

# Uloga video igara u društvu iz funkcionalističke perspektive

---

**Domaćinović, Jan**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2020**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:903962>

*Rights / Prava:* [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-12-23**



**Sveučilište u Zadru**  
Universitas Studiorum  
Jadertina | 1396 | 2002 |

*Repository / Repozitorij:*

[University of Zadar Institutional Repository](#)



Sveučilište u Zadru

Odjel za sociologiju

Preddiplomski sveučilišni studij sociologije (dvopredmetni)

**Jan Domaćinović**

**Uloga video igara u društvu iz funkcionalističke  
perspektive**

**Završni rad**

Zadar, 2020.

Sveučilište u Zadru

Odjel za sociologiju  
Preddiplomski sveučilišni studij sociologije (dvopredmetni)

# **Uloga video igara u društvu iz funkcionalističke perspektive**

Završni rad

Student/ica:

Jan Domaćinović

Mentor/ica:

Doc. dr. sc. Krešimir Krolo

Zadar, 2020.



## Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Jan Domaćinović**, ovime izjavljujem da je moj **završni** rad pod naslovom **Uloga video igara u društvu iz funkcionalističke perspektive** rezultat mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 24. rujna 2020.

## Sadržaj

<b>1. Uvod</b> .....	1
<b>2. Funkcionalizam</b> .....	4
<b>3. Video igre u obrazovanju</b> .....	7
3.1. <i>Edutainment i igrifikacija</i> .....	7
3.2. <i>Ovisnost i devijantnost</i> .....	9
<b>4. Video igre i šira društvena kohezija</b> .....	11
4.1. <i>Video igre kao instrument socijalizacije i tolerancije</i> .....	11
4.2. <i>Video igre kao katalizator društvenih nejednakosti</i> .....	13
<b>5. Zaključak</b> .....	16
<b>6. Literatura</b> .....	18

## **Uloga video igara u društvu iz funkcionalističke perspektive**

### **Sažetak**

Ovaj pregledni rad nastoji dati uvid u ulogu video igara u modernom društvu prema struktural-funkcionalističkoj perspektivi. Nakon kratkog osvrtu na povijest video igara kao grane zabavne industrije, rad se nadalje fokusira na definiranje relevantnih pretpostavki, pojmova i teorija funkcionalizma. Zatim temeljem pretpostavki funkcionalističke perspektive razgledamo širi utjecaj video igara na današnje društvo te analiziramo potencijalne pozitivne i negativne aspekte video igara prema istraživanjima provedenim u posljednjih nekoliko desetljeća. Po pitanju obrazovanja, postoje razni pokušaji da se video igre uvedu u školski sustav, poput obrazovno-zabavnih igara i projekta igrifikacije, u svrhu revitalizacije obrazovanja za moderno društvo, sa mješovitim ishodima. Također se zaključuje da prekomjerno igranje video igara može rezultirati u formama devijantnog ponašanja. Nadalje, iako video igre mogu služiti kao novi način učenja i prisvajanja ključnih socijalnih kompetencija i razvoja razumijevanja i tolerancije, video igre također mogu služiti kao katalizator netolerancije, seksizma i rasizma. Dosadašnja istraživanja daju nam vrlo mješoviti dojam o video igrama. Neki rezultati su pozitivni, neki negativnog karaktera, stoga su potrebna dodatna istraživanja.

**Ključne riječi:** video igre, društvo, funkcionalizam, obrazovanje, tolerancija.

## **A Functionalist Perspective on Video Games' Role in Society**

### **Abstract**

This review attempts to give an insight into the role of videogames in modern society based upon the functionalist theories of society. First, we look into the general history of the videogame industry as part of the wider entertainment industry, then provide a brief overview of functionalism as a social theory, before considering the wider impact of videogames on our society by examining numerous positive and negative potential effects based upon studies conducted over the past few decades. In terms of education, attempts have been made to introduce videogames into the classroom by way of gamification and edutainment as a way to revitalise education, with mixed results. It is also concluded that excessive videogaming can result in deviant behaviour. Finally, while videogames can be seen as a new way to learn crucial societal skills and help build one's understanding of the world, they can also lead us down the path of exclusion and xenophobic thought. Current studies in these fields offer us a mixed bag of results, pointing to both positives and negatives in equal measure. Further research is therefore required.

**Key words:** Videogames, society, functionalism, education, tolerance.

## 1. Uvod

Društvo oduvijek ima želju i potrebu za igrom i zabavom. Igra je ključan dio zdravoga djetinjstva, ali i važan dio svakidašnjeg života odraslih. Bilo to u svrhu potrage za distrakcijom od svakidašnjih problema s kojima se čovjek susreće, ili u svrhu razvijanja vlastitih mentalnih, kritičkih, i analitičkih sposobnosti, ljudi su kroz svoju dugu povijest razvili mnogobrojne igre različitih karakteristika, oblika, pravila, i mentalnih i/ili fizičkih preduvjeta. Iako će se ovaj rad baviti znatno suvremenijim konceptom video igara, neophodno je naglasiti kako video igre nisu ništa drugo nego „...najkasnije poglavlje puno starije i fascinantnije povijesti igara.“ (Nielsen, Smith & Tosca, 2013: 53)

Video igre jedan su član zabavne industrije. Tu također pronalazimo filmsku, glazbenu i TV industriju. U 2019. godini svjetsko gaming tržište prikupilo je oko 152 milijarde američkih dolara od svojih 2,5 milijarde igrača oko svijeta (oko 1/3 današnje svjetske populacije). Za usporedbu, filmska je industrija 2019. zaradila oko 41,7 milijardi dolara dok je 2018. glazbena industrija zaradila oko 19.1. Kombinirana zarada filmske i glazbene industrije ne obuhvaća polovicu zarade gaming industrije u 2019. godini. (Stewart, 2019) Ta velika razlika vidljiva je i u pojedinačnim slučajevima. Primjerice, filmski blockbuster Avengers: Endgame je u svojem prvom vikendu ostvario zaradu od 850 milijuna dolara, dok je s druge strane video igra Grand Theft Auto V 2013. godine tvrtki Rockstar Games ostvarila preko milijardu dolara prihoda nakon samo tri dana na tržištu.<sup>1</sup> Gaming je industrija, dakle, u proteklih nekoliko godina uvelike preuzela vodstvo na tržištu zabavne industrije diljem svijeta.

Početak rasta video igara svrstava se u sedamdesete godine prošloga stoljeća, no valja istaknuti kako su prve video igre osmišljene i kreirane još u pedesetim godinama 20. stoljeća.<sup>2</sup> Dakle, već ranih pedesetih godina 20. stoljeća znanstvenici su počeli eksperimentirati s potencijalom ljudsko-računalne interakcije u svrhu zabave. Samo nekoliko godina kasnije, 1958., nuklearni fizičar William Higginbotham stvorio je igru Tennis for Two u svrhu poučavanja igrača o utjecaju gravitacije, tako da se već i ovdje vidi ne samo zabavni aspekt video igara, nego i novi potencijalni izvor učenja. Kasnih pedesetih također se javlja prvi komercijalni interes za video igre, no komercijalni potencijal neće biti eksploatiran sve do

---

<sup>1</sup> Ukupno je kroz različita proširenja i mikrotransakcije do svibnja 2020. godine Grand Theft Auto V zaradio preko šest milijardi dolara, sa preko 110 milijuna prodanih kopija. (Bhushan, 2020)

<sup>2</sup> „Prva video igra ikada stvorena vjerojatno je Alexander Douglasov OXO iz 1952. Bila je to inačica igre križić križić stvorena u svrhu pisanja rada o interakciji između čovjeka i računala.“ (Overmars, 2012: 2)

sedamdesetih godina. Izlaskom Atarijeve arkadne igre Pong, koja je ostvarila veliki financijski uspjeh, 1972. godine, započinje komercijalni rast gaming industrije. Kroz osamdesete godine proizvedene su video igre poput Mario Bros. (1983.), The Legend of Zelda (1986.), Mega Man (1987.) i Prince of Persia (1989.), a kroz narednih dvadeset godina Atari i arkadna industrija zaostaju, te ih smjenjuju nove tvrtke i platforme, poput Sonyjevog Play Stationa te Microsoftovog Xboxa. Ujedno dolazi do rasta PC industrije uz video igre poput Doom 3D, Civilisation, Half-Life i Grand Theft Auto. (Overmars, 2012: 2-12)

