen, 2018) предвиђају IGD јер тинејџери користе видео игрице као уточиште, и или као ефикасан, иако не – лицем у лице облик задовољства везом. Низак ниво регулације емоција или слабе вештине регулације емоција су повезани ризици од IGD.

Узимајући у обзир ове налазе, терапеути треба да створе климу поверења како би омогућили адолесценту да се повеже са емоцијама, изрази их и развију побољшано регулационо понашање. Овај и други развојни изазови нису сви интраперсонални или индивидуално засновани (сматрају се индивидуалним компетенцијама адолесцената). Кључни налаз развојног истраживања, са важним клиничким импликацијама, јесте да родитељи играју фундаменталну улогу у вештинама регулације емоција (Morris, Silk, Steinberg, Myers, & Robinson, 2007) и да адолесцент треба да стекне емоционалне компетенције да напусти екран, оде ван и развија односе са вршњацима. Као што су истакли Estévez et al. (2017), поремећени односи између родитеља и адолесцената могу спречити стицање регулације емоција и одржати дисфункционалну дистанцу (или близину) између родитеља и адолесцената. Дакле, постоји потреба да се поправи однос или веза везаности како би се подстакло стицање емоционалних вештина и из те основе инвестирати у истраживање околног света. Да би то учинили, важно је да родитељи другачије говоре о видео игрицама и играма. Разговор о играма је начин на који родитељи могу помоћи свом адолесценту да идентификује и изрази оно што осећа када игра видео игрице и почну да размишљају о различитим начинима регулације емоција. На пример, када адолесцент не успе у својој игри и постане агресиван и насилан, родитељи могу помоћи адолесценту да открије различите начине на које може да изрази своју фрустрацију, бес и разочарање. Разговарајући на овај начин, родитељи садрже емоције које њихов адолесцент доживљава док се игра и помажу му да пронађе различите начине изражавања, контроле и регулације својих емоција. Свако узбуђење, сваки осећај, свака емоција коју адолесцент осећа у игри треба да нађе значење и адолесцент треба да има речи да опише оно што доживљава. *Захваљујући језику (значењу), адолесцент ће моћи да развије критичку дистанцу према видео игрицама, као рефлексивну противтежу његовој моћи фасцинације.*

## Играње породичних видео игара

Иако је заједничко играње видео игара веома популарно већ дуги низ година, само неколико научника је истражило како заједничка игра може утицати на односе људи, посебно у породичном окружењу (Chambers, 2012, Nikke & Jansz, 2006).

Истраживања су показала да су *Wii* конзоле биле широко прихваћене у породицама, а породице су посвећивале енергију и време игрању Виџи игрица заједно или саме. Поједини аутори су истраживали су како *Wii* игре могу побољшати социјализацију старијих људи; резултати су показали да су међугенерацки односи побољшани након што су старији појединци и тинејџери заједно играли *Wii* игрице. Ставови и старијих и тинејџерских играча према другој старосној групи такође су се побољшали (Theng et al., 2012). Истраживања о родитељском посредовању у видео играма сугеришу да приступ родитеља медијацији утиче на понашање деце у игрицама, као што су учесталост играња игара и ангажовање. Неколико студија и индустријских извештаја су такође испитивали перцепцију улоге видео игара у кућном и породичном контексту. Генерално, и родитељи и деца верују да играње видео игрица и коришћење медијске технологије уопште олакшава учење док насилни и сексуални садржаји такође изазивају забринутост родитеља у вези са коришћењем медија код деце.

Да би се позабавили овим парадоксом, научници су урадили неколико студија о интеракцији родитеља и деце у видео играма. Резултати сугеришу да играње игара промовише позитивне интеракције између родитеља и деце, укључујући децу која подучавају родитеље, чиме се смањује дигитална подела између две генерације (Aarsand, 2007), договорено коришћење породичног простора (Aarsand & Aronsson, 2009), и побољшана комуникација на релацији родитељ – дете (Siyahhan, Varab, & Downton, 2010). Међутим, ниједна од ових студија није посебно испитивала однос између играња видео игрица и социјално – емоционалног аспекта породичног повезивања.

Претходне студије су или користиле методе анкетирања које су испитивале перцепције учесника о ефектима играња на конзолама (тј. *уверења родитеља о предностима видео игара*) или су истраживале неке специфичне карактеристике понашања породичних односа (тј. *коришћење простора и дигитални јаз*). Хитно је потребно истраживање које истражује потенцијалне корисне ефекте видео игара на саме породичне односе. Осим тога, ако такав ефекат постоји, важно је и разумевање карактеристика игара које га

олакшавају. Такво разумевање може помоћи члановима породице да ефикасније користе видео игрице код куће.

Тек треба да се покаже да ли међугенерациска заједничка игра видео игрица олакшава породичну блискост. Истраживања на ову тему су показала да су породичне видео игре свеprisутне међу свим узрастима, али родитељи и деца обично играју различите улоге када заједно играју видео игрице (Vaida & Greenberg, 2012). Међугенерациско играње видео игара такође ствара шансе за појединце из различитих старосних група да деле активности и искуства, и на тај начин пружа могућности за побољшање породичних односа.

Истраживања о одређеним онлајн играма су такође показала да је заједничко играње игара повезано са међугенерациском комуникацијом, а специфичне карактеристике игре, укључујући ниску баријеру за улазак и ниску временску посвећеност, доприносе међугенерациском уживању у игри (Kow, Wen, & Chen, 2012).

Истраживање је такође показало да дељење у видео игрицама подстиче повезивање између старијих и младих генерација и производи позитивне емоције за обе генерације (Osmanovic & Pecchioni, 2016). Експеримент је показао да су људи из различитих старосних група (старији наспрам младих) показали позитивну промену става, мање анксиозности, као и већу привлачност према другој групи након што су заједно играли видео игрице (Chua, Jung, Lwin, & Theng, 2013). Међутим, ова студија није третирали породице као једну групу, већ је третирали чланове породице као припаднике различитих старосних група и испитивала међугрупне односе. Ипак, студије заједно сугеришу да заједничко играње игара на конзолама у оквиру породичног контекста може олакшати породичну блискост, кроз повећање међугенерациске комуникације и заједничког времена.