Iz navedenog se nameće zaključak kako je gaming industrija postala neizbježan dio suvremenog društva uz primjetan rast različitih funkcija koje zauzimaju. „Nove forme elektroničke zabave poput digitalnih igara daju nam pristup novim načinima komunikacije, socijalizacije, razmišljanja, dijeljenja informacija, rada i igranja o kojima prije ne bismo ni sanjali.“ (Embrick, Wright & Lukacs, 2012: xii)

The State of Online Gaming istraživanje provedeno 2020. godine daje nam dojam koliko su video igre danas duboko ukorijenjeni dio naše svakidašnjice. Anketa je provedena na 4,500 potrošača gaming industrije, dobi 18 i starije, iz Francuske, Njemačke, Indije, Italije, Japana, Singapura, Južne Koreje, Ujedinjenog Kraljevstva, i SAD-a. Igrači u prosijeku provode oko 6 sati tjedno na video igre, dok 32% ispitanika u uzorku provodi više od 7 sati, a 17% i više od 12 sati tjedno na video igre. U izvještaju se navodi kako takav pristup video igrama može dovesti do opadanja prioriteta nad drugim stvarima ili rezultirati u zanemarivanju važnih životnih obveza. Također je važno spomenuti kako se 38% ispitanika izjasnilo da bi rado postali profesionalni igrači video igara u slučaju da si time mogu osigurati stabilan život, što govori da je participacijska karakteristika video igara dovela do mogućnosti da se kroz igranje ostvaruju značajni prihodi. Proizvodnja video igara, dakle, više nije jedino područje zapošljavanja u ovoj industriji, već se i igranje video igara može kapitalizirati kao rad. Nadalje, u istraživanju se navodi kako je primjetan sve veći udio mobilnog gaminga, odnosno igranja video igara putem pametnih mobitela i dlanovnika, zahvaljujući razvoju smartphone tehnologije koja je praktičnija za koristiti i pristupačnija većem broju ljudi koji možda nemaju vremena ili interesa za gaming konzole ili osobna računala. Mobilni telefoni su, prema istraživanju, primarni uređaj kada su u pitanju video igre.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Igre poput Candy Crush i Angry Birds dostigle su veliku popularnost čak i kod osoba koje inače nemaju interes u video igre. (Limelight Networks)



Važno je istaknuti da danas postoje brojni žanrovi i podžanrovi video igara, svaka karakterizirana na svoj način, sa specifičnim setom mehanika i principa igranja.<sup>4</sup> Uzimajući u obzir činjenicu kako „video igre, kao i drugi oblici digitalnih medija, zauzimaju sve više i više mjesta u našem svakidašnjem životu.“ (Embrick, Wright & Lukacs, 2012: xii) nameće se slijedeće pitanje: kakva je poveznica i odnos *offline* društvenog života i društvenog života *online*, odnosno u ovom slučaju video igara? Različite znanstvene discipline i perspektive pokušavaju dati odgovor na ovo pitanje, te proučavaju socijalnu dinamiku i strukturu *online* i *offline* društvenih grupa unutar kojih se odvija složena interakcija prema religijskim, etničkim, seksualnim i svjetonazorskim distinkcijama. Valja svakako naglasiti kako je specifičnost i dinamika tih odnosa dodatno uvjetovana i tehnološko-komunikacijskim karakteristikama digitalnih medija jer nadilaze ograničenja prostora i vremena u neposrednoj interakciji.

Društvo je podvrgnuto neprestanim promjenama, a današnje društvo složen je sistem međuovisnosti na globalnoj razini. Od devetnaestog stoljeća, razvojem industrije i komunikacijske tehnologije postupno se ubrzava proces globalizacije. Međunarodna suradnja i trgovanje na globalnoj razini dovodi do razmjene ekonomskog kapitala, ali također i kulture, ideja i ideologija diljem svijeta. (Albrow & King, 1990). Tehnološke inovacije poput vlaka i parobroda omogućuju brža putovanja i međunarodnu komunikaciju, a kasnije sličnu ulogu igra i internet, koji danas omogućuje ekonomsku, kulturnu i ideološku razmjenu na globalnoj razini. Globalno društvo sastoji se od mnogo manjih nezavisnih društava čije su obrazovne ustanove, i druge ustanove ključne u oblikovanju osobe, raznolike od grupe do grupe. Globalizacija nastoji promovirati ekonomsku i kulturnu razmjenu, pa su tako, primjerice, programi studentske razmjene postali popularni nakon Drugog svjetskog rata, a cilj je bio povećati interkulturalnu toleranciju i razumijevanje među mladima. (Varghese, 2008) Pomoću interneta danas ljudi na sličan način stupaju u kontakt sa članovima drugih društava kroz video igre. Igram i interakcijom kroz virtualne svjetove pojedinci stupaju u kontakt sa raznovrsnom selekcijom ljudi raznih kulturnih i ideoloških orijentacija te klasnih i ekonomskih statusa. Taj kontakt unutar virtualnog svijeta može imati pozitivne ili negativne rezultate, a zadatak ovoga rada biti

---

<sup>4</sup> *Pucačina iz prvog lica* (eng. first-person shooter), u kojoj igrač preuzima ulogu lika i iz prvog se lica sukobljava sa neprijateljima u nasilnim okršajima, *strategija u stvarnom vremenu* (real-time strategy) u kojoj igrač iz ptičje perspektive nadgleda određeni prostor (mapu) na kojoj upravlja resursima i jedinicama i sukobljuje se sa neprijateljem oko prevlasti, *računalna igra uloga* (role-playing game) u kojoj igrač preuzima ulogu lika/likova te kroz kompleksni narativ vlastitim izborima utječe na rasplet same priče, *masivna mrežna online igra uloga* (massively multiplayer online role-playing game) koja je slična prošlom žanru, ali se fokusira na interakciju između stvarnih osoba koje međusobno komuniciraju kroz svoje likove, odnosno avatare. Tu su još popularne akcijske i avanturističke igre i igre 'survival horror' žanra kao i mnoge potpodjele tih žanrova. (Izvor: <https://www.gamedesigning.org/gaming/video-game-genres/>)

će pregledati načine na koje video igre mogu narušiti društvo, te načine na koje video igre mogu pozitivno utjecati na društvenu koheziju.

Održivost širih društvenih institucija i organizacija, ali i karakteristike njihovih struktura jedna su od temeljnih pretpostavki funkcionalizma, društvene teorija koja će biti temelj ovoga rada kao analitičkog okvira za proučavanje društvene uloge video igara u suvremenom društvu. Giddens (2007) tvrdi da proučavanje jednog aspekta društva znači analiza doprinosa toga aspekta širem društvu. Analogija organizma, koju su razni sociolozi funkcionalisti, poput Comtea i Durkheima, koristili u svojim radovima, govori nam da je društvo kompleksan sistem međusobno ovisnih dijelova, koji izvode pojedine procese za dobrobit društva u cjelini. Bez jednog djela organizma, ostatak prestaje funkcionirati onako kako bi trebao, ili propada u potpunosti. (Giddens, 2007: 16-17) Od rođenja, djeca uče biti dio svoga društva, a primarnim i sekundarnim obrazovanjem uče pravila i uloge koje društvo od njih zahtjeva da prate i popunjavaju u svrhu opstanka toga društva. (Tonković, 2019)