Видео игре су постале важан део савременог живота пошто је број људи који играју видео игрице и гледају еСпортове експлодирао последњих година.

Међутим, релативно мало истраживања је разјаснило ефекте заједничког играња видео игара на породичне односе. Циљ студије коју су спровели Wang, Taylor & Sun (2018) је био да се испита однос између заједничког играња видео игара и породичног повезивања. Заиста, истраживање одраслих Американаца открило је да родитељи који проводе више времена играјући видео игрице са својом децом и другим члановима

породице имају релативно већи осећај породичне блискости и породичног задовољства. Овај резултат сугерише да би видео игре могле да помогну у побољшању породичних односа, у смислу породичне блискости и породичног задовољства, када чланови породице играју видео игрице заједно. Ова студија је први покушај да се директно испитају ефекти видео игрица на породично повезивање.

У демонстравању ефекта породичног повезивања видео игара, резултати наглашавају важност претходних студија о мотивацији за играње видео игара које су сугерисале да је сродност вероватно један од главних разлога зашто људи играју видео игрице. Резултати су такође били у складу са претходним студијама да породице које заједно обављају активности обично имају боље односе (Lambert, Fincham, LaVallee, & Brantley, 2012; Marks et al., 2008).

На овај начин, чини се да заједничко играње видео игрица функционише као и свака друга заједничка рекреативна активност, пружајући важну опцију за породице у којима су неки чланови мотивисани да играју видео игрице, а други да се баве заједничким активностима.

Налази у овој студији такође су дали смернице за породице са децом. Конкретно, **родитељи могу да користе видео игрице као начин да се повежу са својом децом и пронађу заједничке активности како би повећали њихову блискост и задовољство.**

Резултати анализе вишеструке медијације показали су да породична комуникација није посредовала у односима између заједничког играња видео игара и породичне блискости или задовољства породице, али је задовољство породице у потпуности посредовало узрочно-последичној вези између учесталости заједничког играња видео игара и породичне блискости. Обрнута узрочно – последична веза између породичне блискости и заједничког играња видео игара није постојала. Овај образац резултата подржава идеју да заједничко играње видео игара игра узрочну улогу у посматраном односу, да заједничко полагање доводи до повећаног породичног повезивања, док бољи породични односи нису нужно довели до чешћег заједничког играња.

## Методe истраживања

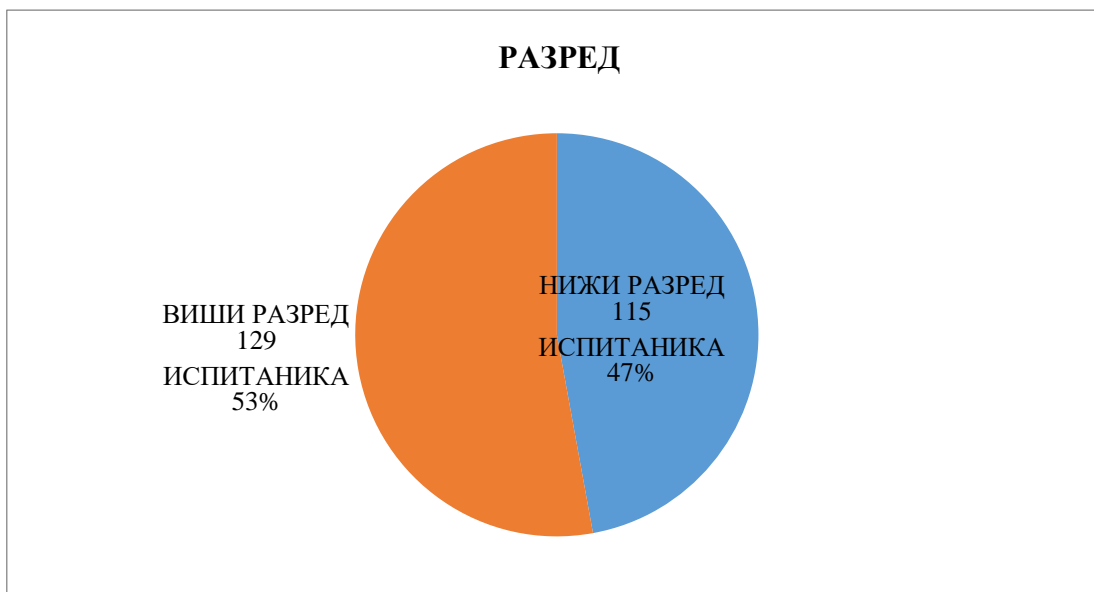
У сврхе истраживања употребљена су два упитника, један за ученике, а други за родитеље. Истраживање је спроведено у ОШ „14. окробар“ у Баричу, општина Обреновац, град Београд, током маја и јуна 2023. године. На упитнике су одговарали ученици, оба пола, од петог до осмог разреда, и њихови родитељи. Број испитаних ученика је 244 (и њихови родитељи).

Циљ истраживања је био да се утврди постојање везе између квалитета породичне интеракције и играња видео игрица, односно гледања аниме цртаћа.

Упитник за ученике садржи укупно 19 питања (*који се састоји од питања са одговором да/не*) од којих су поред општих података о полу, узрасту, школском успеху и породичној структури остала питања усмерена на добијање података о: томе да ли ученици играју видео игрице сваког дана, понекад или не играју игрице, да ли им је потребно да играју видео – игрице дуго времена како би осетили осећај задовољства, да ли су преокупирани мислима о видео игрицама (*чак и кад раде нешто друго*), да ли лажу родитеље о времену које проводе играјући игрице (да ли бивају опоменути од стране родитеља уколико играју игрице дуже него што треба), да ли се нервирају када морају да прекину играње игрица, да ли им играње игрица помаже да побегну од проблема које имају у животу, да ли запостављају друге обавезе ради играња игрица, да ли воле да гледају аниме цртаће (колико често, свакодневно, или гледају дуже него што би требало па их родитељи због тога опомињу), да ли сматрају да су ликови у аниме цртаћима врло занимљиви и да се понашају кроз нормално, да ли им сметају насилне и крими сцене у аниме цртаћима (чак и став да чи их гледају због таквих сцена), да ли се поистовећују са ликовима из аниме цртаћа, да ли играју игрице и гледају аниме цртане филмове увек дуже него што планирају и да ли сматрају да им то помаже да побегну од стварних проблема јер гледају аниме или играју игрице када се осећају лоше.

Олсонова скала је употребљена као упитник за родитеље и садржи двадесет питања, на основу којих се процењује квалитет породичне интеракције (Olson, 1986).

Број испитаника по групама:



*Графикон бр. 1: Број испитаника по разредима*



*Графикон бр. 2: Приказ броја испитаника на основу брачног статуса родитеља*

## ПОЛ



Графикон бр. 3: Број испитаника према полу

## КВАЛИТЕТ ПОРОДИЧНЕ ИНТЕРАКЦИЈЕ



Графикон бр.4: Број испитаника према Олсоновом тесту



## Резултати истраживања

### Статистичка обрада података

Статистичка обрада података је спроведена у статистичком пакету SPSS. Од анализа у истраживању су примењене:

1. Анализа дескриптивних показатеља – у циљу увида у дистрибуцију варијабли и њихову поузданост;
2. Вишеструка регресиона анализа – у циљу испитивања утицаја димензија квалитета породичне интеракције на учесталост играња игрица и гледања анима цртаних филмова;
3. Т-тест за независне узорке – у циљу испитивања полних и старосних разлика и разлика у односу на потпуност породице у контексту учесталости играња игрица и гледања анима цртаних филмова;
4. Анализа варијансе – у циљу испитивања разлика на учесталости играња игрица и гледања анима цртаних филмова у односу на природу квалитета породичне интеракције (четири категорије према Олсоновом тесту и кључу за скоровање: екстремно лоша, умерена, умерено уравнотежена, уравнотежена).

### Хипотезе

У овом истраживању поставили смо следеће хипотезе:

- Х1. *Квалитет породичне интеракције утиче на учесталост играња видео игрица и гледања крими (аниме) цртаћа.*
- Х2. *Ученици мушког пола су склонији игрању игрица и гледању аниме цртаћа.*
- Х3. *Деца која живе у породицама са лошијом породичном интеракцијом, свакодневно играју игрице и гледају аниме.*
- Х4. *Деца разведених родитеља чешће играју игрице и гледају аниме цртаће од оних који живе са оба родитеља.*
- Х5. *Ученици старијих разреда више гледају аниме, док ученици млађих разреда више играју игрице.*

## Резултати

### Анализа дескриптивних показатеља

У табели 1 приказане су димензије Олсоновог теста квалитета породичне интеракције и димензија упитника намењеног процени учесталости и преокупираности аниме цртаним филмовима и играњем видео игрица. Учесталост играња игрица и гледања аниме цртаћа су анализирани увидом у вредност медијана, услед категоричке природе варијабли (ДА/НЕ).

Табела 1. *Дескриптивни показатељи*

	<i>M(Mdn)</i>	<i>SD</i>	<i>Sk</i>	<i>Ku</i>	$\alpha$
Аниме	1.00	1.75	1.18	0.98	0.74
Игрице	4.00	2.94	0.42	-0.71	0.81
Адаптибилност	27.06	6.12	-0.12	0.06	0.85
Кохезија	40.93	6.52	-1.12	1.58	0.72

Увидом у резултате дескриптивне статистике може се закључити да су све коришћене варијабле поуздане када се говори о висини алфа коефицијента ( $> .70$ ). Играње игрица је учесталије код адолесцената од гледања аниме цртаних филмова, док је породична кохезија израженија у односу на породичну адаптивност. Све варијабле се крећу у рангу нормално дистрибуираних (скјунис и куртозис у распону од -2.00 до 2.00) коефицијената.

Како би се испитао ефекат димензија породичне интеракције на учесталост играња видео игрица коришћена је вишеструка регресиона анализа, са димензијама Олсоновог упитника као предикторима и фреквентношћу играња игрица и гледања аниме цртаћа као критеријумским варијаблима (Табела2).

Табела 2

*Утицај квалитета породичне интеракције на учесталост играња видео игрица и гледања крими (аниме) цртаћа*

	Учесталост играња игрица $F = 6.78; R^2 = 0.06; p < .01$			Учесталост гледања анима $F = 6.44; R^2 = 0.05; p < .01$		
	$\beta$	$t$	$p$	$\beta$	$t$	$p$
Кохезија	-0.24	-3.68	<b>.00</b>	-0.23	-3.58	<b>.00</b>

Адаптибилност	0.04	0.60	.55	0.01	0.16	.87
---------------	------	------	-----	------	------	-----

У оба случаја предвиђања, предикторски модели су досегли статистичку значајност. Квалитет породичне интеракције објашњава 6% варијансе учесталости играња игрица и 5% варијансе учесталост гледања анима цртаних филмова. У оба случаја, само кохезија значајно и негативно доприноси овим варијаблама, односно нижи степен кохезије у породици доприноси томе да се деца више окрену гледању анима цртаних филмова и игрању игрица. Адаптибилност породице није имала значајну улогу у контексту утицаја на ове две варијабле.

Дакле, резултати су указали на то да лошија кохезија у породици доприноси томе да се деца више окрену виртуелним свету.

**Овим је потврђена прва хипотеза: Х1. Квалитет породичне интеракције утиче на учесталост играња видео игрица и гледања крими (аниме) цртаћа.**

У циљу анализе полних разлика на варијаблама играња игрица и гледања аниме цртаћа спроведен је т – тест за независне узорке, са полом као независном варијаблом и укупном фреквентношћу играња игрица и гледања аниме цртаћа као зависном варијаблом (Табела 3).

Табела 3

*Полне разлике у контексту гледања аниме цртаних филмова и играња игрица*

	Дечаци		Девојчице		<i>t</i>	<i>p</i>
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>		
Игрице	5.04	2.68	1.48	1.77	10.70	<b>.00</b>
Аниме	1.95	1.69	1.24	1.79	3.05	<b>.00</b>

Увидом у резултате т-теста за независне узорке може се установити да су детектоване значајне полне разлике на обе варијабле. У оба случаја, дечаци постижу више скорове на тесту, односно склонији су игрању игрица и гледању аниме цртаћа у односу на девојчице.