## **2. Funkcionalizam**

Teorije funkcionalizma prvi se puta pojavljuju u devetnaestom stoljeću u Europi. To je makroskopska društvena perspektiva koja pretpostavlja da dijelovi društva čine nerazdvojnu cjelinu. (Tonković, 2019) Rastom industrijske revolucije i ubrzanom urbanizacijom dolazi do želje da se objasne ili opišu određeni aspekti rastućeg modernog društva. Auguste Comte usporedio je društvo sa biološkim organizmom (Giddens, 2007: 16) gdje individualni organi surađuju i obavljaju procese nužne za opstanak cijelog organizma, na čemu se temelje funkcionalističke teorije, čiji je fokus društveni sustav kao cjelina. One proučavaju utjecaje dijelova sustava na sustav u cjelini. Proučavaju, dakle, uloge, institucije i društveni sustav kao cjelinu. Moderno društvo, prema Durkheimu, karakterizira sistem organske solidarnosti, odnosno ideji da se moderno društvo temelji na podjeli rada i individualizaciji gdje integracija povezuje članove društva u društveni sustav sačinjen od međusobno zavisnih jedinica. (Giddens, 2007: 8-10) Također, ističe važnost integracije kojom pojedinac postaje dio cjeline, a ovdje ulogu igraju društvene vrijednosti, norme, religija i kolektivna svijest. Odnosno, potrebna je usklađenost svih dijelova društva kako bi ono bilo uravnoteženo i stabilno, a integracija se provodi među ljudima (socijalna integracija) i među dijelovima društvenog sustava (sistemska integracija). (Tonković, 2019)

Jedan od ključnih predstavnika funkcionalističke sociološke perspektive je američki sociolog Talcott Parsons, koji se nadovezuje na inicijalne pretpostavke te uvodi nove važne pojmove i ključne teorijske doprinose. Važno je istaknuti da je društvo, prema Parsonsu, sistem koji se sastoji od aktera koji unutar društva djeluju u smjeru ostvarivanja određenih ciljeva, pri tome se koristeći raznim sredstvima kojima raspolaže i uvjeta u kojima se nalazi, istovremeno držeći na umu društveno prihvatljive norme i vrijednosti prema kojima se nastoji orijentirati. (Tonković, 2019) Iz funkcionalističke perspektive bi se pojedinci, odnosno akteri, trebali proučavati kroz skup njihovih statusa i uloga. U drugim riječima, funkcionalizam nastoji proučavati međuigru strukturalnih položaja aktera u društvu i raznih uloga koje akter obavlja u svrhu održavanja šireg sustava. Prema funkcionalizmu, društvo zahtjeva određenu razinu socijalne kontrole nad svojim članovima, a tu kontrolu provodi upotrebom raznih socijalnih mehanizama, poput sankcija, koje mogu biti formalne ili neformalne, a akteri unutar društva teže konformizmu prema normama, pravilima i vrijednostima koje društvo smatra prihvatljivima. Nadalje, obitelj i obrazovne institucije igraju ključnu ulogu u oblikovanju pojedinca prema potrebama i zahtjevima društvenog sistema. Kroz ove sisteme pojedinac uči pravila i norme ponašanja, usvaja društvene vrijednosti te poprima određeni set uloga koje obavlja u kontekstu društvenog sustava. (Tonković, 2019) U slučaju da se određeni akter iz bilo kojeg razloga opire konformizmu, odnosno kada njegovo ponašanje nije u skladu sa društvenim standardima, govorimo o devijantnom ponašanju.

Iz perspektive funkcionalizma, zločin i devijantnost su „posljedica strukturalnih napetosti i nepostojanja moralnih pravila u društvu.“ (Giddens, 2007: 207) Odnosno, u društvu do devijantnosti dolazi zbog neusklađenosti između želja pojedinaca i mogućnosti ispunjenja tih želja. Zbog tog nedostatka usklađenosti može kod pojedinca doći do devijantnog ponašanja. Važnu ulogu ovdje igraju vrijednosti i norme – utjelovljenjem društvenih vrijednosti i normi pojedinci iskazuju društveno prihvatljivo ponašanje. Kada ih pojedinci neuspješno usvoje ili ih odbijaju, može doći do njihovog slabljenja. Postoje raznovrsni svakodnevni utjecaji koji mogu oblikovati sposobnost pojedinca da uspješno usvoji norme i vrijednosti, a potrebno je dati uvid spadaju li i video igre među te utjecaje. Durkheim uvodi pojam anomije, odnosno stanja kada nema „jasnih standarda koji će upravljati ponašanjem u danom području društvenog života.“ (Giddens, 2007: 207) Drugim riječima, kada ne postoje pravila ponašanja, ili kada se ta pravila ne mogu nametnuti u društvu, dolazi do nekonformizma i otpora društvenom sistemu.

Robert Merton se kasnije nadovezuje na ove pretpostavke te proširuje teoriju devijantnosti. On definira devijantno ponašanje kao rezultat neusklađenosti između onih

aspiracija koje društvo nameće pojedincu kao poželjne, poput bogatstva i uspjeha, i društveno strukturiranih mogućnosti za njihovo ostvarivanje, odnosno koliko su realne šanse da pojedinac ostvari te aspiracije, što može ovisiti o školovanju, dostupnosti kvalitetnog zaposlenja itd. U slučaju da društveno prihvatljivi i poželjni načini postizanja tih aspiracija nisu mogući ili su teško ostvarivi, postoji mogućnost da će se ljudi okrenuti ilegalnim, odnosno devijantnim, sredstvima postizanja istih ciljeva ili aspiracija. Postoje, dakle, razni prihvatljivi i neprihvatljivi načini, odnosno sredstva, postizanja društveno poželjnih ciljeva, no nemaju svi jednak pristup tim sredstvima, a ta pristupnost može biti rezultat položaja pojedinca u društvu. Obiteljsko podrijetlo i obrazovanje, primjerice, mogu utjecati na dostupnost sredstava. (Tonković, 2019) Postavlja se pitanje igraju li video igre ulogu pri ostvarivanju ciljeva i aspiracija, te imaju li utjecaja na raspolaganje sredstvima?

Merton razlikuje četiri tipa devijantnog ponašanja: inovaciju, ritualizam, povlačenje i pobunu. Inovaciji su skloni članovi nižih društvenih slojeva kojima su standardna legitimna sredstva postizanja uspjeha ograničena, zbog čega može doći do osjećaja deprivacije što dalje vodi devijantnom ponašanju. Ritualizam se najčešće očituje u nižoj srednjoj klasi, odnosno kada pojedinac prihvaća društveno prihvatljive norme, ali posjeduje manje mogućnosti za uspjeh nego drugi pripadnici srednje klase. U tom slučaju može doći do odbacivanja vrijednosti uspjeha, odnosno pojedinac se suočava sa i prihvaća činjenicu da je njegova vjerojatnost napredovanja mala. Povlačenje i pobuna rijetki su tipovi devijantnog ponašanja u usporedbi sa prijašnjim tipovima. Povlačenje se pojavljuje u ekstremnim slučajevima poput ovisnika, skitnica, osoba sa psihičkim poremećajima itd., dok do pobune dolazi kada pojedinci odbacuju postojeće vrijednosti i sredstva postizanja uspjeha, te iste nastoje zamijeniti novima i na taj način preoblikovati društvo. Ovakav tip devijantnog ponašanja vidimo kod radikalnih političkih grupa, kontrakturnih grupa ili terorističkih organizacija. (Tonković, 2019) Devijantno ponašanje, u smislu inovacije, ritualizma, povlačenja i pobune, narušava mogućnost društva da regulira i kontrolira ponašanje jer društveno prihvatljive norme i vrijednosti gube na snazi. Kako bi društvo opstalo, potrebno je konformiranje pojedinaca prema tim normama i vrijednostima, ali devijantna ponašanja smanjuju adaptaciju i prilagođavanje sustavu.

U modernom društvu pronalazimo nove mehanizme koji pojedinca mogu usmjeriti prema adaptaciji, socijalnoj konformnosti i integraciji, ali ujedno i usmjeriti prema odbijanju ili otporu društveno prihvatljivim normama i vrijednostima. Video igre su jedan od tih potencijalnih novih mehanizama, s obzirom na širokoj prisutnosti u svakodnevici moderne osobe. U slijedećim poglavljima pogledati ćemo kakve pozitivne ili negativne utjecaje video

igre mogu imati na društvene aktere u sferi obrazovanja, te na opći svjetonazor, tolerantnost ili netolerantnost pojedinca unutar društvenog sustava.