**Овим је потврђена и друга хипотеза: Х2. Ученици мушког пола су склонији игрању игрица и гледању аниме цртаћа.**

Како би се анализирила трећа хипотеза, на Олсоновом упитнику су формиране четири групе породица којима деца припадају у складу са кључем: екстремна лоша породична

интеракција, умерена породична интеракција, умерено уравнотежена породична интеракција и уравнотежена породична интеракција.

Спровођењем анализе варијансе (ANOVA) поређени су просечни скорови наведених група (Табела 4).

Табела 4

*Анализа разлика између група различите породичне интеракције*

	Аниме $F = 4.01, p < .01$		Игрице $F = 5.34, p < .01$	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
Екстремно лоша	1.86	1.07	4.75	2.12
Умерена	2.00	1.69	4.21	2.71
Умерено уравнотежена	1.92	1.93	4.35	3.10
Уравнотежена	1.09	1.30	2.68	2.58
Значајна поређења	умерени > уравнотежени; умерено уравнотежени > уравнотежени		умерени > уравнотежени; умерено уравнотежени > уравнотежени	

Значајне разлике између 4 групе породица су добијене у оба случаја – играње игрица и гледање анима. Поредећи аритметичке средине укупних скорова на ове две варијабле између различитих група породица, установљено је да се значајне разлике на обе варијабле добијају између: 1) умерених и уравнотежених породица и 2) умерено уравнотежених и уравнотежених породица и то у смеру да са деца из категорија породица са лошијом интеракцијом остварују више скорове на обе варијабле (Табела 4) односно чешће играју игрице и гледају аниме од деце из група породица са бољом интеракцијом. Екстремно лоша породична интеракција није имала значајну улогу у овом случају, вероватно јер је мали број деце припао овој групи породица. **Овим резултатима је потврђена трећа хипотеза: Х3. Деца која живе у породицама са лошијом породичном интеракцијом свакодневно играју игрице или гледају аниме.**

У циљу анализе разлика у односу на потпуност породице на варијаблама играња игрица и гледања аниме цртаћа спроведен је т-тест за независне узорке, са врстом породице (разведени родитељи/у браку) као независном варијаблом и укупном фреквентношћу играња игрица и гледања аниме цртаћа као зависном варијаблом (Табела 5).

Табела 5

*Разлике у односу на потпуност породице у контексту гледања аниме цртаних филмова и играња игрица*

	Родитељи у браку		Разведени родитељи		<i>t</i>	<i>p</i>
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>		
Игрице	3.61	2.86	5.18	3.11	-2.90	<b>.00</b>
Аниме	1.51	1.62	2.70	2.07	-3.74	<b>.00</b>

Увидом у резултате т-теста за независне узорке може се установити да су детектоване значајне разлике на обе варијабле у контексту потпуности породице. У оба случаја, деца из разведених породица постижу више скорове на тесту, односно склонији су игрању игрица и гледању аниме цртаћа у односу на децу која живе са оба родитеља која су у браку. Тиме је потврђена и четврта хипотеза: **X4. Деца разведених родитеља чешће играју игрице и гледају аниме цртаће од оних који живе са оба родитеља.**

У циљу анализе разлика у односу на старост на варијаблама играња игрица и гледања аниме цртаћа спроведен је т-тест за независне узорке, са категоријама старости деце (виши разреду/нижи разреди) као независном варијаблом и укупном фреквентношћу играња игрица и гледања аниме цртаћа као зависном варијаблом (Табела 6).

Табела 6

*Разлике у односу на старост деце у контексту гледања аниме цртаних филмова и играња игрица*

	Нижи разреди		Виши разреди		<i>t</i>	<i>p</i>
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>		
Игрице	3.47	2.82	4.22	3.02	-1.98	<b>.05</b>
Аниме	2.15	2.02	1.32	1.35	3.82	<b>.01</b>

Увидом у резултате т-теста за независне узорке може се установити да су детектоване значајне разлике на обе варијабле у контексту старосних група којима деца припадају. Деца из старијих разреда постижу више скорове на игрању игрица, док деца из млађих разреда постижу више скорове на гледању аниме цртаћа. Тиме је потврђена и последња хипотеза овог истраживања: **X5. Ученици старијих разреда више гледају аниме, док ученици млађих разреда више играју игрице.**

## ДИСКУСИЈА РЕЗУЛТАТА

Поред теоријског приказа, спроведено је и истраживање које је имало као главни циљ да се утврди постојање везе између квалитета породичне интеракције и играња видео игрица, односно гледања аниме цртаћа.

Увидом у резултате истраживања можемо закључити следеће:

**Хипотеза број 1.** која је гласила: *Квалитет породичне интеракције утиче на учесталост играња видео игрица и гледања крими (аниме) цртаћа је потврђена.*

**Хипотеза број 2.** која је гласила: *Ученици мушког пола су склонији игрању игрица и гледању аниме цртаћа је потврђена.*

**Хипотеза број 3.** која је гласила: *Деца која живе у породицама са лошијом породичном интеракцијом свакодневно играју игрице или гледају аниме је потврђена.*

**Хипотеза број 4.** која је гласила: *Деца разведених родитеља чешће играју игрице и гледају аниме цртаће од оних који живе са оба родитеља је потврђена.*

**Хипотеза број 5.** која је гласила: *Ученици старијих разреда више гледају аниме, док ученици млађих разреда више играју игрице је потврђена.*

**Добијене резултате у нашем истраживању, можемо повезати са неким сличним спроведеним истраживањима:** Дакле, у великом броју истраживачких радова истиче се да игре могу да изазову проблеме у односу родитељ – дете, брат и сестра и брачни однос. Конфликт може бити велики јер се породице боре да знају како да разговарају са појединцем о њиховој навици играња. Родитељи се могу осећати потпуно *преплављеним*, видећи проблем у свом детету, али не знају шта да ураде у вези са тим.

Истраживања деце која су била изложена насилним медијима су показала да могу да *отупе* на насиље, да имитирају насиље и да показују агресивније понашање. Млађа деца и она са емоционалним проблемима, проблемима у понашању или учењу могу бити под већим утицајем насилних слика. Поремећај игре је све чешћи код адолесцената, дакле код ученика старијих разреда. Циљ студије коју су спровели Rodríguez – Ruiz и

сарадници (2023) је био да процени однос између родитељства, особина личности и поремећаја игре.