### 3. Video igre u obrazovanju

Obrazovanje i obrazovne ustanove dio su temelja svakog društva, a njihova je uloga oblikovanja pojedinaca u društveno aktivne i sposobne pojedince ključna za održavanje društvene stabilnosti. Obrazovne ustanove na sustavan i formaliziran način nastoje prenositi znanja, vještine i vrijednosti u svrhu postupnog oblikovanja djece prema zahtjevima i potrebama društva. (Giddens, 2007) Funkcionalisti poput Durkheima smatraju da je škola most između pojedinca i društva. Usvajanjem znanja, vještina, normi i vrijednosti, osoba se tokom školovanja priprema za život koji dolazi nakon. Obrazovni sustav, kao i mnoge druge važne ustanove, u modernom su društvu podložne neprestanim promjenama pod utjecajem nezaustavljivog razvoja i evolucije tehnologije. Tako se računalna tehnologija sve više i više uporabljuje i u školama.

Znanstvenici postavljaju pitanje kako video igre i praksa samog igranja istih mogu utjecati na učenje još od osamdesetih godina kada video igre prvi puta dolaze u školske učionice. (McCall, Darvasi & Gilbert, 2016: 19) Video igre uz sebe donose mnoge potencijalne negativne efekte, pa se tako upotreba video igara u obrazovanju u početku susrela sa određenom količinom skepse, no suvremenija istraživanja se više okreću mogućim pozitivnom posljedicama igranja video igara te na koje se načine video igre mogu uvesti u škole i upotrijebiti u učionici u svrhu učenja na moderan način za modernu generaciju. (Martinčević & Vranić, 2019: 508)

#### 3.1. *Edutainment i igrifikacija*

Kada je u pitanju edukativni potencijal video igara, možemo ih podijeliti u tri primarne grupe: ozbiljne video igre, igre mentalnog treninga, te komercijalne igre. (Martinčević & Vranić, 2019) Ozbiljne se video igre, primjerice, odnose na računalne simulacije, koje se već desetljećima koriste u određenim područjima, poput zdravstva, u svrhu treninga i obuke. (Martinčević & Vranić, 2019: 512) Tako, na primjer, piloti prolaze predavanja i tečajeve letenja korištenjem simulacije leta mehaničkim i digitalnim instrumentima kako bi usvojili određene principe i razvili potrebne vještine prije nego započnu sa pravim letom. U odnosu na klasične, tradicionalne instruktorske programe, istraživanja pokazuju velike prednosti ozbiljnih video igara. (Martinčević & Vranić, 2019)

Među gore spomenutim ozbiljnim video igrama, koje se često koriste u sistemu podučavanja za određena područja zaposlenja, postoje i pokušaji da se ozbiljne igre uvedu i u školski obrazovni sustav.

Jedan od takvih pokušaja je razvoj 'edutainment' video igara, odnosno video igara obrazovno-zabavnog sadržaja. To je vrsta ozbiljnih igara kreiranih u obrazovne svrhe, ali građene u stilu popularnih komercijalnih video igara. Cilj toga je obrazovna video igra sa sličnom privlačnošću komercijalnih igara. (Nielsen, Smith & Tosca, 2013: 232) Pokušaj uvođenja obrazovno-zabavnih video igara u škole trajao je kroz kasne osamdesete i rane devedesete godine prošloga stoljeća, ali je bio pretežito neuspješan. (Becker & Gopin, 2016: 44) Iako su kreirane u stilu komercijalnih video igara, nisu uspjele potaknuti angažiranost i zadržati pažnju učenika jer su pretežito bile lošije kvalitete naspram komercijalnih video igara, stoga su se često jednostavno te igre (npr. SimCity i Civilisation) i koristile u iste svrhe, jer su komercijalne igre općenito bile više motivirajuće. (Nielsen, Smith & Tosca, 2013: 232-233) Problem komercijalnih igara je činjenica da su te igre stvorene za širu javnu potrošnju, a ne specifično krojene za školske obrazovne svrhe. Njihova je primarna funkcija zabaviti, stoga se u pitanje dovela općenita korist video igara u obrazovno-zabavne svrhe. Iako zabavljaju i privlače pažnju, jednostavno nisu bolji instrument učenja. (Nielsen, Smith & Tosca, 2013: 234-242)

Drugi način na koji se igre nastoje uvesti u učionicu je kroz tzv. igrifikaciju (eng. gamification). Prema Kapp, igrifikacija se može definirati kao „primjena mehanika, estetike i misaonih principa video igara kako bi angažirali, potaknuli rad i učenje te rješavanje problema.“ (prema Ružić, Dumančić, 2015: 199) Igrifikacija je, dakle, sistem učenja u kojem se uspjesi i napredak tretiraju slično video igrama. Postavljaju se određene razine (leveli) koje učenici prolaze i kao nagradu osvajaju bodove ili medalje. Ti bodovi i medalje potencijalna su zamjena standardnom sistemu ocjena, jer djeci daju veći osjećaj interakcije, uspjeha i postignuća. Na taj se način nastoji povećati angažiranost učenika u školske aktivnosti. (Becker, Nicholson, 2016: 67) Ovakav moderni pristup obrazovanju postaje sve popularniju u svijetu. (Ružić, Dumančić, 2015: 203)

Kao što smo napomenuli, obrazovanje je jedna od primarnih društvenih institucija koja iz funkcionalističke perspektive igra ključnu ulogu u oblikovanju društveno prihvatljive osobe. Kroz formalno obrazovanje društvo nastoji u svoje članove usaditi one vrijednosti i norme ponašanja koje su za to društvo poželjne i prihvatljive, te ih istovremeno nastoji smjestiti u

određene uloge koje će pojedince nakon obrazovanja obavljati, te tako pridonijeti funkcioniranju društvenog sistema kao cjeline. Zato je potrebno da se obrazovni sistem razvija i obnavlja usporedno sa razvojem i rastom tehnologije. S obzirom da su video igre neizbježan dio naše svakodnevice, prirodno je da obrazovanje pokuša implementirati aspekte video igara u vlastiti sistem, kako bi na taj način lakše privuklo pažnju nove generacije učenika, te ih nastavilo oblikovati prema potrebama šireg društvenog sustava. Navedene dvije metode, edutainment i igrifikacija, dva su takva pokušaja uvođenja video igara i mehanizama video igara u obrazovni sustav. Dok je pojam edutainment stariji i njegovo provođenje relativno neuspješno, igrifikacija je noviji termin i pun neistraženog potencijala, no oba pokazuju kako računalna tehnologija, a dijelom i video igre, postepeno traže svoje mjesto i u učionici. Potrebno je još vremena, eksperimentiranja i proučavanja kako bismo vidjeli razvitak ovog koncepta, te koliki zapravo pridonos obrazovanju video igre mogu imati.

### 3.2. Ovisnost i devijantnost

Unatoč navedenih pozitivnih čimbenika video igara s obzirom na obrazovanje, video igre donose i znatan broj potencijalnih problema prouzrokovanih prekomjernim igranjem video igara. Mnoga istraživanja fokusirala su se na negativne efekte video igara na svakodnevni život, a jedan od takvih efekata je ovisnost prouzrokovana prekomjernim igranjem. Ta ovisnost može prouzročiti mnoge probleme poput neispavanosti i problema sa spavanjem, pad imuniteta, rijetko bavljenje tjelovježbom itd. (Jurman & dr., 2017: 38) Inicijalni problemi mogu nakon duljeg vremena prouzročiti i teže posljedice te tako ostaviti dugoročne negativne posljedice na sposobnost pojedinca da se ponaša prema zahtjevima i potrebama društva. Ovisnost o video igrama je postala toliko česta pojava da je nedavno Američka psihijatrijska udruga klasificirala ovisnost o video igrama kao realni mentalni i bihevioralni poremećaj. (Milas, 2019)