Друштвене последице зависности од игара могу бити разорне. То може довести до великог оптерећења у односима са члановима породице и пријатељима. Лагање о количини времена проведеног у игрицама и занемаривање других да би компулзивно играли видео игрице може довести до сукоба, па чак и распада брака.

Адолесценција је фаза живота која укључује вртоглаве и радикалне промене у физичком, когнитивном, емоционалном и социјалном развоју, у којој млади одрасли покушавају да се прилагоде и траже равнотежу у себи и друштву. Овај период посебно карактерише рањивост, при чему су они који кроз њега пролазе посебно осетљиви на друштвене и еколошке моделе, што га чини критичним моментом за појаву и ризичних и зависничких понашања. У овом поменутом контексту, тренутно постоји одређени ниво друштвеног аларма као резултат повећања прекомерне употребе супстанци и поремећаја играња игара. Иако су то две различите врсте зависности, њихова коегзистенција је честа јер обе укључују сличне биолошке механизме. Такође, чини се да одређене варијабле личности, схваћене као *упорни обрасци опажања, размисљања и односа са другима*, предиспонирају појединце за ова понашања. Проблематична употреба видео игара је све чешће ризично понашање присутно у адолесцентској популацији. Преваленција код адолесцената порасла је са 6,1% у 2018. на 7,1% у 2021. при чему су ове стопе сличне другим студијама које су пријавиле 4,25% у Кини (Liang et al., 2021) и 8,2% у међународној кохорти (Porter et al., 2010). Према *Шпанском удружењу видео игара*, 15,9 милиона људи (54,1% мушкараца и 45,9% жена) су били играчи у Шпанији 2020. старости од 6 до 24 године.

Што се тиче преваленције у односу на пол, такође према *Шпанском удружењу видео игара* преваленција је расла са годинама код оба пола, са распоном од 53,0– 62,4% за мушкарце и 29,9–42,3% за жене. Адолесценти су изјавили да се играју скоро свакодневно (5,8% дечака и 1,3% девојчица). Liao et al. (2020) открили су да је то што је неко дечак значајно повезано са проблематичном употребом видео игара, вероватно због полних разлика у коришћењу уређаја на мрежи. Недавна студија (Sánchez-Llorens et al., 2021), са средњошколцима, показала је да постоји већи проценат дечака са проблематичном употребом видео игара. Дакле, вероватноћа се повећава ако је субјект био мушког пола. Из тог разлога, пол је био снажан предиктор јер је већа вероватноћа да ће се мушкарци

укључити у коришћење видео игара и да ће бити категорисани као играчи са више проблема него особе женског пола.

## ЗАКЉУЧАК

Дете рођењем улази у кућу где је телевизор укључен просечно више од седам сати дневно. Данас је, за већину родитеља, цртани филм најлакши начин да себи обезбеде мало одмора после напорног дана на послу. Проблем настаје кад деца свој дом претворе у дворану за борбу и почну да опонашају ствари са екрана... Тек тада се разматра садржај цртаног филма. Деци се данас нуди широк спектар цртаних и анимираних филмова. Готово нема забавног програма у којем се не одражава неко од наведених понашања (агресивно понашање, стереотипи). Деци је потребно објаснити разлику између цртаног света и стварног света, како би могла схватити да скакање са летице или ударање другога не пролази увек једноставно и безболно.

Иако цртани и аниме ликови и главни актери видео игара могу послужити као модел и научити децу многим корисним стварима, могу такође имати утицаја на прихватање *бескорисних* ствари јер се ипак се ради о цртаним и анимираним ликовима. Битније је да деца опажају стварне моделе који ће им најбоље показати какво понашање је примерено и сматра се прихватљивим, те какве су стварне последице почињених дела.

Аниме цртани филмови као и други облици медија као што су филмови, књиге или видео игрице, имају садржај који може бити прикладан али и неприкладан за децу. Самим тим, на родитељима је одговорност о разграничавању доброг и лошег садржаја – и да ли ће дозволити детету да гледа одређени аниме филм или не. Позитивна искуства уз прави садржај мотивисаће децу да уче и теже квалитетнијем животу. Родитељи би требало да заједно гледају аниме цртани филм са дететом како би боље разумели шта оно гледа, научили га шта је прикладно, а шта неприкладно, и уверили се да је оно што гледа прикладно и за њихов узраст. Гледање са аниме цртаних филмова са децом такође може бити забаван начин за јачање породичних односа.



## Биографија

Љубица Чуровић је рођена 06.07.1999. године у Бијелом Пољу у Црној Гори., са само четири године се са породицом преселила у Србију.

Основну школу „14. октобар“ у Баричу, општина Обреновац, је завршила 2014. године, са одлучним успехом и исте те године је уписала XIII београдску гимназију. Средњу школу је завршила 2018. године, са одличним успехом.

Након завршене средње школе, 2018. године је уписала основне академске студије на *Високој школи социјалног рада* у Београду, смер социјални рад. Основне студије завршава са једном од највиших просечних оцена у генерацији, 2022. године.

Током студија је похађала и летњи камп у Босни и Херцеговини, који је за циљ имао унапређење рада са остарелим лицима, волонтирала је у оквиру Групе 484 која пружа помоћ и смештај мигрантима.

Из велике жеље за напредовањем у одабраној професији и стицањем знања, по завршетку основних студија, исте године је уписала и мастер студије, смер социјални рад, на *Високој школи социјалног рада*. Од децембра 2022. године је волонтер – приправник у Геронтолошком заводу у Обреновцу.

## Литература

- Allen, J. P., & Miga, E. M. (2010). *Attachment in adolescence: A move to the level of emotion regulation*. *Journal of Social and Personal Relationships*, 27(2), 181–190. doi:10.1177/0265407509360898
- Anat Shoshani, Shahar Braverman, Galya Meirow (2012). *Video games and close relations: Attachment and empathy as predictors of children's and adolescents' video game social play and socio-emotional functioning*, *Computers in Human Behavior* 114
- Anderson, C. A., & Huesmann, L. R. (2007). *Human aggression: A socialcognitive view*. In M. A. Hogg, & J. Cooper (Eds.), *The Sage handbook of social psychology*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York, NY: Oxford University Press.
- Blum, R., & Rinehart, P. (2000). *Reducing the risk: Connections that make a difference in the lives youth*. Minneapolis, MI: Division of General Pediatrics and Adolescent Health, University of Minnesota
- Bonnaire, C., & Phan, O. (2017). *Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school*. *Psychiatry Research*, 255, 104–110. doi:10.1016/j.psychres.2017.05.030
- Buckley, K. E., & Anderson, C. A. (2006). *A theoretical model of the effects and consequences of playing video games*. In P. Vorderer, & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 363–378). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Calvert, S. L., & Kotler, J. A. (2003). *Lessons from children's television: &e impact of the children's television act on children's learning*, *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24 (3), 275 – 335.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). *The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence*. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43, 489–496.  
<https://doi.org/10.1016/j.jesp.2006.05.003>
- Chiu, S.-I., Lee, J.-Z., & Huang, D.-H. (2004). *Video game addiction in children and teenagers in Taiwan*. *CyberPsychology & Behavior*, 7, 571–581.  
doi:10.1089/cpb.2004.7.571
- Da Charlie, C. W., HyeKyung, C., & Khoo, A. (2011). *Role of parental relationships in pathological gaming*. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 30, 1230–1236. doi:10.1016/j.sbspro.2011.10.238

- Davids, E. L., Roman, N. V., & Leach, L. (2017). *The link between parenting approaches and health behavior: A systematic review*. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, 27(6), 589–608. doi:10.1080/10911359.2017.1311816
- Durkin, K., & Barber, B. (2002). *Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development*. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23, 373–392. [https://doi.org/10.1016/s0193-3973\(02\)00124-7](https://doi.org/10.1016/s0193-3973(02)00124-7)
- Estévez, A., Jàuregui, P., Sánchez-Marcos, I., Lopez-González, H., & Griffiths, M. (2017). *Attachment and emotion regulation in substance addictions and behavioral addictions*. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 534–544. doi:10.1556/2006.6.2017.086
- Ferguson, C. J. (2015). *Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance*. *Perspectives on Psychological Science*, 10, 646–666. <https://doi.org/10.1177/1745691615592234>
- Furuya-Kanamori, L., & Doi, S. A. (2016). *Angry birds, angry children, and angry metaanalysts: A reanalysis*. *Perspectives on Psychological Science*, 11, 408–414. <https://doi.org/10.1177/1745691616635599>
- Gentile, D. A., & Stone, W. (2005). *Violent video game effects on children and adolescents. A review of the literature*. *Minerva Pediatrica*, 57, 337–358.
- Gentile, D. A., Groves, C., & Gentile, J. R. (2014). *The General Learning Model: Unveiling the learning potential from video games*. In F. C. Blumberg (Ed.), *Learning by playing: Frontiers of video gaming in education*. New York, NY: Oxford University Press.
- Gentile, D. A., Li, D., Khoo, A., Prot, S., & Anderson, C. A. (2014). *Mediators and moderators of long-term effects of violent video games on aggressive behavior: Practice, thinking, and action*. *JAMA pediatrics*, 168, 450–457. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.63>
- Harrington, B., & O'Connell, M. (2016). *Video games as virtual teachers: Prosocial video game use by children and adolescents from different socioeconomic groups is associated with increased empathy and prosocial behaviour*. *Computers in Human Behavior*, 63, 650–658. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.062>
- Hayes, S. C., Wilson, K. G., Gifford, E. V., & Follette, V. M. (1996). *Experiential avoidance and behavioral disorders: A functional dimensional approach to diagnosis and treatment*. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 64(6), 1152–1168. doi:10.1037/0022-006X.64.6.1152
- Jansz, J., & Tanis, M. (2007). *Appeal of playing online first person shooter games*. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 133–136. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9981>
- Jenkins, H. (2006). *Where old and new media collide*. New York: Convergence culture.

- Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011). *Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14, 213– 221. doi:10.1089/ cyber.2009.0289
- Kim, Eunjung; Jarman, Michelle (April 2008). *Modernity's Rescue Mission: Postcolonial Transactions of Disability and Sexuality*. *Canadian Journal of Film Studies* 17 (1): 52 – 68.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). *The cognitive psychopathology of Internet gaming disorder in adolescence*. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 44(8), 1635–1645. doi:10.1007/ s10802-016-0135-y
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). *Psychosocial causes and consequences of pathological gaming*. *Computers in Human Behavior*, 27, 144–152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Levi, Antonia: *Novi mitovi za milenijum: Japanska animacija – New Myths for the Millenium : Japanese Animation*
- Liddle, H. A. (2010). *Multidimensional family therapy: A sciencebased treatment system*. *The Australian and New Zealand Journal of Family Therapy*, 31(2), 133– 148. doi:10.1375/anft.31.2.133
- Liddle, H. A. (2016). *Multidimensional family therapy*. In T.L.Sexton & J. Lebow (Eds.), *Handbook of family therapy* (pp. 231–249). New York, NY: Routledge/Taylor & Francis Group.
- Liddle, H. A., Dakof, G. A., Parker, K., Diamond, G. S., Barrett, K., & Tejada, M. (2001). *Multidimensional family therapy for adolescent substance abuse: Results of a randomized clinical trial*. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 27(4), 651–688. doi:10.1081/ADA-100107661
- Liddle, H. A., Rowe, C. L., Dakof, G. A., Henderson, C. E., & Greenbaum, P. E. (2009). *Multidimensional family therapy for young adolescent substance abuse: Twelve-month outcomes of a randomized controlled trial*. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 77(1), 12–25. doi:10.1037/a0014160
- Lim, S. S. (2012). *Regulatory initiatives for managing online risks and opportunities for youths – The East Asian experience*. In M. Walrave (Ed.), *eYouth: Balancing between opportunities and risks?* (pp. 271–290). Brussels, Belgium: Peter Lang.
- Liu, Q. X., Fang, X. Y., Yan, N., Zhou, Z. K., Yuan, X. J., Lan, J., & Liu, C. Y. (2015). *Multi-family group therapy for adolescent Internet addiction: Exploring the underlying mechanisms*. *Addictive Behaviors*, 42, 1–8. doi:10.1016/j.addbeh.2014.10.021
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York, NY: Penguin Press.
- Mesch, G. S. (2009). *Parental mediation, online activities, and cyberbullying*. *CyberPsychology & Behavior*, 12(4), 387–393. doi:10.1089/cpb.2009.0068