S obzirom da je uloga škole osobu naučiti pravila ponašanja u društvu, potrebno je priznati ulogu koju video igre mogu i ovdje imati. Naime, različite video igre mogu ostaviti razne utjecaje na svoje igrače, a jedna od najkontroverznijih vrsta igara su one nasilne tematike (Doom, GTA, Wolfenstein itd.). Starija istraživanja (Gentile & dr., 2004) ističu da oko 89% video igara (u to vrijeme) sadrže nekakav oblik nasilnog sadržaja. Valković (2008: 489), napominje kako je jedna od glavnih značajki video igara po kojoj se one razlikuju od drugih zabavnih medija pojam interaktivnosti. Iako se stariji mediji poput filma i TV serija uglavnom bave sličnim temama kao i video igre, iskustvo tih medija je pasivno, dok su video igre u svojoj srži interaktivne naravi. „Video igre se ne 'optužuju' jer tematiziraju smrt ili nasilje već zbog

toga što je igrač u mogućnosti 'prouzročiti' (a ne samo promatrati) 'smrt' ili nasilje.“ (Valković, 2008: 489) Problem ovakvih igara nije samo što one prezentiraju teme poput nasilja nego što one igrača čine agentom tog nasilja. Kao igrači aktivno sudjeluju u nasilju koje nam video igra nudi. Video igre ovog tipa mogu rezultirati u desenzibilizaciji pojedinca, odnosno osoba gubi ikakve negativne podražaje vezane uz nasilje. (Valković, 2008: 493-494) Desenzibilizirana osoba se tako može početi ponašati na način suprotan onome što ga društvo uči.

Iz funkcionalističke perspektive, video igre mogu postati uzrok devijantnog ponašanja kod pojedinaca. Odnosno, ovisnost o video igrama i desenzibilizacija zbog pretjeranog utjecaja nasilnih video igara, mogu dovesti do devijantnog ponašanja, odnosno „neprihvatanje skupa normi koje prihvaća većina ljudi u nekoj zajednici ili društvu.“ (Giddens, 2007: 203) Temeljem Mertonove tipologije devijantnog ponašanja, video igre se mogu analizirati kao jedan od utjecaja koji pojedinca vodi povlačenju, u slučaju ovisnosti. Prekomjerno novčano ulaganje u video igre kao posljedica ovisnosti može rezultirati okretanju ilegalnim metodama stjecanja novčanih sredstava, ili ilegalnoj nabavi video igara. Dakle, kada ekstremne slučajeve negativnog utjecaja video igara usporedimo sa Mertonovom tipologijom devijantnog ponašanja, možemo zaključiti kako video igre mogu biti jedan od čimbenika zbog kojih se pojedinac okreće devijantnom ponašanju.

Osim što samo igranje video igara ima potencijalnu posljedicu ovisnosti, posljednjih se godina, primjerice, sve češće i češće dovodi u pitanje pojam mikrotransakcija i njihovih posljedica na život ovisnika. Sistemi monetizacije koji se koriste u mnogim video igrama ovisnike mogu natjerati na prekomjernu novčanu potrošnju, čime stvaraju rizik financijske nestabilnosti ne samo za sebe, nego i njihove bližnje. Negativni utjecaji mikrotransakcija aktualna su tema koji zahtijevaju daljnja promatranja i istraživanje.<sup>5 6</sup> Devijantne osobe karakterizira nekonformnost i ponašanje suprotno prihvatljivim normama i vrijednostima, a video igre u ekstremnim slučajevima mogu biti jedan od utjecaja koji pojedinca vode u tome smjeru. Desenzibilizacija može rezultirati u kršenju društvenih normi pa čak i u nasilju i pobuni, a ovisnost nosi rizik povlačenja ali i okretanju ilegalnim sredstvima u slučaju financijske nestabilnosti prouzrokovane prekomjernom potrošnjom.

---

<sup>5</sup> Izvor: <https://screenrant.com/loot-boxes-microtransactions-addiction-ea-video-game/> (posjećeno 18.9.2020)

<sup>6</sup> Izvor: <https://beachsideTeen.com/video-game-addiction-microtransactions/> (posjećeno 18.9.2020)



#### 4. Video igre i šira društvena kohezija

Tijekom odrastanja, uvelike je važno da osobe razviju osjećaje pripadnosti i povezanosti sa društvom u kojem žive, a ovdje veliku ulogu igraju društvene institucije obitelji i škole. Osoba kroz djetinjstvo pomoću tih institucija prisvaja određene društvene norme i pravila, a pri tome oblikuju i vlastitu osobnost i svjetonazor. U modernome društvu jedan od novih faktora koji može utjecati na taj razvoj su video igre.

Mnoge su teorije razvijene i mnoga istraživanja izvršena po pitanju načina na koje video igre mogu utjecati na oblikovanje pojedinca, njegovih mišljenja, percepcije svijeta i ponašanja u društvu, sa raznolikim perspektivama i rezultatima. Još od nastanka prvih video igara, skeptici i optimisti neprestano dolaze do novih rezultata i zaključaka na ovu temu, stoga je potrebno dati pregled na koje sve čimbenike društvenog ponašanja video igre mogu utjecati.

##### 4.1. Video igre kao instrument socijalizacije i tolerancije

Mnoga su se istraživanja bavila negativnim aspektima video igara s obzirom na njihovu ulogu u društvu, no mnogobrojna su istraživanja koja pronalaze pozitivne aspekte video igara i njihov utjecaj na društvenu koheziju.

Kaye, Kowert i Quinn (2017) u svojem su istraživanju ispitali 700 igrača video igara MMO žanra kako bi saznali kako angažiranost u aktivnosti vezane uz MMO igre mogu utjecati na osjećaje društvene povezanosti i samopoštovanja pojedinca, te kako mogu utjecati na osjećaj usamljenosti i općenitu društvenu kompetenciju pojedinca. Prema autorima (2017), već je prije zaključeno kako posjedovanje 'gamer' identiteta pridonosi većoj angažiranosti unutar gaming zajednice, što rezultira u jačim osjećajima pripadnosti i samopoštovanja. (Kowert, 2015, prema Kaye, Kowert & Quinn, 2017) Raspon ispitanika kretao se od osoba koje u igre ulažu do jedan sat tjedno do osoba koje igraju trideset ili više sati dnevno. Istraživanjem je zaključeno da angažiranost u aktivnosti MMO igara i zajednica vezanih uz te igre (online forumi i grupe) pozitivno utječu na osjećaje društvene povezanosti i pripadnosti, te imaju pozitivan utjecaj na društvene kompetencije i samopoštovanje pojedinaca, a negativno utječu na osjećaje izoliranosti ili usamljenosti. Odnosno, osobe koje se aktivno socijaliziraju unutar MMO grupa, u i izvan igre ali online, osnažuju svoje društvene kompetencije i pouzdanost, što se prenosi i u stvarno društvo van virtualnog svijeta. (Kaye, Kowert & Quinn, 2017)

Osim što određeni žanrovi video igara poput MMO/MMORPG naslova, koji potiču društvenu interakciju i suradnju, čime sudionici razvijaju vlastite društvene kompetencije, drugi žanrovi omogućuju dodatne načine oblikovanja pojedinca u društveno funkcionalnu osobu.

Muriel i Crawford (2017) tako razgledaju prednosti takozvanih *empathy games*, odnosno igara empatije. Ova vrsta video igara u svojim igračima nastoji potaknuti osjećaje društvene empatije, te ih obično karakteriziraju situacije u kojima se igrači stavljaju u ulogu druge osobe kako bi iskusili određene situacije iz njihove perspektive. Na taj način igre empatije nastoje dočarati igračima realnosti svijeta s kojima se oni možda ne susreću u svom životu, ali da postoje mnogobrojni ljudi za koje su te realnosti dio njihove svakodnevice, u svrhu izazivanja osjećaja empatije i razumijevanja prema drugima, posebice prema onima koji se nalaze u, ili proizlaze iz, okolnosti koje su igraču nepoznate ili strane. Tako autori koriste primjer video igre *Papers, Please*, u kojoj se igrač pronalazi u ulozi službenika za useljavanje na granici između dvije fiktivne države za vrijeme političkih tenzija, gdje je veliku inspiracijsku ulogu igrala povijest istočne njemačke za vrijeme Hladnog rata. Kroz igru se igrač susreće sa brojnim etičkim i moralnim dilemama dok pokušava pronaći balans između skrbi za svoju obitelj, odanosti vlastitoj državi, i pomaganju imigrantima koji bježe od političkih i socio-ekonomskih nemira koji sa sobom nose rizik kriminaliteta i planova anarhije. Ako igrač prekrši pravila tako da propusti nevinog pojedinca preko granice unatoč neispravne papirologije, država ga kažnjava uskraćivanjem dijela plaće, no istovremeno predstavnici iste države mogu pokušati podmititi igrača kako bi specifičnu voljenu osobu pustili preko granice bez pregleda dokumenata. S druge strane, isprva nevin ali ilegalno propušten imigrant može postati terorist i prouzročiti katastrofalnu štetu. Kroz ove interakcije sa imigrantima, državnim službenicima i vlastitom obitelji, igrač stupa u kontakt sa osobama i problemima s kojima se inače možda nikada ne susreće, ali razvija empatiju prema onima kojima su ti problemi svakodnevni. (Muriel i Crawford, 2017: 121-122) Ova video igra na taj način pokušava igrača obavijestiti o širim društvenim problemima, poput procesa imigracije, međunarodne sigurnosti i suvremene politike, kroz prizmu osoba koje se s tim problemima susreću u svojem životu. Video igre u tom smislu mogu potaknuti pojedince na filozofsku misao na puno direktniji način nego klasični misaoni eksperimenti. (Muriel & Crawford, 2017: 123) *This War of Mine*, još jedan od korištenih primjera, igrača stavlja u ulogu grupe ljudi koja pokušava preživjeti u razorenom gradu za vrijeme rata, te također izaziva igrača raznim moralnim pitanjima i dilemama: hoće li biti sebičan, krasti i nauditi drugoj osobi za vlastito preživljavanje, ili sudjelovanjem nastojati pomoći drugima, prihvaćajući pri tome rizik da druga osoba može napasti igrača. Ova je igra u

svojim igračima često izazivala osjećaje krivnje i žalosti u slučaju da igrač počini neku moralno lošu aktivnost. (Muriel & Crawford, 2017: 125-129)

Smještanjem igrača u ulogu, situaciju, i okolnosti druge osobe, video igre mogu proizvesti osjećaje empatije prema osobama/zajednicama drugačijima od njih kako bi naučili i bolje razumjeli probleme s kojima se drugi susreću. Video igre na taj način nastoje pobijati predrasude i strahove od onih drugih, stranaca ili osoba drugačijih etničkih, religijskih, kulturnih, rodih identiteta i drugih mišljenja, iskustava i svjetonazora. Ujedno ovakve video igre nastoje igrače poučiti o moralno pravilnom postupanju i ponašanju, te naglašavaju pojmove suradnje, suosjećanja i pomaganja kao moralno i socijalno dobre.

#### *4.2. Video igre kao katalizator društvenih nejednakosti*

Vječni dvosjekli mač karakterističan za video igre govori nam da uz dobre, postoje i neke vrlo negativne strane video igara i virtualnih svjetova koje one kreiraju. Dok neke igre nastoje rušiti predrasude i netoleranciju, određene vrste video igara, često nenamjerno, mogu proizvesti suprotno.

Neki od najaktualnijih društvenih problema naše svakodnevice problemi su rasizma i seksizma. Jedna od najranijih pretpostavki o video igrama nadala se da će virtualni svjetovi video igara dovesti do takozvanog 'turizma identiteta', kojim bi kroz igru igrači dolazili u susret sa i učili o raznovrsnim rasnim i rodnim identitetima diljem svijeta s kojima inače nisu u kontaktu u stvarnom svijetu (Daniels & LaLone, 2014: 85) Cilj je bio tim interakcijama razviti vlastiti svjetonazor i razumijevanje o drugima. To, na žalost, nije u potpunosti uspjelo, jer kao što se rasni i rodni identiteti stvarnoga svijeta pretaču u virtualni, s njima su se također ukorijenili i problemi rasizma i seksizma.

„Video igre su pretežito rađene za bijelce od strane bijelaca.“ (Daniels & LaLone, 2014: 88) Prema mnogobrojnim istraživanjima, u video igrama postoji tendencija korištenja rasnih i drugih manjinskih stereotipa u kreaciji stvorenja i fiktivnih rasa unutar video igara. (Dietrich, 2014) U mnogim MMORPG naslovima problemi rase, roda, klase itd., koje proizlaze iz stvarnog svijeta, ovdje pronalaze nove temelje te se uspjevaju širiti i unutar virtualnih svjetova dok se dominantnost bijelog maskuliniteta ujedno podržava i uzdiže. (Ritsema & Thakore, 2014) Tako se u MMORPG naslovu *World of Warcraft* nalaze, među drugima, fiktivne rase tauren i orkova, humanoidi životinjskih i izobličenih ljudskih atributa koji sačinjavaju frakciju neciviliziranih barbara zvanih The Horde. Ova grupa pretežito vuče inspiraciju iz raznih van-

europskih i ne-bijelih kultura i etniciteta, poput američkih i karipskih domorodačkih skupina, a likovi unutar Horde frakcije često karakteriziraju stereotipni načini ponašanja tih i drugih manjinskih skupina. S druge strane postoji frakcija Alliance, koja inspiraciju pretežito vuče iz kultura zapadne Europe, a unutar frakcije dominiraju članovi ljudske rase, uglavnom bijelci. (Dietrich, 2014: 101-113)

Nadalje, likovi igara GTA serijala također predstavljaju stereotipne forme rasnih i kulturnih grupa. U GTA: San Andreas, rasni stereotipi vidljivi su primjerice kroz opcije prehrane koje igra nudi protagonistu CJ, Afroamerikancu nižeg socio-ekonomskog statusa koji se kroz igru bavi raznim kriminalnim aktivnostima. Jedine CJ-eve prehrambene opcije vrste su hrane karakteristične stereotipima prehrane Afroamerikanca (burgeri, pizza itd.) koji su svakidašnji izvor ismijavanja. S druge strane, protagonist GTA IV bijelac je Niko, no unatoč svoje rasne pripadnosti primaran izvor predrasuda i stereotipiziranja u njegovom slučaju je njegovo porijeklo iz istočno-europskih zemalja. U ovom slučaju kulturnog rasizma Niko je nasilan stranac koji se bez milosti ili osjećaja krivnje baca u kriminalne vode nakon uspješne migracije u SAD. (Daniels & LaLone, 2014: 91-92) Ovakvi primjeri pokazuju kako video igre mogu predstavljati rasne i etničke predrasude i podjele prisutne u stvarnome svijetu.

Problem koji proizlazi iz takvih primjera je način na koji mnogobrojni igrači percipiraju rasizam u tim video igrama. Naime, u velikom broju slučajeva igrači tvrde da se rasizam unutar video igara ne bi trebao shvaćati ozbiljno. Navedeni primjeri rasizma uglavnom se koriste u svrhe humora, te one ne nastoje *zapravo* širiti rasističke poruke i ideje. Problem proizlazi iz činjenice da dokle god se rasizam prezentiran unutar video igara ne shvati ozbiljno, postoji šansa da se isti rasizam neće shvatiti ozbiljno ni u stvarnome svijetu. (Daniels & LaLone, 2014: 95-96)

Drugi aktualni društveni problem s kojim se susrećemo u našoj svakodnevnici je problem seksizma, a osim rasističkih, video igre također mogu promovirati i seksističke ideje. „Video igre pretežito su rađene za muškarce od strane muškaraca.“ (Daniels & LaLone, 2014: 87) Još od djetinjstva, mušku se djecu potiče igranje video igara ali i proučavanje računalne tehnologije da dubljoj razini kako bi razvili interes za tu vrlo profitabilnu granu suvremene industrije kao potencijalni smjer zaposlenja, dok se isti poticaji ne daju djevojčicama, već ih se samo uči koristiti računala kao neophodni instrumenti modernog svijeta, ali ne kao potencijalni smjer zaposlenja i ostvarivanja prihoda. (Daniels & LaLone, 2014: 87-88)

Seksističke se ideje o video igrama i računalnoj tehnologiji općenito ne manifestiraju isključivo u stvarnom svijetu, nego i u virtualnim prostorima i interakcijama igrača unutar tih prostora. Inicijalna optimistička mišljenja o video igrama nadala su se da će virtualni svjetovi biti „prostori novih prilika u kojima bi pojedinci imali neograničenu kontrolu nad konstrukcijom identiteta i sa eksperimentiranjem i iskazivanjem tih identiteta,“ (Ritsema & Thakore, 2014: 141) odnosno, da će se osobe pri ulazu u te virtualne svjetove moći identificirati kako žele te izbjeći rasne, etničke i rodne predrasude i pretpostavke s kojima se suočavaju u stvarnom svijetu.