- Morris, A. S., Silk, J. S., Steinberg, L., Myers, S. S., & Robinson, L. R. (2007). *The role of the family context in the development of emotion regulation*. *Social Development*, 16(2), 361–388. doi:10.1111/j.1467-9507.2007.00389.x
- Ramirez, E. R., Norman, G. J., Rosenberg, D. E., Kerr, J., Saelens, B. E., Durant, N., & Sallis, J. F. (2011). *Adolescent screen time and rules to limit screen time in the home*. *Journal of Adolescent Health*, 48(4), 379–385. doi:10.1016/j.jadohealth.2010.07.013
- Schimmenti, A., Guglielmucci, F., Barbasio, C., & Granieri, A. (2012). *Attachment disorganization and dissociation in virtual worlds: A study on problematic Internet use among players of online role-playing games*. *Clinical Neuropsychiatry*, 9, 195–202.
- Schimmenti, A., Passanisi, A., Gervasi, A. M., Manzella, S., & Fama, F. I. (2014). *Insecure attachment attitudes in the onset of problematic Internet use among late adolescents*. *Child Psychiatry & Human Development*, 45, 588–595. doi:10.1007/s10578-013-0428-0
- Schmidt, S. E., Liddle, H. A., & Dakof, G. A. (1996). *Changes in parental practices and adolescent drug abuse during multidimensional family therapy*. *Journal of Family Psychology*, 10(1), 12–27. doi:10.1037/0893-3200.10.1.12
- Sharp, L.A. (2011). *The Invisible woman: The Bio aesthetics of engineered bodies*.
- Shin, W., & Huh, J. (2011). *Parental mediation of teenagers' videogame playing: Antecedents and consequences*. *New Media and Society*, 13(6), 945–962. doi:10.1177/1461444810388025
- Shoshani, A., & Slone, M. (2017). *Positive education for young children: Effects of a positive psychology intervention for preschool children on subjective well-being and learning behaviors*. *Frontiers in Psychology*, 8, 1866. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01866/full>
- Smith, Michelle J., Parsons, Elizabeth (February 2012): *Animating child activism: Environmentalism and class politics in Ghibli's Princess Mononoke (1997) and Fox's Fern Gully (1992)*. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies (Routledge)* 26 (1): 25 – 37.
- Steinkuehler, C. A. (2004). (June). *Learning in massively multiplayer online games. Proceedings of the 6th international conference on Learning sciences. International Society of the Learning Sciences*.
- Tunney, R. J., & James, R. J. E. (2017). *Criteria for conceptualizing behavioural addiction should be informed by the underlying behavioural mechanism*. *Addiction*, 112(10), 1720–1721. doi:10.1111/add.13831
- Velez, J. A., Mahood, C., Ewoldsen, D. R., & Moyer-Gusé, E. (2014). *Ingroup versus outgroup conflict in the context of violent video game play: The effect of cooperation on increased helping and decreased aggression*. *Communication Research*, 41, 607–626. <https://doi.org/10.1177/0093650212456202>

- Vieira, E. T. (2014). *The relationships among girls' prosocial video gaming, perspectivetaking, sympathy, and thoughts about violence*. *Communication Research*, 41(7), 892–912. <https://doi.org/10.1177/009365021246304>
- Wang, E. S., & Wang, M. C. (2013). *Social support and social interaction ties on Internet addiction: Integrating online and offline contexts*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16, 843–849. doi:10.1089/cyber.2012.0557
- Wichstrøm, L., Frode Stenseng, F., Belsky, J., von Soest, T., & Hygen, B. W. (2018). *Symptoms of Internet gaming disorder in youth: Predictors and comorbidity*. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 47(1), 71–83. doi:10.1007/s10802-018-0422-x
- Wilson, B. J., & Cantor, J. (1985). *Developmental differences in empathy with a television protagonist's fear*. *Journal of Experimental Child Psychology*, 39 (2), 284 – 299.
- Wimmer, R. D., & Dominick, J. R. (2010). *Mass media research: An introduction* (9 ed.). Boston, MA: Wadsworth Publishing.
- Wu, C. S. T., Wong, H. T., Yu, K. F., Fok, K. W., Yeung, S. M., Lam, C. H., & Liu, K. M. (2016). *Parenting approaches, family functionality, and Internet addiction among Hong Kong adolescents*. *BMC Pediatrics*, 16, 130. doi:10.1186/s12887-016-0666-y
- Yee, N. (2006). *The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments*. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309–329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>
- Yeun, Y. R., & Han, S. J. (2016). *Effects of psychosocial interventions for schoolaged children's Internet addiction, selfcontrol and self-esteem: Meta-analysis*. *Healthcare Informatics Research*, 22, 217–230. doi:10.4258/hir.2016.22.3.217
- Zhu, J. J., Zhang, W., Yu, C. F., & Bao, Z. Z. (2015). *Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth*. *Computers in Human Behavior*, 50, 159–168. doi:10.1016/j.chb.2015.03.079
- Безданов Гостимир, С. (2000): *Дете са три листа: породица, школа, медији*, Раднички Универзитет Ђуро Салај, Суботица
- Валић – Недељковић, Д. (2008) *ГраMATика филМСКОГ ЈЕЗИКА И КОГНИТИВНИ РАЗВОЈ*. Медианали.
- Зиндовић – Вукадиновић, Г. (1994). *Визуелни језик медија*, Институт за предагошка истраживања, Београд
- Поповић – Ћитић, Б. (2012): *Позитивни утицају телевизијских садржаја на емоционално и социјално понашање деце*, Специјална едукација и рехабилитација (Београд), Вол. 11, бр. 1. 123 – 145.
- Поповић, Д., Тасић, М. (1996) *Правна и судска медицина*. Универзитет Нови Сад
- Wang, B., Taylor, L., & Sun, Q. (2018). *Families that play together stay together: Investigating family bonding through video games*. *New Media & Society*, 20(11), 4074–4094. <https://doi.org/10.1177/1461444818767667>

## ПРИЛОЗИ

### Олсонов упитник

Olson, D. H., Portner, J., & Lavee, Y. (1991). *FACES III: Family Adaptability and Cohesion Evaluation Scales*. Minneapolis, MN: Life Innovations.