Realna situacija, prema Valkyre (2014.), daleko je od optimalnog. Prema autoru, navika je igrača da svoje „statuse solidnog svijeta“, odnosno statuse koje posjeduju u stvarnome svijetu, prenesu u virtualni. S obzirom da je svijet video igara dominiran muškim rodnom, njihov se status u stvarnome svijetu ne preispituje unutar virtualnog svijeta, dok žena, pri ulazu u virtualni svijet, mora potvrditi svoj status žene u stvarnome svijetu u kontaktu sa drugim igračima (pretežito muškarcima), u kojem slučaju video igre gube svoj potencijal rodne fleksibilnosti i mogućnosti neograničene konstrukcije virtualnog identiteta. (Valkyre, 2014: 156-157) S obzirom da svijetom video igara dominiraju muškarci, pretežito heteroseksualne orijentacije (Valkyre, 2014: 169), a žene igrači se podrazumijevaju relativnom iznimkom, od njih se neprestano zahtjeva da potvrde svoj stvarni status žene. U određenom smislu, ovo je dvosjekli mač, jer u jednu ruku svojom identifikacijom, žene dobivaju određenu razinu seksualne i romantične kontrole nad muškim suigračima, no to istovremeno omogućuje nejednako tretiranje žena igrača od strane muškaraca, ismijavanje, vrijeđanje i općenito tretiranje žena kao inferiorni igrači. Iako žene, nakon potvrde stvarnog rodnog statusa, često dobivaju privilegirani status među muškim igračima (primjerice, u MMO igrama ženama je lakše pronaći pomoć, grupe, razgovor i pažnju nego muškim igračima), istovremeno se susreću sa raznim negativnim reakcijama, poput kritiziranja igračih sposobnosti, neželjenih romantičnih i seksualnih ponuda, i smještanje u specifične uloge unutar grupe. (Valkyre, 2014: 157-160) Prema ovome, vidljivo je kako se pretpostavke, predrasude i ideje stvarnoga svijeta prenose u virtualni, te kako je u dominantno muškom heteroseksualnom virtualnom svijetu status žene jednako problematičan kao i u stvarnom, što na žalost poništava pretpostavku da igre pružaju potencijal rodne fleksibilnosti.

## 5. Zaključak

Video igre su u modernom društvu postale neizbježan dio svakidašnjeg života. Od ranih začetaka pedesetih i sedamdesetih godina 20. stoljeća do rasta velikih gaming korporacija u 21. stoljeću, video igre su u posljednjih nekoliko desetljeća sustigla druge starije zabavne medije poput filmske, glazbene i TV industrije. U međuvremenu je gaming industrija razvila raznovrstan žanrovski sistem podjele video igara nalik filmu i glazbi, pa se danas susrećemo sa raznolikim izborom video igara koje koriste širok raspon mehanizama te ih karakteriziraju mnogobrojne tematike, inspiracije i motivacije.

S obzirom na značajnu prisutnost i široku rasprostranjenost video igara u društvu, potrebno je bilo ispitati na koje sve načine video igre utječu na društvo i u kojim se društvenim sferama pojavljuje i kakve utjecaje tamo mogu imati. Prema teorijama funkcionalizma, društvo je kompleksan sistem koji se sastoji od velikog broja međusobno zavisnih dijelova koji zajedno sudjeluju i obavljaju raznovrsne procese za dobrobit društva u cjelini. Funkcionalizam je, dakle, makro teorija koja fokus stavlja na društvo u cjelini, gdje pojedini akteri unutar društva posjeduju određene statuse i obavljaju specifične uloge neophodne za opstanak i održavanje cijelog društva. Društvo se, nadalje, koristi raznim mehanizmima u svrhu socijalne kontrole, kako bi se akteri ponašali prema društveno poželjnim i prihvatljivim normama i pravilima, koje pojedinci usvajaju putem društvenih institucija poput obitelji i obrazovanja. Bilo kakva odstupanja od društveno zadanih uloga i prihvatljivog ponašanja, funkcionalizam smatra devijantnim ponašanjem. Devijantnost, prema Mertonu, rezultat je neusklađenosti između društvenih očekivanja i mogućnosti pojedinca da ostvari ta očekivanja, te se manifestira na više načina, a društvo takva ponašanja nastoji kontrolirati kaznama i sankcijama.

S obzirom da je obrazovanje jedan od ključnih ustanova pri oblikovanju pojedinca u društveno poželjnog aktera, potrebno je razmotriti kako video igre u modernom društvu mogu utjecati na taj sistem oblikovanja osobe. Unutar obrazovnog sustava u posljednjih su nekoliko desetljeća provedeni pokušaji da se video igre uvedu u učionice kako bi školski sistem uveli u moderno doba. Video igre obrazovno-zabavnog sadržaja neuspješno su pokušale kombinirati komercijalne zabavne igre sa obrazovnim sadržajima dok noviji sistem igrifikacije nastoji uvesti raznovrsne mehanizme video igara u obrazovanje kako bi privukle pažnju učenika na sličan način na koji su video igre zabavnog karaktera privlačne milijardama ljudi. Vidimo, dakle, da, unatoč mješovitim rezultatima, video igre mogu pridonijeti obrazovnom sistemu. Modernizacija obrazovanja je potrebna ako obrazovanje nastoji zadržati svoju ulogu

oblikovanja pojedinca njihove pripreme za kasniji život, a video igre su potencijalan novi instrument obrazovanja.

No, istovremeno, video igre mogu imati suprotan utjecaj onome kojem obrazovanje teži. Istraživanja su zaključila da prekomjerno igranje video igara može rezultirati u oblicima devijantnog ponašanja. Česta nuspojava prekomjernog igranja je ovisnost o video igrama i razvoj loših navika te kršenje normi i odbacivanje vrijednosti koje društvo smatra poželjnim. Osim ovisnosti i povlačenja od šireg društva, video igre mogu u ekstremnim slučajevima rezultirati i u nasilnom ponašanju i navikama pojedinaca. Video igre, dakle, mogu imati u potpunosti suprotan utjecaj na pojedinca u smislu njihove adaptacije u vlastito društvo i prihvatanje društveno prihvatljivih normi i vrijednosti.

No, ova dvojnost se očituje i na široj društvenoj razini. S obzirom da je moderno društvo globalno međuovisno društvo u neprestanom globalnom kontaktu i međuodnosu, neizbježno je da se i video igre protežu širom svijeta te putem interneta povezuje geografski odvojena društva. Ako se društvo prema funkcionalizmu održava međusobnom suradnjom njenih dijelova, onda je u njegovom interesu da pronalazi nove načine poticanja te suradnje. Tako se video igre, primjerice, mogu vidjeti kao novi instrument za poticanje društvene suradnje, socijalizacije i tolerancije. Istraživači ističu važnost socijalnog aspekta MMO igara koje stvaraju raznolike društvene grupe u kojima postoji potencijal za kulturnu, idejnu, religijsku i ideološku razmjenu, kao i poticanje suradnje, izgradnje društvene kompetencije i povezanosti. Ujedno se ističe i važnost igara čiji je cilj smjestiti igrača u ulogu druge osobe kako bi iskusili probleme i moralne dileme s kojima se osobe drugačije od njih suočavaju, u svrhu razvijanja empatije i razumijevanja prema drugima. U ovom smislu, video igre su potencijalni izvor tolerancije, razumijevanja, suradnje i komunikacije – čimbenika neophodnih za održavanje funkcionalnosti društva kao cjeline.