Учешће у испитивању је анонимно стога молимо за искрене одговоре. На тврдњу се одговара заокруживањем, а у зависности од тога у којој мери се слажете са датом тврдњом. Испитивање се спроводи у сврхе истраживања на тему *Повезаност учесталости играња видео игрица и гледања аниме (крими) цртаћа и квалитета породичне интеракције*.

1. Чланови породице се обраћају један другом за помоћ.  
а. Скоро никад   б. Ретко   в. Понекад   г. Често   д. Скоро увек
  
2. У решавању проблема се уважавају предлози деце.  
а. Скоро никад   б. Ретко   в. Понекад   г. Често   д. Скоро увек
  
3. Свако од нас прихвата пријатеље осталих.  
а. Скоро никад   б. Ретко   в. Понекад   г. Често   д. Скоро увек
  
4. Деца се понашају по свом.  
а. Скоро никад   б. Ретко   в. Понекад   г. Често   д. Скоро увек
  
5. Ми волимо нешто да радимо баш у кругу наше породице.  
а. Скоро никад   б. Ретко   в. Понекад   г. Често   д. Скоро увек
  
6. Различите особе у нашој породици преузимају улогу вође.  
а. Скоро никад   б. Ретко   в. Понекад   г. Често   д. Скоро увек
  
7. Чланови породице осећају да су блискији један другоме него особама изван наше породице.  
а. Скоро никад   б. Ретко   в. Понекад   г. Често   д. Скоро увек

8. У нашој породици се мења начин на који се обављају послови.  
а. Скоро никад б. Ретко в. Понекад г. Често д. Скоро увек
9. Чланови породице воле да проводе своје слободно време заједно  
а. Скоро никад б. Ретко в. Понекад г. Често д. Скоро увек
10. Родитељи и деца заједно расправљају о кажњавању.  
а. Скоро никад б. Ретко в. Понекад г. Често д. Скоро увек
11. Чланови породице осећају да су веома блиски један другом.  
а. Скоро никад б. Ретко в. Понекад г. Често д. Скоро увек
12. Деца одлучују у нашој породици.  
а. Скоро никад б. Ретко в. Понекад г. Често д. Скоро увек
13. Када је наша породица на окупу због неке заједничке активности, хобија или интересовања сви су присутни.  
а. Скоро никад б. Ретко в. Понекад г. Често д. Скоро увек
14. У нашој породици се мењају правила.  
а. Скоро никад б. Ретко в. Понекад г. Често д. Скоро увек
15. Ми лако можемо да смислимо ствари које ћемо да радимо заједно као породица.  
а. Скоро никад б. Ретко в. Понекад г. Често д. Скоро увек
16. Ми преносимо обавезе у домаћинству један на другог.  
а. Скоро никад б. Ретко в. Понекад г. Често д. Скоро увек
17. Чланови породице се саветују са осталим члановима породице приликом доношења својих одлука.



а. Скоро никад б. Ретко в. Понекад г. Често д. Скоро увек

18. Тешко је одредити ко је вођа у нашој породици.

а. Скоро никад б. Ретко в. Понекад г. Често д. Скоро увек

19. Слога у породици нам је најважнија.

а. Скоро никад б. Ретко в. Понекад г. Често д. Скоро увек

20. Тешко је рећи ко обавља које кућне послове.

а. Скоро никад б. Ретко в. Понекад г. Често д. Скоро увек

## Упитник за ученике

Учешће у испитивању је анонимно стога молимо за искрене одговоре. На питање или тврдњу се одговара заокруживањем, а у зависности од тога да ли је одговор потврдан или не. Испитивање се спроводи у сврхе истраживања на тему *Повезаност учесталости играња видео игрица и гледања аниме (крими) цртаћа и квалитета породичне интеракције.*

Пол 1) мушко 2) женско

Разред који похађам: \_\_\_\_\_

Школски успех: довољан (2); добар (3); врло добар (4); одличан (5)

Живим са: 1) оба родитеља; 2) једним родитељем; 3) не живим са родитељима

1. Играм видео игре сваки дан.

а. Да                      б. Не

2. Играм видео игре само понекад.

а. Да                      б. Не

3. Не играм видео игрице.

а. Да                      б. Не

4. Да ли ти је потребно да играш видео игрице дуго времена да би осетио/ла осећај задовољства?

а. Да                      б. Не

5. Да ли си преокупиран/а мислима о видео игрицама, чак и када радиш нешто друго?

а. Да                      б. Не

6. Да ли си лагао/ла о томе колико времена проводиш играјући игрице родитељима и пријатељима?

а. Да                      б. Не

7. Да ли се нервираш када мораш да прекинеш играње игрица?

а. Да                      б. Не

8. Да ли мислиш да ти видео игрице помажу да побегнеш од проблема у животу?
- а. Да                      б. Не
9. Да ли си запоставио/ла друге обавезе због видео игрице?
- а. Да                      б. Не
10. Волим да гледам аниме цртаће.
- а. Да                      б. Не
11. Сваки дан морам да одгледам бар неки аниме цртаћ.
- а. Да                      б. Не
12. Сматрам да су ликови у аниме цртаћима врло занимљиви и да се понашају скроз нормално.
- а. Да                      б. Не
13. Не сметају ми наслине и крими сцене у аниме цртаћима, чак их и гледам због тога.
- а. Да                      б. Не
14. Поистовећујем се са ликовима из аниме цртаћа.
- а. Да                      б. Не
15. Да ли често гледаш аниме цртаће дуже него што треба и због тога те родитељи опомињу.
- а. Да                      б. Не
16. Да ли често играш игрице дуже него што треба и због тога те родитељи опомињу.
- а. Да                      б. Не
17. Увек ми се дешава да играм игрице дуже него што сам планирао/ла.
- а. Да                      б. Не
18. Увек ми се дешава да гледам аниме цртаће дуже него што сам планирао/ла.
- а. Да                      б. Не
19. Када се осећам лоше одлучим да играм игрице или гледам аниме?
- а. Да                      б. Не