S druge strane, video igre također mogu biti izvor rasizma i seksizma. Istraživanja su dokazala kako slične ili iste video igre poput video igara MMO žanra ujedno imaju potencijal širenja rasizma, najčešće kroz prikaz stereotipnih formi rasnih i kulturnih grupa, gdje se često van-europske i ne-bijele kulture i etniciteti uspostavljaju kao zlikovci ili nižeg statusa u usporedbi sa stereotipnim bijelim eurocentričnim protagonistima, ili dolazi do preuveličavanja stereotipnih karakteristika određenih manjinskih skupina. Istovremeno, video igre mogu služiti i kao platforma za širenje seksističkih ideja i stereotipa, s obzirom da je gaming industrija pretežito dominirana muškarcima, a proizvodnja video igara općenito namijenjena muškoj

konzumaciji. Žene se stoga često susreću sa raznovrsnim problemima pri stupanju u kontakt sa muškarcima unutar virtualnog svijeta, koji bi trebao biti više egalitaran od stvarnoga. No realnost je da se problemi stvarnoga svijeta često reflektiraju u virtualnom.

Možemo zaključiti, dakle, da su video igre vrlo dvojnog karaktera kada je u pitanju njihova funkcionalna uloga u društvu. S jedne strane video igre mogu koristiti kao novi način usvajanja onih poželjnih karakteristika, normi i vrijednosti koje društvo nameće pojedincu pri odrastanju kroz obiteljske veze i školu, te također mogu biti nova platforma za komunikaciju, toleranciju i razumijevanje i vezivno sredstvo globalnoga društva. No, s druge strane, na isti način video igre mogu biti izvor društvene nekonformnosti i udaljavanja od društveno prihvatljivog ponašanja i načina razmišljanja. U ekstremnim slučajevima video igre vode ovisnosti i nasilju i drugim formama devijantnog ponašanja, te ujedno mogu služiti kao centar za širenje ideja i ideologija nepoželjne za funkcioniranje modernog društva.

Video igre definitivno imaju ulogu u modernom društvu – one imaju sposobnost oblikovati naša mišljenja i stavove, te naše postupanje prema drugima i vlastiti pristup životu. Iz funkcionalističke perspektive, video igre su potencijalan novi instrument oblikovanja osobe te širenja i promicanja društveno prihvatljivih normi, vrijednosti i pravila ponašanja, no ujedno mogu biti i izvor i katalizator negativnih društvenih aspekata koji mogu narušiti stabilnosti i funkcioniranje društva kao cjeline. Dodatna istraživanja, a i promatranja video igara iz više socioloških perspektiva kroz dulje vremenske periode su potrebna.

## 6. Literatura

- Albrow, M., King, E. (1990). *Globalization, Knowledge and Society*. London: Sage.
- Becker, K., Gopin, E. (2016). „Selection Criteria Using Commercial Off-the-Shelf Games (COTS)“, u: Schrier, K. (ur.). *Learning Education & Games*. Pittsburgh: ETC Press, str. 43-60.
- Becker, K., Nicholson, S. (2016). „Gamification in the Classroom: Old Wine in New Badges“, u: Schrier, K. (ur.). *Learning Education & Games*. Pittsburgh: ETC Press, str. 61-86.
- Bhushan, R. (2020). „How much money has GTA 5 made to date?“, <https://www.sportskeeda.com/esports/how-much-money-gta-5-made-date> (10.8.2020)
- Daniels, J.; LaLone, N. (2014). „Racism in Video Gaming: Connecting Extremist and Mainstream Expressions of White Supremacy“, u: Embrick, D. G.; Wright, T. J.; Lukacs A. (ur.). *Social Exclusion, Power, and Video Game Play*. Plymouth: Lexington Books, str. 85-100.



- Dietrich, D. (2014). „Race and Character Creation on Online Games“, u: Embrick, D. G.; Wright, T. J.; Lukacs A. (ur.). *Social Exclusion, Power, and Video Game Play*. Plymouth: Lexington Books, str. 101-116.
- Egenfeldt-Nielsen, S.; Smith, J. H.; Tosca, S. P. (2013). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- Embrick, D. G.; Wright, T. J.; Lukacs A. (ur.) (2014). *Social Exclusion, Power, and Video Game Play*. Plymouth: Lexington Books.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., Walsh, D. A. (2004). „The effects of violent video game habits adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance“, *Journal of Adolescence* 27: 5-22.
- Giddens, A. (2007). *Sociologija*. Zagreb: Globus.
- Gravelle, C. (2019). „Video Game Monetization Has Become Predatory“, <https://screenrant.com/loot-boxes-microtransactions-addiction-ea-video-game/> (18.9.2020)
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. SAD: Pfeiffer, A Wiley Imprint.
- Kaye, L. K., Kowert, R., Quinn, S. (2017). „The role of social identity and online social capital on psychosocial outcomes in MMO players“, *Computers in Human Behavior* 74: 215-223.
- Kowert, R. (2015). *Video Games and Social Competence*. New York: Routledge.
- Martinčević, M., Vranić, A. (2019). „Mogu li videoigre osnažiti kognitivne sposobnosti?“, *Psihologijske teme* 28: 507-527.
- McCall, J, Darvasi, P., Gilbert, Z. (2016). „Using Games in the Classroom by Jennifer Groff“, u: Schrier, K. (ur.). *Learning Education & Games*. Pittsburgh: ETC Press, str. 19-42.
- Milas, J. (2019). *Mogući razvoj ovisnosti o video igrama*. Diplomski rad. Zagreb: Medicinski fakultet u Zagrebu.
- Muriel, D., Crawford, G. (2017). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. New York: Routledge.
- Overmars, M. (2012). *A Brief History of Computer Games*. [https://www.stichtingspel.org/sites/default/files/history\\_of\\_games.pdf](https://www.stichtingspel.org/sites/default/files/history_of_games.pdf) (10.8.2020)
- Ritsema, J.; Thakore, Bhoomi K. (2014). „Sincere Fictions of Whiteness in Virtual Worlds: How Fantasy Massively Multiplayer Online Games Perpetuate Colour-blind, White Supremacist Ideology“, u: Embrick, D. G.; Wright, T. J.; Lukacs A. (ur.). *Social Exclusion, Power, and Video Game Play*. Plymouth: Lexington Books, str. 141-154.
- Ružić, I. M., Dumančić, M. (2015). *Igrifikacija u odgoju i obrazovanju*. Pregledni rad, Zaprešić: Veleučilište Baltazar.

Schrier, K. (ur.) (2016). *Learning Education & Games*. Pittsburgh: ETC Press.

Stewart, S. (2019). „Video game industry silently taking over entertainment world“, <https://www.ejinsight.com/eji/article/id/2280405/20191022-video-game-industry-silently-taking-over-entertainment-world> (10.8.2020)

The Evolution of Video Game Genres. <https://www.gamedesigning.org/gaming/video-game-genres/> (10.8.2020)

The State of Online Gaming – 2020. <https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2020/> (10.8.2020)

Tonković, Željka (2019/2020). Bilješke uz predavanja iz kolegija Suvremene sociološke teorije: makropristupi. Sveučilište u Zadru.

Valković (2008). *Karakteristike i djelovanja nasilja u videoigrama*. Rijeka: Teologija u Rijeci.

Valkyre, Z. C. (2014). „The Goddess Paradox: Hyper-resonance Shaping Gender Experiences in MMORPGs“, u: Embrick, D. G.; Wright, T. J.; Lukacs A. (ur.). *Social Exclusion, Power, and Video Game Play*. Plymouth: Lexington Books, str. 155-174.

Varghese, N. V. (2008). *Globalization of higher education and cross-border student mobility*. Pariz: International Institute for Educational Planning.

Video Games, Addiction, and Microtransactions. <https://beachsideteen.com/video-game-addiction-microtransactions/> (18.9.2020)